



(تأثیرات و کارکردهای مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای در کودکان و نوجوانان)

محدثه صفاری (نویسنده مسئول)^۱، مهسا شفیعی^۲

۱- دانشجوی کارشناسی آموزش ابتدایی دانشگاه فرهنگیان اراک
saffarimohadeseh84@gmail.com
09922330540

۲- دانشجوی کارشناسی آموزش ابتدایی دانشگاه فرهنگیان اراک
Shafiei.mahsa.01@gmail.com
09113673547

چکیده

هدف از انجام این پژوهش شناخت تأثیرات و کارکردهای مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای و مباحث وابسته به آن (مانند بازی‌های گوشی همراه)، بوده است. در این تحقیق نوع پژوهش، روش توصیفی-تحلیلی بر مبنای مطالعات کتابخانه‌ای-اسنادی و مقالات موجود در سایت‌های معتبر مختلف بوده است. در این مقاله در ابتدا سعی شده رویکردی کلی درباره‌ی بازی‌های رایانه‌ای ارائه شود و به سوال اصلی تحقیق که بررسی کارکردهای مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای بوده است، پاسخ داده شود. سپس تلاش شده اثرات آن در چهار موضوع «خشونت»، «مهارت‌های اجتماعی»، «عملکرد تحصیلی» و «درمان» پیگیری شده و راه‌حل‌های سازنده در زمینه‌ی خانواده و مدرسه داده شود. نتایج تحقیق، حاکی از آن بود که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان تفریحی فراگیر و عاملی اثرگذار، از لحاظ جسمی و روحی، نیازمند آگاهی بخشی به والدین با عنوان «آموزش سواد رسانه‌ای» و نظارت مداوم آنها بر کودکان و نوجوانان برای جلوگیری از تأثیرات مخرب این بازی‌ها بوده است.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، خشونت، مهارت‌های اجتماعی، عملکرد تحصیلی، کودکان و نوجوانان



مقدمه

«بازی‌های رایانه‌ای یک کالای محبوب الکترونیکی مصرفی هستند» (فریمن^۱ و همکاران، ۱۹۹۶، ص ۳). در طول چهل سال گذشته، بازی‌های رایانه‌ای جایگزین غیرمنطقی بازی‌های سنتی، فعالیت‌ها و تفریحات سالم در کودکان و نوجوانان شده‌اند و عملاً ساعات زیادی از اوقات فراغت این گروه را به خود اختصاص می‌دهند. این بازی‌ها سرگرمی مفرحی محسوب می‌شوند (کانلی^۲ و همکاران، ۲۰۱۲، ص ۶۶۱). البته این بازی‌ها علاوه بر اوقات فراغت زمان‌هایی را که افراد باید در جمع خانواده باشند و یا به انجام تکالیف درسی بپردازند را نیز پوشش داده‌اند (موقر و جعفری، ۱۳۹۸، ص ۲۴).

بازی‌های رایانه‌ای، در سال ۱۹۷۲، با یک بازی تنیس به نام پنگ آغاز شد و پس از آن هر روز در زمینه‌ی سخت‌افزار و نرم‌افزار شروع به رشد کرده‌است (کلول^۳ و پاینر^۴، ۲۰۰۰، ص ۲۹۶). نخستین بازی‌های رایانه‌ای به مرور زمان تکرار می‌شدند. سپس در سال ۱۹۸۰، نینتندو^۵ بازی‌هایی با طرح گرافیکی جدید و جذاب را ارائه کرد که البته تأکید زیادی بر خشونت داشت (فانک^۶ و همکاران، ۱۹۹۹، ص ۲۸۳).

در کشور ما همانند سایر کشورهای جهان کودکان و نوجوانان بسیاری، زمان خود را صرف این سرگرمی جذاب می‌کنند (موقر و جعفری، ۱۳۹۸، ص ۲۹). به طوری که به گفته‌ی محمدمبین حاجی هاشمی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در جریان نشست خبری پیمایش سال ۱۴۰۰: «میزان بازیکنان بازی‌های دیجیتالی ایران تا پایان سال ۱۴۰۰، به ۳۴ میلیون نفر افزایش داشته‌است. به عبارتی از هر صد ایرانی، ۴۱ نفر بازی می‌کنند. نتایج این پیمایش، همچنین نشان می‌دهد که ۵۸ درصد بازیکنان به صورت آنلاین بازی می‌کنند. علاوه بر این از نظر تفکیک جنسیتی، ۵۹ درصد بازیکنان مردان و ۴۱ درصد از آنان را زنان تشکیل می‌دهند» (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای).

