

نقش بازی‌های آنلاین در تربیت مسئولیت‌پذیری کودکان

لیلا لطفی، زینب مرادی^۱

چکیده

با گسترش فناوری‌های نوین و حضور پررنگ بازی‌های آنلاین در زندگی روزمره کودکان، ماهیت بازی از شکل سنتی خود فاصله گرفته و به بستری جدید برای یادگیری، تعامل و رشد اجتماعی تبدیل شده است. این تحول دیجیتال، در کنار فرصت‌های تربیتی، چالش‌هایی نیز در پرورش مفاهیمی چون مسئولیت‌پذیری ایجاد کرده است. از این رو بررسی تأثیر بازی‌های آنلاین بر ابعاد تربیتی از جمله مسئولیت‌پذیری، ضرورتی انکارناپذیر برای والدین، مربیان و نظام آموزشی است. هدف اصلی تحقیق، شناسایی کارکردهای مثبت و منفی بازی‌های آنلاین در تقویت یا تضعیف حس مسئولیت‌پذیری کودکان و تبیین راهکارهای تربیتی مؤثر برای بهره‌گیری آگاهانه از این ابزار نوین است. این پژوهش بر آن است تا تصویری دقیق و چندبعدی از نقش تربیتی بازی‌های آنلاین ارائه دهد. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که بازی‌های آنلاین می‌توانند از طریق مکانیزم‌هایی چون نقش‌آفرینی، تعامل گروهی و مسئولیت‌های درون‌بازی به پرورش مسئولیت‌پذیری کمک کنند؛ اما در عین حال، در صورت نبود نظارت و راهبری تربیتی، می‌توانند موجب کاهش انگیزش درونی، وابستگی به پاداش‌های بیرونی، و رواج رفتارهای غیرمسئولانه شوند. بنابراین، طراحی هوشمندانه محتوا، نظارت فعال والدین و آموزش رسانه‌ای ضروری است. کلیدواژه‌ها: مسئولیت‌پذیری، بازی‌های آنلاین، تربیت دیجیتال، یادگیری هیجانی اجتماعی، آموزش غیرمستقیم

^۱. طلاب سطح دو، مدرسه علمیه تخصصی الزهراء (س)، شهرستان صحنه، fa614182@gmail.com

مقدمه

در عصر حاضر، بازی‌های آنلاین نه تنها به عنوان وسیله‌ای برای سرگرمی، بلکه به مثابه ابزاری تربیتی، آموزشی و حتی روان‌شناختی در رشد کودکان ایفای نقش می‌کنند. این بازی‌ها به دلیل ماهیت تعاملی، دیجیتالی و ساختار رقابتی خود، بستری نوین برای تأثیرگذاری مستقیم و غیرمستقیم بر شکل‌گیری مهارت‌های اجتماعی از جمله مسئولیت‌پذیری فراهم کرده‌اند. از آنجا که دوران کودکی، مرحله‌ای بنیادین در شکل‌گیری هویت اخلاقی و اجتماعی فرد است، نقش بازی‌ها در این دوران بیش از هر زمان دیگری اهمیت می‌یابد.

با گسترش دسترسی کودکان به اینترنت، نوع بازی‌های آنها نیز تغییر کرده و فضای فیزیکی بازی به عرصه دیجیتال منتقل شده است. هرچند این فضا می‌تواند فرصتی برای ارتقای مهارت‌های اجتماعی باشد، اما چالش‌هایی نظیر اعتیاد به بازی، ضعف در خودکنترلی و کاهش تعاملات واقعی اجتماعی نیز در پی دارد (ادیبی، ۱۴۰۰، ص ۴۸). در این میان، مسئولیت‌پذیری به عنوان یکی از شاخصه‌های مهم تربیت اخلاقی و اجتماعی کودکان، تحت تأثیر مستقیم محتوای بازی‌ها و نوع تعاملات آنلاین آنها قرار گرفته است.

