

تأثیر بازی های رایانه ای بر کودکان

پریسا حصاری شراه^۱

چکیده

یکی از مهمترین پدیده های سرگرم کننده در سالیان اخیر بازی های رایانه ای هستند . و به طور کلی در مورد بازی های رایانه ای دو رویکرد اصلی وجود دارد . عده ای آنها را حاوی تاثیرات مثبت دانسته و به بررسی این جنبه از آن پرداخته اند و عده ای آنها را مخرب دانسته و به استفاده هر چه کمتر از آن ها تشویق کرده اند .

اما مهمترین نکته این است که نمی توان منکر تاثیرات عمق این بازی ها بر روی جسم و روح افراد شد و از آن جا که بیشترین مخاطبان این بازی ها ، کودکان و نوجوانان هستند ، پژوهش حاضر با روش توصیفی تحلیلی و ابزار گردآوری کتابخانه ای برای روشن شدن تاثیر بازی های رایانه ای بر کودکان انجام شد . و یافته های آن حاکی از آن بود که هر چه محتوای بازی ها از خشونت آمیز بودن به سمت علمی و آموزشی بودن سوق داده شود برای کودکان بهتر و مفید تر است و همچنین مدت زمانی که صرف این بازی ها شود باید کنترل شود .

واژگان کلیدی: بازی ، رایانه ، بازی های رایانه ای ، کودک .

^۱ طلبه سطح دو مدرسه علمیه خواهران مهدیه خنداب .

مقدمه :

امروزه پیشرفت فناوری نه تنها بر فضا و محیطی که انسانها در آن زندگی می کنند تاثیر گذاشته است، بلکه نحوه ی گذران اوقات فراغت و سرگرمی انسانها را نیز تا حدود زیادی تغییر داده است .

دنیای کودکان نیز از تغییرات، مصون نمانده و یکی از جلوه های این تغییر و دگرگونی ، تغییر در بازی های این گروه از جامعه است .

هم زمان با بروز و شیوع بازی های رایانه ای بسیاری از محققان ، مربیان و والدین نسبت به این پدیده کنجکاو شده و به کنکاش آثار و پیامدهای مثبت و منفی حاصل از بازی های رایانه ای پرداخته اند . در این مورد تمرکز و توجه بر دو عنصر اصلی این رابطه یعنی کودکان و بازی های رایانه ای بوده است. همان طور که ذکر شد با توجه به گسترش انواع گوناگون بازی های رایانه ای در سالهای اخیر و استفاده اجتناب ناپذیر کودکان از این بازی ها ، شناخت پیامدهای مثبت و منفی آن حائز اهمیت بسیار بالاست ، در این زمینه پژوهش های متعددی انجام شده که به تعدادی از آنها اشاره می شود . کتاب « راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری های جدید » از مرتضی منطقی ، والدین را در استفاده از فناوری های جدید از جمله بازی های رایانه ای راهنمایی کرده است . و همچنین کتاب «بازی های رایانه ای در تعلیم و تربیت » از محسن روشنیان تاثیراتی که بازی های رایانه ای روی تعلیم و تربیت کودکان دارد را توضیح داده است . و مقاله « اصول طراحی فضاهای آموزشی کودکان براساس مدل خلاقیت » از مینو شفایی و رامین مدنی تاثیری که فضاسازی های بازی های رایانه ای در آموزش کودکان دارد و خلاقیت سازندگان این فضاها را مورد بحث قرار داده است و یا مقاله «بازی های رایانه ای خشونت » از سعید آذری تاثیر این بازی ها در پرخاشگری و خشن شدن کودکان را توضیح داده است . وجه تمایز پژوهش حاضر با پژوهش های انجام شده این است که این پژوهش به طور خاص به موضوع تاثیر بازی های رایانه ای بر کودکان می پردازد .

مفهوم شناسی :

معنای لغوی

بازی : سرگرمی به چیزی ، ورزش ، تفریح ، قمار ، چیزی در دست گرفتن و خود را بیهوده سرگرم ساختن به آن ، به تفنن کاری کردن .

بازی رایانه ای : بازی رایانه ای نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه مجهز به پردازشگر یا میکروکنترلر انجام می شود .^۱

معنای اصطلاحی

بازی : فعالیتی طبیعی است که خود به خود و آزادانه انجام می پذیرد و در آن قصد حصول نتیجه نیست .

بازی عبارت است از وجود فعالیت آزاد به منظور کسب لذت و بازی راه کودک به سمت ادراک است .^۲

معنای لغوی

رایانه : اسم ، کامپیوتر از ریشه رایانیدن به معنای مرتب کردن و نظم دادن .^۳

معنای اصطلاحی

رایانه : رایانه دستگاهی است برای پردازش خودکار داده ها که دارای حافظه با حجم زیاد است .^۱

۱- عمید ، فرهنگ عمید ، ج ۱ ، ص ۳۵۷ .