بازی‌های رایانه‌ای به علت قیمت ارزان و گاه‌رایگان، به راحتی در اختیار کودکان و نوجوانان قرار می‌گیرند. در این بازی‌ها سازندگان تلاش زیادی در جهت طراحی خاص آن کرده و از محیط، جلوه‌های ویژه، موسیقی و رنگ‌های منحصر به فرد استفاده می‌کنند تا به جذابیت هر چه بیشتر این بازی‌ها بیفزایند (لیندلی^۸، ۲۰۰۵، ص ۲). در اکثر بازی‌ها فرد می‌تواند برای رسیدن به نتیجه‌ی مورد نظر خود از بازخوردهای بصری استفاده کرده (فریمن و همکاران، ۱۹۹۶، ص ۳) و همچنین با در دست داشتن سیستم‌های ویرایشگر، محیط بازی را بر طبق سلیقه خود انتخاب کند (لیرد^۹، ۲۰۰۲، ص ۳۳) که در این

¹ Freeman

² Connolly

³ Pong

⁴ Colwell

⁵ Payner

⁶ Nintendo

⁷ Funk

⁸ Lindley

⁹ Laird



صورت تاثیرگذاری بازی بر وجوه‌های مختلف شخصیت فرد زیادتر میشود علاوه بر این، محیط‌های شبیه‌سازی شده امکان فرار از واقعیت‌های عینی و مشکلات و درگیری‌های زندگی روزمره را از بین می‌برند و به شخص آرامشی فراگیر میدهند.

اغلب بازی‌های رایانه‌ای مروج رفتارهای خشونت‌آمیز هستند. درگیری و تعامل با این رفتارها، منجر به افزایش پرخاشگری و کاهش رفتارهای اجتماعی میشود (بویل^۱ و همکاران، ۲۰۱۰، ص ۶۹). به گفته‌ی زیمباردو بازی‌های رایانه‌ای ممکن است نیازهای طبیعی را که در تعاملات اجتماعی برآورده می‌شوند ارضاء کرده و به انزوای اجتماعی منجر شود (دوران و همکاران، ۱۳۸۱، ص ۶).

از طرفی بازی‌های رایانه‌ای در عین اثرات مخرب، کاربردهای فراوانی در مباحث مختلف مانند پزشکی: برای ارزیابی شرایط و روند بهبودی بیمار، شبیه‌ساز عملکرد تحصیلی کودکان در مدارس ابتدایی و... دیده میشود (دپسی^۲ و همکاران، ۱۹۹۶، ص ۲) و به عنوان ابزاری نوین برای تغییر الگوی سنتی یادگیری، تغییر نگرش و کسب مهارت جدید می‌باشد (بویل و همکاران، ۲۰۱۰، ص ۶۹، کانلی و همکاران، ۲۰۱۲، ص ۶۶۱). فرایندهایی که در بازی‌های رایانه‌ای وجود دارند می‌توانند به طور غیرمستقیم مهارت‌هایی را به کودکان بیاموزند؛ زیرا این فرایندها از اصول مهم یادگیری مانند تکرار، تمرین، پاداش و تقویت بهره می‌برند. از دیگر پیامدهای مثبت بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به هماهنگی دست و چشم، درک بهتر از فضا، حل بهتر مسائل (امینی‌فر و همکاران، ۱۳۹۱، ص ۸۲) و افزایش مهارت‌های عملی و خلاقیت (موقر و جعفری، ۱۳۹۸، ص ۲۹) اشاره کرد.

با توجه به اینکه بازی‌های رایانه‌ای مخاطبان زیادی از میان کودکان و نوجوانان دارند و به دلیل رواج زیاد و مبدل شدن آنها به بخش جدایی‌ناپذیری از زندگی کودکان و نوجوانان این مقاله درصدد انجام بررسی‌هایی در مورد این بازی‌ها برآمده تا آثار و پیامدهای حاصل از آن برای تربیت‌کنندگان گروه سنی کودکان و نوجوانان چون والدین، معلمان و... مشخص گردد.

روش شناسی:

در این مقاله از روش کتابخانه‌ای-اسنادی بهره برده شده است؛ به طوری که در آن با استفاده از مقالات گوناگون سایت‌های معتبر داخلی و خارجی اطلاعات مورد نیاز کسب و پس از آن اقدام به نتیجه‌گیری شده است.

¹ Boyle

² Zimbardo

³ Dempsey



۱- بازی‌های رایانه‌ای و خشونت

قسمت عمده‌ی بازی‌های رایانه‌ای را بازی‌های خشونت‌آمیز تشکیل می‌دهد و خشونت در چنین بازی‌هایی یک امر غالب محسوب می‌شود. در این بازی‌ها افراد بدون توجه به پیامدهای اقدامات خود مرتکب ضدو خورد و قتل و منفجر کردن و... می‌شوند (گلابک^۱ و همکاران، ۲۰۰۱، ص ۲۵).

سازندگان بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی از تکنولوژی‌های پیشرفته‌ای برای نزدیک کردن هر چه بیشتر بازی به واقعیت بهره می‌برند تا کودکان و نوجوانان که مخاطبان اصلی و عمده‌ی این بازی‌ها هستند مجذوب خشونت به کار رفته در آن شوند (موقر و جعفری، ۱۳۹۸، ص ۲۹).