بازی از دیرباز وسیله‌ای برای یادگیری و تمرین نقش‌های اجتماعی بوده است. کودک در خلال بازی با قوانین، نوبت‌دهی، هم‌دلی، رعایت حقوق دیگران و پذیرش نتایج عملکرد خود آشنا می‌شود (نقیب‌زاده، ۱۳۹۹، ص ۲۱). در بازی‌های گروهی، احساس تعلق به گروه، همکاری و ایفای نقش فعال، تربیت اجتماعی کودک را تقویت می‌کند. در فضای آنلاین نیز بازی‌ها توانسته‌اند با طراحی‌های هدفمند، همان عناصر اجتماعی را با ساختارهای جدید بازتولید کنند.

تحول دیجیتال موجب شده است که بازی‌ها از فضای چمن و زمین خاکی به صفحه نمایشگر منتقل شوند. این تغییر نه تنها در ابزار، بلکه در اهداف، سبک‌های تعامل و میزان درگیری ذهنی و هیجانی کودکان اثرگذار بوده است (فشی، ۱۴۰۲، ص ۱۱). در بازی‌های آنلاین، رقابت، رتبه‌بندی، پاداش فوری و تعامل مجازی، جایگزین عناصر سنتی بازی شده‌اند. از سویی این محیط، بستری نو برای رشد شایستگی‌ها فراهم کرده و از سوی دیگر، آسیب‌های نوپدیدی نیز به همراه داشته است.

با توجه به استفاده روزافزون کودکان از بازی‌های دیجیتال، بررسی کارکرد تربیتی این بازی‌ها ضرورتی اجتناب‌ناپذیر است. غفلت از بُعد تربیتی این بازی‌ها می‌تواند زمینه‌ساز ناهنجاری‌های اخلاقی، کاهش حس مسئولیت‌پذیری و گسست ارتباطی بین کودک و ساختارهای تربیتی سنتی شود (بردبار و سبجانی‌نیا، ۱۴۰۴).

ص ۲۹). در مقابل، طراحی هدفمند و بهره‌برداری صحیح از این بازی‌ها می‌تواند موجب تقویت ارزش‌های اخلاقی و اجتماعی از جمله مسئولیت‌پذیری، همدلی، نظم‌پذیری و تاب‌آوری شود.

این پژوهش با هدف بررسی «نقش بازی‌های آنلاین در تربیت مسئولیت‌پذیری کودکان» انجام می‌شود. پرسش اصلی آن است که: تا چه میزان می‌توان از بازی‌های آنلاین به عنوان ابزاری برای تقویت مسئولیت‌پذیری اجتماعی در کودکان بهره گرفت؟ اهداف فرعی تحقیق شامل:

بررسی مؤلفه‌های مسئولیت‌پذیری تقویت‌شده در بازی‌های دیجیتال.

شناسایی ظرفیت‌های تربیتی در طراحی بازی‌های آموزشی.

تحلیل مخاطرات احتمالی تربیت غیرمستقیم و غیراخلاقی در بستر بازی‌های بدون نظارت.

روش تحقیق این مقاله توصیفی - تحلیلی است و از نوع کاربردی با تکیه بر منابع کتابخانه‌ای و تحلیل محتوای مطالعات میدانی انجام‌شده در ایران می‌باشد. مطالعات متعددی به بررسی تأثیر بازی‌های آنلاین آموزشی بر رشد مسئولیت‌پذیری کودکان پرداخته‌اند. برای مثال، یافته‌های پژوهشی نشان داده‌اند که استفاده از بازی‌های هیجانی - اجتماعی منجر به افزایش خودتنظیمی، دانش هیجانی و پذیرش مسئولیت در کودکان پیش‌دبستانی شده است (حکیمی فریمانی و همکاران، ۱۴۰۱، ص ۱۰۵). همچنین پژوهشی دیگر نقش فناوری‌های هوشمند را در آموزش مسئولیت‌پذیری دیجیتال به کودکان بررسی کرده و نتایج مثبتی را گزارش نموده است (ملک‌پور، ۱۴۰۳، ص ۹۲). در سوی مقابل، برخی پژوهش‌ها به چالش‌های اخلاقی و اعتقادی ناشی از غفلت در طراحی محتوا و فقدان نظارت والدین اشاره داشته‌اند (بردبار و سبحانی‌نیا، ۱۴۰۴، ص ۳۱).