۲- روشنیان ، بازی های رایانه ای و تعلیم و تربیت ، ج ۱ ، ص ۲۴-۲۶ .

۳- صدری افشار ، فرهنگ معاصر فارسی ، ج ۱ ، ص ۳۱۶ .

دیدگاه اسلام و دانشمندان اسلامی در مورد بازی

رسول گرامی اسلام صلی الله علیه و آله و سلم شور و فعالیت خرد سالان را نمایانگر زیادی خرد و اندیشه آنها در بزرگسالی دانسته است و فرموده اند: «شیطنت، لجاجت و ستیزه جویی کودک در خردسالی او، نمایانگر فزونی عقل و اندیشه اش در بزرگسالی است.»

امام موسی بن جعفر علیه السلام فرمود: «شایسته است کودک به هنگام خردسالی بازیگوش و پرنشاط باشد تا در بزرگسالی صبور و شکیبا گردد، سپس فرمودند: «شایسته نیست کودک جز این باشد.»

بازی به کودک سرور و انبساط می بخشد و به سلامت و رشد بدنش، کمک می کند، و اصول و قواعد زندگی را به او می آموزد. منطق و تعالیم اسلام هفت سال اول زندگانی کودک را، به بازی اختصاص داده است. چنان که امام صادق علیه السلام فرمود: «بگذار فرزندت هفت سال اول زندگی، بازی کند.» روایات و احادیث فراوانی از پیشوایان گرامی اسلام در این مورد به ما رسیده است و همه ی ایشان موافق بازی و بازیگوشی در سن کودکی بوده اند.^۲

فواید بازی

بازی یکی از بهترین راه هایی است که ضمن آن کودک درباره ی زندگی به جستجو می پردازد و راجع به خویشتن و اطرافیان و دنیایی که در آن به سر می برد، اطلاعات و معلومات تازه ای کسب می کند. طفل با شرکت در بازی های گوناگون بیش از پیش ذوق و سلیقه خود را دریافته و به

۱- عمید، فرهنگ عمید، ج ۲، ص ۵۲۴.

۲- روشنیان، بازی های رایانه ای در تعلیم و تربیت، ج ۱، ص ۲۲.

ماهیت وجود خود پی می برد و متوجه می شود از چه نوع کار و بازی بیشتر خوشش می آید و چه نوع مناسبات و معاشرت هایی را می پسندد .

کودک در ضمن بازی فرصت آن را پیدا می کند که احساسات و عوامل ناراحت کننده ای را که روی هم انباشته شده از قبیل ، احساس هیجان ، محرومیت عدم اطمینان ، ترس ، بهت ، پریشانی ، بی نظمی ، و ... از دل بیرون بریزد و به دست فراموشی بسپارد .^۱

بازی های رایانه ای امروزه ، از مصادیق بارز بازی برای کودکان هستند . اما آیا می توانند تمام فواید بازی های جسمی را برای کودک به همراه داشته باشند و یا اینکه تمام پیامدهای بازی های رایانه ای مخرب و مضر هستند ؟

تأثیرات منفی بازی های رایانه ای

با سرازیر شدن هر چه بیشتر بازی های تازه به بازار و افزایش پیچیدگی آنها ، بازی های رایانه ای در بسیاری از کشورها محبوبیت گسترده ای به دست آورده اند . با این همه مانند هر رسانه سرگرم کننده دیگری به ویژه رسانه ای که نزد کودکان و نوجوانان بسیار پرطرفدار است . نگرانی های خاصی از اثرهای جانبی ناخوشایند جسمانی ، روانی و اجتماعی بازی منظم در برخی از موارد ، شیفتگی زیان بار به این بازی ها ابراز شده است . برخی از منتقدان ادعا کرده اند بازی های رایانه ای ، تاثیری ویرانگر بر روی مخاطبانانشان می گذارند و خشونت را جلوه می بخشند و رفتار ضد اجتماعی را تشویق می کنند .^۲

۱-روشنیان ، بازی های رایانه ای در تعلیم و تربیت ، ج ۱ ، ص ۳۷ .

۱-پور عابدی نایینی ، اثر بازی های ویدیویی و رایانه ای بر کودکان ، ج ۱ ، ص ۲۰ .

ج) مفاهیم و مبانی ریاضیات را به کمک شکل های مختلف و ساده به کودکان آموزش می دهد :

کودکان و نوجوانانی که بازی های رایانه ای انجام داده اند که شامل فعالیت های فکر ، مانند حل پازل است ، نسبت به سایرین در همان گروه سنی باهوش تر هستند و ذهن فعالتری دارند .