معمولا در این بازی‌ها فرد خود را در فضای بازی تصور و به شکل تعاملی با بازی ارتباط برقرار می‌کند. کارهای شخصیت‌هایی که در طول بازی مرتکب اعمال خشونت‌آمیز می‌شوند، را بخشی از کارهای خود می‌داند و تمام تلاش خود را می‌کند تا در بازی برنده شود و اگر این اتفاق نیفتد، ناراحت و عصبانی می‌گردد. در برخی از این گونه بازی‌ها فنون ارتکاب جرم آموزش داده می‌شود و انجام چنین کارهایی به شکلی هیجان‌انگیز عینیت می‌یابد و در بسیاری اوقات قبح بزه‌های اجتماعی چون سرقت از بین می‌رود. اگرچه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای نمی‌تواند تنها عامل دخیل در ارتکاب جرم کودکان و نوجوانان باشد، اما پژوهش‌ها نشان می‌دهند می‌تواند تاثیر به‌سزایی در وقوع آن داشته‌باشد (حسینی و خانی، ۱۳۹۹، ص ۸۴).

با تکرار انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت به شکل کلامی و غیر کلامی وارد زندگی فرد می‌گردد و شخصیت، هويت و آینده‌ی فرد را تحت تاثیر قرار داده و آن را تغییر شکل می‌دهد. خشونت به کار رفته در این بازی‌ها زمینه را برای فروش بیشتر آنها فراهم می‌کند و سازندگان از این طریق به سود بسیار بالایی دست پیدا می‌کنند. کاربران می‌توانند در طول بازی چیزهایی را تجربه کنند که به طور معمول در زندگی روزمره قادر به انجام آن نیستند؛ از این طریق هیجان‌ات خود را تخلیه کنند و در محیط مجازی بازی به پرخاشگری بپردازند؛ زیرا به نظر می‌رسد نسل جدید به خشونت، تمایل بیشتری نشان می‌دهند (بابایی فرد، خدا کرمیان گیلان، ۱۳۹۹، ص ۳۱).

با این وجود انجام بازی‌های رایانه‌ای لزوما نمی‌تواند به پرخاشگری منجر شود. داشتن سابقه مشکلات روانی و اختلالات شخصیتی می‌تواند کودکان و نوجوانان را برای انجام اعمال خشونت‌آمیز مستعد کند. در پژوهش‌های متفاوت نشان داده شده است که بین انجام پرخاشگری و خشونت و عوامل دیگر ارتباط وجود دارد. به طور مثال در پژوهشی که توسط آذری (۱۳۸۷) انجام گرفت نشان داده شد که بین سن، جنس و ویژگی‌های شخصیتی ارتباط وجود دارد به طوری که پسران بیشتر از دختران به خشونت توجه نشان می‌دهند؛ هرچه سن مخاطبان افزایش یابد نوع پرخاشگری آنها از فیزیکی بودن به سمتی گرایش

¹ Glaubke



می‌یابد که فرد بی‌منطق می‌شود و با تندخویی به دیگران پاسخ می‌دهد؛ افرادی که تهاجمی رفتار می‌کنند و جنگ طلب هستند نسبت به سایر افرادی که خلق و خوی آرام‌تری دارند بیشتر تاثیر می‌پذیرند.

همچنین در برخی پژوهش‌های انجام شده، نشان داده شده است که بین تحصیلات و بازی‌های رایانه‌ای ارتباط منفی وجود دارد به طوری که هرچه تحصیلات افزایش یابد خرید بازی‌های اینترنتی نیز کاهش می‌یابد. به نظر می‌رسد افزایش تحصیلات همراه با افزایش آگاهی مخاطبان از تأثیرات بد بازی‌های رایانه‌ای است.

علاوه بر این موقر و جعفری (۱۳۹۸) در پژوهشی که در سال ۱۳۹۵ بر روی کودکان ۸ تا ۱۲ ساله‌ی شهر اردبیل انجام دادند، نشان دادند که «بین زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، نوع بازی‌های رایانه‌ای، میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، میزان خشونت در بازی‌های رایانه‌ای و شخصیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای» با پرخاشگری در کودکان ارتباط وجود دارد.

۳-۱- تفاوت تأثیرات خشونت در بازی‌ها رایانه‌ای و سایر رسانه‌ها مانند تلویزیون

در تلویزیون و برنامه‌های امروزی، فیلم‌ها و سریال‌ها شاهد خشونت‌های زیادی هستیم. درگیری‌ها و نزاع خانوادگی، پرخاشگری بی‌دلیل فیزیکی و لفظی در خیابان‌ها، دشنام‌دادن و امثال این‌ها به سادگی در مقابل دیدگان کودکان قرار می‌گیرند. بسیاری از این صحنه‌ها از سوی خانواده‌ها و یا وزارت ارشاد اسلامی برای کودکان نامناسب تلقی نمی‌شوند و برچسب ۱۲- ندارند و یا اگر دارند، از سوی خانواده‌ها توجهی به آن نمی‌شود و کودکان و نوجوانان ساعت‌ها را صرف دیدن محتواهایی می‌کنند که مناسب سنشان نیست. آنها ممکن است به علت شباهت فرهنگ و موقعیت فیلم و سریال‌های داخلی با شخصیت‌ها و اعمال آنها همزات‌پنداری کنند و در موقعیت مشابه الگو برداری کنند اما کارنگی^۱ و اندرسون^۲ (۲۰۰۴) در پژوهشی با عنوان «قرار گرفتن در معرض خشونت بازی‌ها و ویدیویی و پرخاشگری» اذعان داشتند دیدن این صحنه‌ها لزوماً منجر به پرخاشگری نمی‌شود، اما در بازی‌های رایانه‌ای خود شخص معمولاً به عنوان کنشگر مرتکب اعمال خشونت‌آمیز شده؛ به اراده‌ی خود آن کارها را به صورت فعال انجام داده و به مرور جزئی از هویت و شخصیت فرد می‌گردد. زیرا در این بازی‌ها لباس‌ها، نام، نوع سلاح‌ها، نوع پس‌زمینه و... اغلب بر اساس سلیقه‌ی بازی‌کننده انتخاب می‌شود. حتی در همین تحقیق بیان شده که در برخی بازی‌ها تصویر فرد توسط رایانه یا گوشی موبایل اسکن شده و بر روی شخصیت‌های بازی قرار داده می‌شود!