۱. مفهوم‌شناسی

۱.۱. بازی و انواع آن

در روان‌شناسی رشد، بازی به عنوان فعالیتی خودانگیخته، داوطلبانه و لذت‌بخش تعریف می‌شود که به رشد شناختی، هیجانی، اجتماعی و اخلاقی کودک کمک می‌کند. انواع بازی شامل بازی نمادین، بازی ساختنی، بازی رقابتی، و بازی‌های دیجیتال است. بازی‌های دیجیتال در قیاس با سایر اشکال سنتی، ظرفیت‌های تازه‌ای برای تعامل اجتماعی مجازی، مشارکت گروهی و یادگیری غیرمستقیم فراهم می‌کنند (نقیب‌زاده، ۱۳۹۹، ص ۲۲).

در این زمینه، بازی‌های آنلاین به دلیل ماهیت تعاملی، تنوع سناریوها، و بازخوردهای فوری، ابزاری نوین برای آموزش غیررسمی شناخته می‌شوند. این بازی‌ها بسته به نوع طراحی، می‌توانند الگوهای رفتاری متنوعی از جمله همکاری، رقابت، مسئولیت‌پذیری، یا حتی پرخاشگری را در کودک فعال سازند (روحانی راوری، ۱۴۰۳، ص ۴۵). در محیط‌های آموزشی نیز، بازی به عنوان یکی از روش‌های مؤثر آموزش از طریق تجربه به کار می‌رود. بازی‌های آموزشی دیجیتال نه تنها انگیزه یادگیری را افزایش می‌دهند، بلکه ظرفیت کودک برای درک مسئولیت‌های فردی و گروهی را نیز پرورش می‌دهند (فشی، ۱۴۰۲، ص ۱۸).

۱.۲. مسئولیت‌پذیری

مسئولیت‌پذیری، در روان‌شناسی تربیتی، به عنوان یک ویژگی رفتاری و اخلاقی تعریف می‌شود که در آن فرد خود را نسبت به پیامدهای اعمالش پاسخ‌گو می‌داند. این خصیصه به مرور زمان و تحت تأثیر عوامل تربیتی، الگوهای خانوادگی، و تجارب اجتماعی کودک شکل می‌گیرد (ملک‌پور، ۱۴۰۴، ص ۱۰۱).

بر اساس یافته‌های روان‌شناسی اجتماعی، مسئولیت‌پذیری در کودکان شامل عناصر مختلفی چون درک وظایف فردی، التزام به قواعد، ایفای نقش در گروه، و تحمل نتایج عملکرد شخصی است. این عناصر می‌توانند از طریق بازی‌های هدفمند تقویت شوند، به‌ویژه بازی‌هایی که بر کار تیمی، حل مسئله، و هماهنگی بین‌فردی تمرکز دارند (حکیمی فریمانی، ۱۴۰۱، ص ۷۴).

بازی‌های مبتنی بر یادگیری هیجانی-اجتماعی که تعاملات اجتماعی، کنترل هیجان، و احترام متقابل را در قالب موقعیت‌های بازی محور آموزش می‌دهند، ابزار قدرتمندی برای تقویت این توانمندی محسوب می‌شوند. پژوهش‌ها نشان می‌دهند کودکانی که در معرض چنین بازی‌هایی قرار می‌گیرند، در آزمون‌های سنجش مسئولیت‌پذیری عملکرد بالاتری دارند (حکیمی فریمانی، ۱۴۰۱، ص ۹۰).

باید تأکید کرد که مسئولیت‌پذیری یک مهارت اکتسابی است که در بستر تربیت صحیح، تعامل مثبت با والدین و مربیان، و مشارکت در فعالیت‌های ساختاریافته رشد می‌کند. بازی، به‌ویژه در قالب دیجیتال و گروهی، می‌تواند بستر مناسبی برای این یادگیری فراهم آورد، مشروط بر آنکه اهداف تربیتی در طراحی آن‌ها لحاظ شده باشد (بردبار، ۱۴۰۴، ص ۵۲).