این بازی ها می توانند مبانی ریاضی را در شکل ساده تر و قابل فهم تری برای کودکان آموزش دهند و کودکان را به طور ملموس تری با این مبانی درگیر کنند .^۲

د) پر کردن اوقات فراغت و سرگرم کردن کودکان :

درخصوص اثرات مثبت بازی ها نیز می توان به تلاش برای رسیدن به هدف ، بکارگیری فکر ، سرگرم کننده بودن بازی ها ، افزایش تمرکز و جنبه آموزشی بازی ها اشاره کرد . این بازی ها اوقات فراغت کودکان را پر کرده و آنان را سرگرم می کنند .^۳

و) لذت بردن از بازی به علت ورود به دنیایی که کنترل آن به دست خود کودک است و آموزش

برخی مهارتها :

این بازی ها به علت شبیه سازی و یادگیری مهارت های واقعی برای کودکان لذت بخش هستند . بازیکن در بسیاری از بازیهای کامپیوتری مانند شبیه سازی پرواز ، گویی به شکل واقعی پرواز با هواپیما را تجربه می کند .

۱- بهشتیان ، سود و زیان بازی های کامپیوتری برای کودکان ، ص ۳ .

۲- حمیده کرمی ، به نقل از TechPrevue .

۳- روشنیان ، بازی های رایانه ای در تعلیم و تربیت ، ج ۱ ، ص ۹۱ .

در این نوع بازی ها، بازیکن هواپیما را از زمین بلند می کند ، فرود می آورد و کنترل آن از جمله تنظیم سرعت ، زاویه بالها و ارتفاع را در دست می گیرد . بازیکن ها حین بازی احساس می کنند واقعا کنترل هواپیما را در اختیار دارند .

نتیجه گیری :

امروزه بازیهای کامپیوتری به صورت خواه و ناخواه وارد زندگی بشر کنونی شده اند و نمی توان تاثیرات سازنده یا مخرب آنها را نادیده گرفت ، با این وجود می توان بیان نمود که هرچه بازی های رایانه ای و محتوای آنها به سمت علمی و آموزشی بودن سوق داده شود و از خشونت دور شود ، برای کودکان مفید تر است .

از مزایای بازی های رایانه ای برای کودکان می توان به موارد زیر اشاره کرد :

۱-جامعه پذیری

۲- باعث هماهنگی بین چشم و دست و پرورش عضلات ظریف کودک می شود .

۳- آموزش ساده تر مبانی و مفاهیم ریاضی

۴- پر کردن اوقات فراغت و سرگرم کردن کودکان

۵- لذت بردن از بازی ها و ورود به دنیایی که کنترل آن دست خود کودک است .

و همچنین آسیب ها و اثرات منفی این بازی ها عبارتند از :

۱-آسیب های جسمانی

۲- تنبل شدن ذهن

۳- افت تحصیلی

۴- تاثیر منفی در روابط خانوادگی

علاوه بر این موضوعات هر چه تولید و توزیع این بازی ها با فرهنگ جامعه متناسب تر باشد و با قوانین کشور سازگارتر ، از تاثیرات منفی آن کاسته و بر اثرات مثبتش افزوده می شود .

منابع :

۱) احمدی ، اسماعیل ، رستگار محمد رضا ، خدادادی ، هاتف ، ذلیکانی ، کمیل ، تاثیر بازی های رایانه برای کودکان ، سومین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در مدیریت ، اقتصاد و علوم انسانی ، شانزدهم خرداد ماه ۱۳۹۵ .

۲) بهشتیان ، محمد ، سود و زیان های بازی های کامپیوتری برای کودکان ، ۱۴۰۳ .

۳) روشنیان رامین ، محسن ، ایزدی جزی ، بهار ، بازی های رایانه ای در تعلیم و تربیت ، دانش کیان ، تهران ، ۱۳۹۲ .

۴) صوری افشار ، غلامحسین ، فرهنگ معاصر فارسی ، تهران ، چاپ چهارم ، ۱۳۸۳ .

۵) عمید ، حسن ، فرهنگ عمید ، امیر کبیر ، تهران ، چاپ دهم ، ۱۳۸۴ .

۶) فلاح ، وحید ، فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی ، سال سوم ، شماره چهارم ، صفحات ۵۹ تا ۸۳ .

۷) گانتر ، بری ، اثر بازیهای ویدئویی و رایانه ای برای کودکان ، ترجمه سید حسن پور عابدینی نایینی ، تهران ، جوانه رشد ، ۱۳۹۸ .

۸) منطقی ، مرتضی ، راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوریهای ارتباطی جدید ، بازی های ویدئویی رایانه ای ، تهران ، عابد ، ۱۳۸۶ .

9) WWW.iCMEH.ORG