همچنین کارنگی و اندرسون (۲۰۰۴) در پژوهش خود گفته‌اند همراه بودن اعمال بازیگر با پاداش سبب آموخته‌شدن آن رفتار میشود. در علم روانشناسی این عمل «تقویت» نامیده می‌شود. این تقویت می‌تواند ارتقای فرد به مراحل بالاتر، دادن پاداش‌هایی چون سکه برای خرید اسلحه‌های جدیدتر، احسنت گفتن رایانه در ازای کشتن هر فرد، درد و ناله‌ی دشمنان کشته شده، قهرمان نشان دادن بازی‌کننده و... باشد

¹ Carnagey

² Anderson



و به تداوم آن اعمال کمک کند. در این صورت فرد در مقابل رفتارهای خود ابراز ناراحتی نمی کند و آنها را ناشایست نمی پندارد.

۲-تاثیرات اجتماعی بازی‌ها رایانه‌ای

۲-۱- کلیشه های جنسی در بازی‌های رایانه‌ای

یکی دیگر از شاخصه‌های اصلی بازی‌های رایانه‌ای جذابیت‌ها و کلیشه‌های جنسی است. در این بازی‌ها شخصیت زنان اکثرا با اندام‌های غیرواقعی، با لباس‌های بدن نما و بسیار شهوت‌انگیز ترسیم شده‌است. شخصیت‌های مرد بازی‌ها نیز به همین ترتیب دارای عضله‌های فوق‌العاده بزرگ و هیکل بسیار مردانه هستند. در صورتی که دستیابی به هردوی این شکل از اندام، در زندگی واقعی چه در زنان و چه در مردان امری بسیار سخت و گاهی عملا ناممکن است. در برخی بازی‌ها شخصیت زنی وجود دارد که به ازای هر بار شکست، مجبور است تکه‌ای از لباس خود را از دست بدهد تا بتواند به بازی ادامه دهد (پنگ^۱ و لی، ۲۰۰۶، ص ۱۴).

دیتز^۲ (۱۹۹۸) در پژوهشی تصویر و اعمال شخصیت‌های سی‌وسه بازی محبوب را بررسی، و آنها را به سه دسته:

۱-جایزه‌های جنسی ۲-نجات یابنده ۳-قهرمان و شخصیت اصلی،

تقسیم کرد. که دو مورد اول ضعف زنان و تهی بودن شخصیت ایشان و نیاز همیشگی‌شان به مردان را نشان می‌دهد. در واقع شخصیت زنان و مردان در این بازی‌ها به طرز نابرابری به نمایش در می‌آید و اغلب در این بازی‌ها سخن از برتر بودن جنس مرد و ضعیف نمایش دادن زن است (دیتز، ۱۹۹۸).

دیدن چنین محتواهایی برای کودکان و نوجوانان که در سن رشد قرار دارند میتواند منجر به تزلزل و تغییر نگرششان نسبت به نقش‌های جنسیتی، هویت جنسی و انتظارات آنها در زندگی آینده‌شان شود به طوری که پسر ها انتظار داشته باشند که همسر آینده‌شان قدی بسیار بلند و لاغر داشته باشد و دختران از خود شخصیتی ضعیف و ناپایدار بسازند که دائما نیازمند پشتیبانی مرد است (یی^۴ و وی، ۲۰۰۸، ص ۹۲۹).

¹ Peng

² Lee

³ Dietz

⁴ Yi

⁵ Wie



۲-۲- انزوای اجتماعی

اغلب بازی‌های رایانه‌ای، تنهایی و به صورت انفرادی انجام میشوند (زمانی و همکاران، ۲۰۱۰). این باعث می‌شود افراد به طور معمول زمان کمتری را با اعضای خانواده و دوستان سپری کنند و وقتی برای تعاملات اجتماعی در موقعیت‌های گوناگونی چون مدرسه، مسجد، خیابان و... نداشته باشند (دوران و همکاران، ۱۳۸۱، ص ۶ و ۷). این موضوع در مدت طولانی سبب گوشه‌گیری و انزوا می‌شود زیرا بازی‌های رایانه‌ای نیاز انسان‌ها به تعامل و ارتباط را، در بسیاری اوقات برآورده می‌سازند و مهارت‌های اجتماعی را روز به روز کم‌رنگ‌تر میکنند (زمانی و همکاران، ۲۰۱۰).