۲. نقش بازی‌های آنلاین در تقویت ابعاد مختلف مسئولیت‌پذیری

بازی‌های آنلاین، به‌ویژه در قالب‌های چندنفره یا نقش‌آفرینانه، نقش فزاینده‌ای در رشد ابعاد گوناگون شخصیت اجتماعی کودکان ایفا می‌کنند. این بازی‌ها محیطی شبیه‌سازی‌شده و جذاب فراهم می‌آورند که کودکان را با شرایطی مواجه می‌سازند که نیازمند تصمیم‌گیری، تعامل و پذیرش مسئولیت هستند. به همین دلیل، بررسی چگونگی تأثیر این محیط‌ها بر مؤلفه‌های تربیتی مانند مسئولیت‌پذیری، ضرورت دارد.

۲.۱. پرورش حس تعهد از طریق نقش‌آفرینی در بازی

در ساختار بسیاری از بازی‌های نقش‌آفرینی آنلاین، کودک یا نوجوان در معرض تجربه‌ای قرار می‌گیرد که به‌مراتب فراتر از سرگرمی صرف است. در این تجربه، او ناگزیر است که برای ایفای نقش خود، وظایفی را بپذیرد، در زمان مشخص حضور یابد، تصمیم بگیرد، و مسئولیت عملکرد خود را در برابر یک گروه برعهده بگیرد. این سازوکار، بستر مناسبی برای درک و پرورش حس تعهد فراهم می‌کند. در واقع، یکی از ویژگی‌های بنیادین این نوع بازی‌ها آن است که مسئولیت‌پذیری را نه در قالب توصیه‌های نظری، بلکه در بستر عمل و مشارکت واقعی آموزش می‌دهند. کودک می‌آموزد که موفقیت یا شکست جمع، در گرو عملکرد فردی اوست و این تجربه، چنان زنده و قابل‌درک است که نقش مستقیمی در درونی‌سازی مفهوم تعهد دارد (فشی، ۱۴۰۲، ص ۴).

در جریان این بازی‌ها، نوجوان با این واقعیت مواجه می‌شود که در صورت کوتاهی در انجام وظایف، گروه با مشکل روبه‌رو می‌شود و او از سوی هم‌تیمی‌ها مورد بازخواست قرار می‌گیرد. در نقطه مقابل، تلاش دقیق و ایفای مسئولانه نقش، نه تنها موجب پیشرفت تیم می‌شود بلکه تحسین دیگران را نیز به همراه دارد. این سازوکار، کودک را با مفهوم تأثیرگذاری فردی بر نتیجه جمعی آشنا می‌کند و به تدریج، مسئولیت را از یک امر انتزاعی به تجربه‌ای ملموس و تکرارشونده بدل می‌سازد (ملک‌پور، ۱۴۰۳، ص ۵۲).

یکی دیگر از جنبه‌های تقویت تعهد در این بازی‌ها، وجود ساختار مرحله‌ای و هدف‌مدار است. این ساختار، کودک را در مسیری قرار می‌دهد که باید برای رسیدن به هدف‌های بلندمدت، پیوسته تلاش کند، در مسیر باقی بماند و از رفتارهای آنی و زودگذر پرهیز نماید. این تجربه، به‌ویژه در دنیای امروز که بسیاری از هیجانات و لذت‌ها آنی و بی‌تداوم هستند، تمرینی گرانبها برای صبر، پایداری و وفاداری به یک مسیر معنادار محسوب می‌شود. نوجوان درمی‌یابد که تعهد به یک پروژه یا گروه، نیازمند نظم در رفتار، کنترل هیجانات و تصمیم‌گیری عقلانی در طول زمان است.

رواج رفتارهای غیرمسئولانه در جوامع مجازی بازی‌های آنلاین، نتیجه غیبت ارزش‌های تربیتی در طراحی و مصرف این فضاهاست. اگر کودک بدون راهنمایی وارد محیط‌هایی شود که قانون‌گریزی، توهین و بی‌مسئولیتی عادی تلقی می‌شود، شخصیت اخلاقی و اجتماعی او در معرض تهدید قرار می‌گیرد. راهکار نهایی، نه در حذف این بازی‌ها، بلکه در هدایت فعال، نظارت آگاهانه و انتخاب آگاهانه بازی‌هایی است که به جای تضعیف مسئولیت‌پذیری، به تقویت آن کمک کنند (بردبار و سبجانی‌نیا، ۱۴۰۴، ص ۹۸؛ روحانی راوری، ۱۴۰۳، ص ۴۲؛ فشی، ۱۴۰۲، ص ۷۰).

۳.۳. کم‌رنگ شدن نظارت والدین در فضای بازی آنلاین

کاهش محسوس حضور نظارتی والدین در محیط بازی‌های آنلاین یکی از چالش‌های بنیادین در تربیت اخلاقی و مسئولیت‌پذیری کودکان در عصر دیجیتال محسوب می‌شود. برخلاف گذشته که بازی‌ها در فضای خانه، مدرسه یا محیط‌های قابل مشاهده انجام می‌شدند و والدین امکان پایش مستقیم رفتار کودک را داشتند، بازی‌های آنلاین امروزی در محیطی مجازی، پنهان، و عمدتاً دور از چشم والدین صورت می‌گیرند. این فاصله میان دنیای کودک و والدین، زمینه‌ساز شکل‌گیری نوعی استقلال کاذب در رفتارهای مجازی کودک شده که نه بر پایه رشد بلوغ اخلاقی، بلکه ناشی از خلأ نظارت است (ملک‌پور و ملک‌پور، ۱۴۰۴، ص ۱۱۵).

در این محیط‌ها، والدین اغلب تنها با ظاهر ماجرا یعنی حضور یا عدم حضور فرزند در دستگاه دیجیتال مواجه هستند، بی‌آن‌که بدانند کودک با چه افرادی در ارتباط است، چه موضوعاتی در مکالمات او مطرح می‌شود، چه تصمیماتی می‌گیرد و چگونه از نظر رفتاری در دنیای مجازی واکنش نشان می‌دهد. این عدم اطلاع از کیفیت تعاملات، به کاهش جدی در امکان هدایت تربیتی و مداخله اصلاحی والدین می‌انجامد (حکیمی فریمانی و همکاران، ۱۴۰۱، ص ۹۲). کودک در چنین فضایی، تصمیماتی را اتخاذ می‌کند و رفتارهایی را تجربه می‌کند که در غیاب راهنمایی بزرگتر، ممکن است به تثبیت الگوهایی منجر شود که با ارزش‌های خانوادگی در تضاد باشد. همچنین این عدم حضور مؤثر والدین، موجب شکل‌گیری نوعی خودمختاری تربیتی در کودک می‌شود. در واقع، کودک می‌آموزد که در فضای مجازی، مسئول گفتار، تصمیم‌ها و انتخاب‌هایش تنها خود اوست و کسی وجود ندارد که مسیر را بازبینی کند یا راهنمایی لازم را ارائه دهد. این احساس استقلال ناپخته، که هنوز از رشد اخلاقی و درک پیامدهای بلندمدت رفتار فاصله دارد، باعث می‌شود تصمیمات کودک بیشتر بر پایه هیجان، تأثیرپذیری از همسالان مجازی، یا تحریکات آنی بازی شکل گیرد تا تأمل، مسئولیت‌پذیری و تفکر اخلاقی.

در بسیاری از موارد، والدینی که خود زمان قابل توجهی را صرف فضای مجازی و بازی‌های دیجیتال می‌کنند، به‌طور ناخواسته نقش تربیتی خویش را تضعیف می‌نمایند. کودکانی که می‌بینند والدین‌شان نیز درگیر گوشی، تبلت یا بازی هستند، این رفتار را به‌عنوان امری پذیرفته و حتی ارزشمند تلقی کرده و نسبت به توصیه‌های آن‌ها بی‌اعتنا می‌شوند. این وضعیت، تضاد پیام‌های تربیتی را به وجود می‌آورد؛ جایی که کودک از والدین می‌شنود که باید بازی را محدود کند اما هم‌زمان، وابستگی خود والدین به فناوری را مشاهده می‌کند، در نتیجه اعتبار آن پیام تربیتی از بین می‌رود (نقیب‌زاده، ۱۳۹۹، ص ۶۵).