نتایج گریفیث^۱ (۱۹۹۷) نشان داد افرادی که به بازی‌های رایانه‌ای وابستگی داشتند نسبت به ارتباط و تعامل اجتماعی با همسالان و دوستان خود تمایل کمتری نشان می‌دهند و اغلب بازی را به ارتباط با دیگران ترجیح می‌دهند.

اگرچه از سویی برخی از بازی‌های رایانه‌ای که به صورت گروهی و با حضور دوستان یا حتی اعضای خانواده انجام می‌شوند، به آموختن مهارت‌های اجتماعی کمک میکنند، اما در پژوهشی که توسط دوران و همکاران (۱۳۸۱) انجام شد؛ نشان داده شد که نوجوانان اغلب محیط منزل را به عنوان محیط بازی ترجیح میدهند. علاوه بر این آلمیادا^۲ و همکاران (۲۰۲۱) نشان دادند که بین انزوای اجتماعی و اضطراب و افسردگی ارتباط وجود دارد. طبیعتاً اضطراب و افسردگی به خصوص در سنین کودکی و نوجوانی بسیار خطرناک است و در موارد شدید باید به سرعت درمان شود.

۲-۳- تاثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر فرهنگ

«بازی‌ها پس مانده‌ی فرهنگ شناخته میشوند» (کوشا، ۱۳۹۹، ص ۱۹۳). افراد به خصوص کودکان بازی‌هایی را انتخاب میکنند؛ با آن ارتباط برقرار کرده؛ از آن لذت می‌برند؛ که در ذهن خود نسبت به آن فرهنگ، آشنایی داشته باشند (کوشا، ۱۳۹۹، ص ۱۹۳). متأسفانه بیشتر بازی‌هایی که در دسترس افراد در ایران قرار می‌گیرند، وارداتی هستند و از جانب بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مورد تایید قرار نمی‌گیرند و با اهداف مخربی که دارند، بر ذهن و تفکرات کودکان و نوجوانان تاثیر گذاشته، آنها را از هویت ملی و دینی خود طرد کرده و ارزش‌های اسلامی را زیر سوال می‌برند. افراد با مواجه شدن و بازی کردن مستمر فرهنگ خود را به فراموشی سپرده و در فرهنگ بیگانه ذوب می‌شوند. بازی‌های بیگانه اکثراً تلاش می‌کنند تا ارزش‌های اسلامی را خرافه جلوه دهند و کم‌کم افراد را نسبت به عقاید مذهبی خود بی تفاوت سازند (اچرش، ۱۳۹۸، ص ۳۱).

¹ Griffiths

² Almeida



اغلب سازندگان بازی‌های رایانه‌ای پیام‌هایی را در طول بازی کردن به ذهن مخاطب القا می‌کنند که این پیام‌ها از فرهنگ و ایدئولوژی فرهنگی تاثیر می‌پذیرند و از آنجا که بازی‌ها ساختاری تعاملی دارند به خوبی می‌توانند فرهنگ، ارزش‌های بیگانه و افکار سازندگان را در ذهن بازی‌کنان نهادینه سازند (خانیکی، برکت، ۱۳۹۵، ص ۱۰۲).

در پژوهشی که توسط اچرش (۱۳۹۸) انجام شد، اهداف ضدفرهنگی و جاسوسی بازی‌های غربی آشکار شده است. به طور مثال: بازی جهنم خلیج فارس ندای «یا مهدی» به عنوان یک ندای تروریستی تلقی می‌شود و یا در بازی «پرندگان خشمگین» مخفیگاه شخصیت‌هایی که باید از بین برده شوند، در مسجد است و بازیکن باید برای برنده شدن مسجد را از بین ببرد. از طرفی در پژوهشی دیگر، که توسط خانیکی و برکت انجام شد؛ سه بازی ملی «مقاومت»، «مدافعان کربلا» و «میرمهنا» از نظر «روایت داستانی»، «خصوصیات شخصیت‌ها» و «فضای بازی» مورد بررسی قرار گرفت. نتیجه‌ی تحقیق حاکی از آن بود که بازی‌هایی که در آنها به تبیین ارزش‌های ملی و دینی پرداخته می‌شود، می‌توانند فرهنگ‌های شایسته و ارزش‌های معتبر را در ذهن مخاطب جای داده، آداب و رسوم مورد قبول جامعه را نشان داده و به جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان کمک کند.

تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی

در زمینه‌ی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای دو نوع دیدگاه مثبت و منفی وجود دارد (خلیفه و ابراهیمی نوپندگانی، ۱۳۹۱، ص ۱۷۴). نظر فرگوسن^۲ و اولسون^۳ در دیدگاه مثبت اینگونه است که در دهه‌های گذشته، ماهیت بازی‌های رایانه‌ای تغییر بسیاری پذیرفته و پیشرفت آنها به سمتی است که پیچیده، متنوع و کاربردی شده اند (قادری و آزاد افشار، ۱۳۹۹، ص ۲۰۴). ضمناً به عقیده‌ی لی بازی‌های رایانه‌ای انگیزه‌ی دانش‌آموزان برای یادگیری را افزایش می‌دهند. در دیدگاه منفی نسبت به بازی‌های رایانه‌ای اسکارلت^۴، نادپو^۵ و پونته^۶ اذعان داشتند که کار با رایانه باعث خواهد شد دانش‌آموزان نتوانند در حوزه‌های مختلف رشد کنند (خلیفه و ابراهیمی نوپندگانی، ۱۳۹۱، ص ۱۷۴).

همه‌ی بازی‌های رایانه‌ای صرفاً برای سرگرمی نیستند و این طور نیست که هیچ فعالیت ذهنی و آموزشی نداشته باشند. در بسیاری از بازی‌هایی که از نوع سرگرمی آموزشی هستند، از فرایندهای حل مسئله استفاده شده است که در واقع تفکری را در ذهن کاربر به وجود می‌آورد. این نوع بازی‌ها فعالیت‌های ذهنی مخاطب را تا حد زیادی افزایش می‌دهند (آتشین صدف، ۱۳۹۵، ص ۱۲).

به دلیل جذابیت بیشتری که بازی‌های رایانه‌ای نسبت به درس و تکالیف دارند در مقام مقایسه از نگاه کودکان و نوجوانان، بازی‌های رایانه‌ای برنده هستند که در این صورت می‌توانند اثر منفی بر عملکرد

¹ Angry birds

² Ferguson

³ Olson

⁴ Scarlet

⁵ Naudeau

⁶ Ponte



تحصیلی دانش‌آموزان بگذارند (گانتز، ۱۳۸۲، ترجمه پور عابدی نایینی). در نتیجه‌ی این جذابیت، کودکان و نوجوانان بیش از حد به استفاده از بازی‌های رایانه‌ای پرداخته و توجه کمتری به درس و مطالعه دارند (خلیفه و ابراهیمی نوبندگانی، ۱۳۹۱، ص ۱۷۵). در حقیقت افرادی که وقت خود را بیشتر صرف تماشای تلویزیون و انجام بازی‌های رایانه‌ای_ویدئویی و استفاده از اینترنت می‌کنند، به طور معنی‌داری کمتر به مطالعه می‌پردازند (شقایق و همکاران، ۱۳۹۰، ص ۱۱۵ و ۱۱۶). هر چند والدین به دلیل اینکه فرزندان‌شان در دنیای پیشرفته و مدرن امروز از فناوری‌های جدید عقب نمانند، با استفاده‌ی بیش از حد بازی‌های رایانه‌ای مخالفتی ندارند؛ اما اگر والدین و معلمان بتوانند دانش‌آموزان را به سمت و سوی درستی راهنمایی کنند، بسیاری از مطالب را با بهره‌گیری از این بازی‌ها به سهولت به آنها می‌آموزند (خلیفه و ابراهیمی نوبندگانی، ۱۳۹۱، ص ۱۷۵).

در نتیجه‌ی پژوهش‌های متنوع مشخص شده که کاهش نمرات کاربران بازی‌های رایانه‌ای در انجام برخی فعالیت‌ها، مانند تکالیف درسی، آزمون‌های هوش و تکالیف پیچیده از آثار روانی_اجتماعی این بازی‌ها محسوب می‌گردد (اسدالله پور و همکاران، ۱۳۸۸، ص ۹).

در پژوهشی که زیر نظر هونگ و همکاران تحت عنوان «رابطه‌ی بین اضطراب دانش‌آموزان و علاقه آن‌ها به بازی‌های آنلاین» صورت گرفت، نشان داده شد دانش‌آموزانی که مدت زمان بیشتری را صرف بازی‌های کامپیوتری می‌کنند اضطراب روانی و جسمانی بالاتری را از خود نشان می‌دهند (صالحی، ۱۳۹۸، ص ۸۴). این اضطراب بالا باعث می‌شود که عملکرد تحصیلی آنها تا حد قابل توجهی کاهش یابد. در پژوهشی که خلیفه و همکاران تحت عنوان «بررسی ارتباط بین خلاقیت و عملکرد تحصیلی بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه‌ی شهر اهواز» انجام دادند ثابت شد دانش‌آموزانی که مدت زمان بیشتری را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند، عملکرد تحصیلی پایین‌تری دارند (خلیفه و ابراهیمی نوبندگانی، ۱۳۹۱، ص ۱۸۷). البته که از اثرات مثبت این بازی‌ها بخصوص بازی‌هایی از نوع آموزش، بر روی عملکرد تحصیلی هم نمی‌توان به سادگی عبور کرد. برای مثال آموزش مفاهیم ریاضی به کمک شکل‌های کودکانه می‌تواند بسیار مؤثر باشد. از این رو اگر بازی‌های رایانه‌ای با چنین محتوایی ساخته شوند به یادگیری آسان‌تر دانش‌آموزان کمک خواهند کرد و همچنین به دانش‌آموزان این امکان را می‌دهند که مطالب را تکرار و مرور کنند تا به خوبی آنها را به خاطر بسپارند (اسحاقیان و اسماعیلی، ۱۳۹۵، ص ۲۳۰۵).