نبود گفت‌وگوهای صریح و فعال درباره ماهیت بازی، اهداف آن، و پیامدهای رفتاری نهفته در آن نیز مزید بر علت می‌شود. بسیاری از والدین تصور می‌کنند گفت‌وگو درباره بازی صرفاً زمانی مفید است که کودک دچار مشکل شود، حال آن‌که ارتباط مستمر درباره محتوای بازی، چالش‌های اخلاقی درون آن، و بازتاب این مسائل در دنیای واقعی، می‌تواند به تقویت درک اخلاقی کودک و شکل‌گیری تدریجی مسئولیت‌پذیری او کمک شایانی کند. در غیاب این ارتباط فعال، بازی‌های آنلاین به محیطی بدون بازخورد اخلاقی بدل می‌شوند؛ جایی که کودک تنها براساس مکانیزم‌های درونی بازی تصمیم می‌گیرد و نه ارزش‌های بیرونی خانواده.

یکی دیگر از نتایج این غیبت نظارتی، شکل‌گیری جوامع جایگزین مجازی برای کودک است. در نبود تعامل عاطفی و تربیتی با والدین، کودک به گروه‌های درون‌بازی، دوستان مجازی و ساختار اجتماعی بازی‌ها وابسته می‌شود. این وابستگی، اگرچه در ظاهر اجتماعی به نظر می‌رسد، اما در حقیقت کودک را از محیط واقعی‌اش جدا می‌سازد و نوعی بیگانگی میان او و والدین به وجود می‌آورد. این شکاف عاطفی، زمینه‌ساز کاهش پذیرش راهنمایی‌های والدین و افزایش تأثیرگذاری گروه‌های همسال مجازی خواهد بود.

در برخی موارد نیز دیده شده است که والدین تنها بر میزان زمان بازی تمرکز می‌کنند، بی‌آن‌که به کیفیت محتوای آن پردازند. این در حالی است که صرف کاهش زمان بازی، بدون اصلاح یا هدایت محتوای آن، نمی‌تواند تأثیر تربیتی مطلوبی داشته باشد. محتوای بازی‌ها، شامل نوع نقش‌هایی که کودک ایفا می‌کند، ارزش‌هایی که در روند بازی تقویت می‌شوند، نوع تعاملات و نحوه حل تعارضات، باید مورد بررسی و تحلیل مشترک میان والد و کودک قرار گیرد تا فرصت تربیت اخلاقی فراهم گردد.

از سوی دیگر، بازی‌هایی که در آن‌ها تعاملات کلامی و نوشتاری بین کاربران وجود دارد، فضای بالقوه‌ای برای بروز خشونت کلامی، بی‌احترامی، تمسخر، یا حتی مواجهه با محتواهای نامناسب ایجاد می‌کنند. در چنین

فضاهایی، نبود نظارت والدین نه تنها فرصت تربیتی را از بین می‌برد، بلکه کودک را در معرض خطراتی قرار می‌دهد که ممکن است آسیب‌های روانی و رفتاری بلندمدتی به دنبال داشته باشند. تجربه احساس ناامنی، استرس ناشی از طرد یا تحقیر، یا حتی شکل‌گیری هویت‌های مجازی ناسازگار با شخصیت واقعی، از جمله این آسیب‌ها هستند.