دلیری و همکاران (۱۳۸۸) در پژوهشی که روی گروه‌های سنی ۱۸_۱۴ سال انجام دادند متوجه شدند بازی‌های رایانه‌ای بر بهره‌ی هوشی، زمان واکنش و زمان حرکت تأثیر معناداری داشته است (قنبرلو، ۱۳۹۹، ص ۲).

به طبع همه‌ی دانش‌آموزان برای تحصیل شرایط عادی ندارند؛ بنابراین نباید از دانش‌آموزان استثنایی و دارای مشکلات ذهنی غافل شد. دانش‌آموزانی که دچار کم‌توانی ذهنی هستند به طور معمول تفکر عینی دارند و برای آموزش آنها باید از امور عینی و ملموس بهره برد. بازی‌های رایانه‌ای به دلیل بهره‌گیری از حواس دیداری و شنیداری می‌توانند یادگیری درس را برای اینگونه دانش‌آموزان تسهیل کنند و همچنین انگیزه‌ی پیشرفت تحصیلی را در آنها افزایش دهند (ولایتی و همکاران، ۱۳۹۲، ص ۱۱۴).

¹ Gunter

² Hong



اثرات منفی و آسیب زای بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز و بازی‌هایی که آموزه‌های منفی سایر فرهنگ‌ها و کشورها را دارا هستند بر هیچ کس پوشیده نیست اما در این میان می‌توان از بازی‌های رایانه‌ای مناسب برای آموزش و یادگیری کودکان و نوجوانان استفاده کرد (قطریفی و همکاران، ۱۳۸۵، ص ۱۶).

نقش بازی‌های رایانه‌ای در درمان

امروزه بازی‌های رایانه‌ای در سراسر جهان طرفداران بسیاری پیدا کرده اند و چون این توانایی را دارند که از آنها در موضوعات مختلفی همچون آموزشی، اجتماعی، پزشکی و درمان استفاده شود؛ پس لازم است از این بازی‌ها در امر مشاوره و درمان بخصوص روان_درمانی بهره برد (قادری و آزاد افشار، ۱۳۹۹، ص ۲۰۴).

به گفته‌ی گرنیک^۱ (۲۰۱۴) فرایندها و تمرینات مورد استفاده در روان_درمانی را می‌توان با بازی‌های رایانه‌ای هدفمند کرد (قادری و آزاد افشار، ۱۳۹۹، ص ۲۰۴). اینگونه روان_درمانی به شکل بهتری پیش خواهد رفت چون بازی رایانه‌ای متناسب با مشکل افراد بیمار است.

کودکان بسیاری هستند که به دلیل مشکلات جسمانی، توسط فیزیوتراپ تحت درمان قرار گرفته‌اند. در اغلب اوقات کودکان از این فعالیت‌ها استقبال نمی‌کنند و حاضر به انجام آنها نیستند. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای هدفدار، می‌تواند برای این گروه جذاب باشد و روند رو به رشدی به فرایند درمان بدهد.

برخی کودکان به اختلال بیش فعالی مبتلا هستند که دارای نوعی نقص و نارسایی در توجه می‌باشند. در واقع این کودکان نمی‌توانند برای مدت زمان طولانی به یک مسئله توجه کنند؛ اما نتیجه‌ی پژوهش‌های زیادی نشان داده است که آموزش توجه از طریق بازی‌های رایانه‌ای، بر عملکرد این افراد تأثیر خوبی دارد و باعث می‌شود دقت آنها بیشتر شود (اسماعیلی و همکاران، ۱۳۹۵، ص ۱۷).

برای اینکه فرایند درمان به درستی پیشرفت کند باید رابطه‌ی خوبی بین درمانگر و بیمار برقرار باشد؛ اما بعضی از افراد درونگرا هستند و برای ارتباط با درمانگر دچار مشکل می‌شوند. بازی‌های رایانه‌ای برای درمان اینگونه افراد بسیار مناسب اند. همچنین با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای افراد بیمار می‌توانند به صورت آنلاین به متخصص مراجعه کنند و در زمان و هزینه‌ی خود صرفه‌جویی نمایند و مهم‌تر از همه دیگر، ترس مراجعه به روان‌شناس و تشخیص اختلال روانی را نخواهند داشت (قادری و آزاد افشار، ۱۳۹۹، ص ۲۰۵ و ۲۱۰).

نتیجه‌گیری

بازی‌های رایانه‌ای با توسعه‌ی اینترنت و گوشی‌های موبایل، امروزه بخش عمده و مهمی از زندگی کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده؛ ساعت‌ها با خود درگیر می‌کنند و تعاملات طولانی مدتی را با محیط‌های مجازی فراهم می‌سازند.