پیشگیری از این آسیب‌ها مستلزم آن است که والدین علاوه بر آشنایی با نحوه کارکرد بازی‌ها، نسبت به ویژگی‌های اجتماعی و تربیتی هر بازی نیز اطلاعات لازم را کسب کنند. امروزه ابزارهایی برای نظارت بر محتوای بازی، گفت‌وگوهای آنلاین، و تنظیم دسترسی‌ها وجود دارد که می‌توانند والدین را در ایفای نقش تربیتی خود یاری دهند. اما مهم‌تر از ابزار، شکل‌گیری رابطه‌ای مبتنی بر اعتماد، گفت‌وگو و مشارکت میان والد و کودک است؛ رابطه‌ای که در آن کودک بتواند آزادانه درباره تجربیاتش در فضای بازی صحبت کند و بازخورد ارزشی و تربیتی دریافت نماید.

در این میان، نقش نهادهای آموزشی نیز در آگاهی‌بخشی به والدین پررنگ است. مدارس می‌توانند با برگزاری کارگاه‌های آموزشی برای والدین، آن‌ها را با چالش‌های تربیتی در فضای مجازی و راهکارهای نظارتی مؤثر آشنا سازند. همچنین تشویق به مطالعه درباره روان‌شناسی بازی، الگوریتم‌های پاداش‌دهی، و مفاهیم اخلاقی درون بازی‌ها، می‌تواند والدین را به مربیانی توانمند در عرصه تربیت دیجیتال تبدیل کند.

کاهش نظارت والدین در فضای بازی آنلاین، پیامدی مستقیم از فاصله‌شناختی، رفتاری و ارتباطی میان نسل والدین و فرزندان است. برای پر کردن این فاصله، نیازمند بازنگری در شیوه‌های ارتباطی، افزایش سطح دانش والدین درباره فناوری‌های نوین، و مشارکت فعال آنان در تجربه‌های دیجیتال فرزندان هستیم. تنها در این صورت است که می‌توان امیدوار بود بازی‌های آنلاین، به جای تهدیدی برای مسئولیت‌پذیری، به ابزاری تربیتی در مسیر رشد اخلاقی و رفتاری کودکان تبدیل شوند (ملک‌پور و ملک‌پور، ۱۴۰۴، ص ۱۱۵؛ حکیمی فریمانی و همکاران، ۱۴۰۱، ص ۹۲؛ نقیب‌زاده، ۱۳۹۹، ص ۶۵).

نتیجه‌گیری

یافته‌های این تحقیق نشان می‌دهد که بازی‌های آنلاین، اگرچه در نگاه نخست ابزاری سرگرم‌کننده به نظر می‌رسند، در واقع ظرفیت بالایی برای تربیت غیرمستقیم و شکل‌دهی به رفتارهای اجتماعی کودکان دارند. نقش‌آفرینی در

بازی، تعامل با همسالان و پذیرش مسئولیت‌های درون‌بازی، کودک را با مفاهیمی مانند پاسخ‌گویی، مدیریت زمان و احترام به قواعد آشنا می‌سازد که زمینه‌ساز رشد مسئولیت‌پذیری است.

با این حال، بهره‌گیری از این ظرفیت تربیتی منوط به طراحی هدفمند بازی‌ها و هدایت صحیح مصرف رسانه‌ای کودکان است. در مواردی که این کنترل وجود ندارد، آسیب‌هایی نظیر افت انگیزش درونی، الگوبرداری از رفتارهای غیراخلاقی، و کاهش نظارت والدین، اثرات منفی تربیتی به همراه خواهد داشت و ممکن است کودک را از اهداف اصلی تربیت دور کند.

بنابراین، تربیت مسئولیت‌پذیری در عصر دیجیتال نیازمند هم‌افزایی میان خانواده، مدرسه، طراحان بازی و سیاست‌گذاران فرهنگی است. والدین باید به عنوان ناظران هوشمند، نه صرفاً محدودکننده، تعامل آگاهانه‌تری با محتوای بازی‌های کودکان داشته باشند و از بازی به عنوان ابزار گفت‌وگو و آموزش غیرمستقیم بهره گیرند. برای اثربخشی بلندمدت، لازم است برنامه‌های ملی و محلی برای ارتقاء سواد رسانه‌ای والدین، آموزش معلمان در حوزه تربیت دیجیتال، و هدایت بازار بازی‌های کودک به سوی محتوای اخلاق‌محور و آموزشی شکل گیرد. تنها در این صورت است که بازی‌های آنلاین می‌توانند نقش مؤثری در ارتقاء مسئولیت‌پذیری نسل آینده ایفا کنند.

فهرست منابع و مآخذ

1. فشی، لایلا. «اکاوی تأثیرات بازی‌های آموزشی آنلاین در محیط‌های آموزشی بر مسئولیت‌پذیری اجتماعی و رشد شایستگی‌های تحصیلی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی». هشتمین همایش ملی پژوهش‌های نوین در حوزه علوم تربیتی و روان‌شناسی ایران، ۱۴۰۲.
2. حکیمی فریمانی، محمود؛ حمیدی، فریده؛ اکبری امرغان، حسین. «اثربخشی بازی‌های آموزشی مبتنی بر یادگیری هیجانی-اجتماعی بر افزایش همدلی و مسئولیت‌پذیری اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی». نشریه روان‌شناسی اجتماعی ایران، دوره ۱۰، شماره ۶۳، بهار ۱۴۰۱.
3. حکیمی فریمانی، محمود؛ حمیدی، فریده؛ اکبری امرغان، حسین. «اثربخشی بازی‌های آموزشی مبتنی بر یادگیری هیجانی-اجتماعی بر خودتنظیمی، مسئولیت‌پذیری و دانش هیجانی کودکان پیش‌دبستانی». نشریه روان‌شناسی اجتماعی ایران، دوره ۱۰، شماره ۶۵، پاییز ۱۴۰۱.

4. ملک‌پور، زینب؛ ملک‌پور، الهام. «آموزش مسئولیت‌پذیری دیجیتال به کودکان از طریق فناوری‌های هوشمند در محیط مدرسه». فصلنامه آموزش ابتدایی، ۱۴۰۴.
5. روحانی راوری، محمدمهدی. «تأثیر ترویج بازی‌های دیجیتال بر فرآیند تربیت دینی کودکان و نوجوانان (مطالعه موردی: برنامه تلویزیونی بازی‌ویزیون)». چهارمین همایش بین‌المللی علوم تربیتی و اجتماعی، ۱۴۰۳.
6. بردبار، سهند؛ سبحانی‌نیا، محمدتقی. «آسیب‌های اعتقادی و اخلاقی فضای مجازی برای کودکان و راهکارهای مقابله با آن». پژوهش و نوآوری در تربیت و توسعه، ۱۴۰۴.
7. ادیبی، حسن. «مطالعه پدیده استفاده اعتیادی از اینترنت در بین نوجوانان و جوانان». فصلنامه علوم رفتاری، ۱۴۰۰.
8. حکیمی فریمانی، محمود؛ حمیدی، فریده؛ اکبری امرغان، حسین. «اثربخشی بازی‌های آموزشی مبتنی بر یادگیری هیجانی اجتماعی بر مسئولیت‌پذیری اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی». نشریه روان‌شناسی اجتماعی ایران، ۱۴۰۱.
9. حکیمی فریمانی، محمود؛ حمیدی، فریده؛ اکبری امرغان، حسین. «اثربخشی بازی‌های آموزشی هیجانی اجتماعی بر خودتنظیمی، مسئولیت‌پذیری و دانش هیجانی کودکان پیش‌دبستانی». نشریه روان‌شناسی اجتماعی ایران، ۱۴۰۱.
10. ملک‌پور، زینب. «تحلیل کاربرد فناوری‌های هوشمند در رشد حس مسئولیت اجتماعی در کودکان مدرسه‌ای». فصلنامه تعلیم و تربیت نوین، ۱۴۰۳.
11. نقیب‌زاده، زهرا. «نقش بازی در تربیت». حوزه علمیه فاطمه‌الزهرا (س)، شیراز، ۱۳۹۹.
12. بردبار، سهند؛ سبحانی‌نیا، محمدتقی. «آسیب‌های اعتقادی و اخلاقی فضای مجازی برای کودکان و راهکارهای مقابله». پژوهش و نوآوری در تربیت و توسعه، دوره ۵، شماره ۱، ۱۴۰۴.