¹ Granic



چهار عامل مهم که درباره‌ی تاثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای دخیل هستند در این مقاله بررسی شد. خشونت و پرخاشگری یکی از تاثیرات رایج این بازی‌هاست؛ زیرا اغلب سازندگان این بازی‌ها در جهت جذب طرفداران بیشتر از خشونت بهره برده و در آن به کلیشه‌های جنسیتی متوسل می‌شوند تا امور جنسی را نیز وارد چنین بازی‌هایی کنند. این بازی‌ها همچنین بستری برای نفوذ سیاسی و جاسوسی محسوب می‌شوند و در بسیاری اوقات، کودکان و نوجوانان را از فرهنگ بومی خود طرد کرده و به فرهنگ بیگانه متمایل می‌کنند. به طوری که پس از مدت طولانی بازی کردن، فرد به نقض برخی ارزش‌ها و هنجارهای حاکم بر جامعه می‌پردازد. از سوی دیگر این بازی‌ها می‌توانند در افزایش خلاقیت کودکان بسیار موثر واقع شوند و در مهدکودک‌ها، مراکز پیش دبستانی و مدارس مورد استفاده قرار بگیرند و به پیشرفت تحصیلی و مهارتی افراد منجر شوند. این موضوع تنها به افراد عادی محدود و منحصر نمی‌شود و میتوان به بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ابزاری برای بهبود کودکان با ناتوانی‌ها و نقص‌های ذهنی و جسمی نگاه کرد و تا حدود نسبتاً خوبی برخی مهارت‌های دیداری و شنیداری را در آنان بهبود بخشد. در امر درمان نیز میتوان در موضوعاتی چون مشاوره، ارتباط غیرمستقیم و ایجاد اشتیاق، حساب باز کرد. با توجه به اینکه، تمامی تاثیرات بلند و کوتاه مدت بازی‌های رایانه‌ای به مدت زمان استفاده، سن، جنسیت، شرایط خانوادگی و اقتصادی مربوط است؛ اما با این حال، استفاده‌ی متمادی از آن مشکلات جسمی و روانی بسیاری در پی دارد و استفاده کنترل شده از آن به اثرات مثبت گفته شده می‌انجامد.

با در نظر گرفتن تمام جنبه‌های مختلف به نظر می‌رسد از آنجایی که کودکان و نوجوانان تنها گروه مورد بررسی این نوشتار بوده‌اند و افراد در این بازه‌ی سنی تا حد قابل توجهی از تمامی وجوه به خانواده وابستگی دارند. آگاهی بخشیدن به خانواده از طریق آموزش سواد رسانه‌ای میتواند به آنها در جهت درک بهتر تاثیرات مخرب برخی از بازی کمک کند و آثار و عواقب مثبت و منفی آن را شناسایی کرده و اقدام به تفسیر محتواهای مربوطه کنند که در نتیجه بتوانند نه تنها در برابر بازی‌های نامناسب بلکه سایر موضوعات مرتبط چون شبکه‌های اجتماعی، سایت‌های پورنوگرافی، روابط ناسالم و... محافظت کنند.

منابع و مراجع

- ۱- آتشین صدف، عبدالرضا. (۱۳۹۵). پرونده ویژه بازی‌های رایانه‌ای. نشریه پایش سبک زندگی، ۳ (پیاپی ۱۲).
- ۲- آذری، سعید. (۱۳۸۷). بازی‌های رایانه‌ای و خشونت. پژوهش‌های ارتباطی (پژوهش و سنجش)، ۱۵ (۵۴)، ۱۳۷-۱۲۱.
- ۳- اچرش، شیدا. (۱۳۹۸). تحلیل و بررسی کاربردهای بازی‌های رایانه‌ای. پویش در آموزش علوم انسانی، ۴ (۱۶)، ۴۰-۲۷.
- ۴- اسحاقیان، منور؛ اسماعیلی، مینا. (۱۳۹۵). تأثیر بازی رایانه‌ای بر دقت و توجه دانش‌آموزان. پنجمین کنفرانس بین‌المللی پژوهش در علوم و تکنولوژی، ۲۳۰۴-۲۳۱۲.
- ۵- اسد الله پور، امین؛ شریعت، وحید؛ علیرضایی، نرگس؛ بشر دانش، زیبا؛ بیرشک، بهروز؛ تهرانی دوست، مهدی. (۱۳۸۸). رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی: مطالعه‌ای به روش دلفی. تازه‌های علوم شناختی، ۱۱ (۲)، ۸-۱۸.
- ۶- اسماعیلی، فتنه؛ نوری، علی؛ مرادی، علیرضا. (۱۳۹۵). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزش توجه بر شبکه‌های توجه و خلق دانش‌آموزان دارای نارسایی توجه/بیش‌فعالی. فصلنامه کودکان استثنایی، ۱۶ (۱)، ۵-۱۹.



- ۷- امینی فر، الهه؛ صالح صدق پور، بهرام؛ زاده دباغ، حسین. (۱۳۹۱). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر انگیزه و پیشرفت ریاضی دانش‌آموزان. نشریه علمی پژوهشی فناوری آموزش، ۶(۲)، ۸۱-۸۸.
- ۸- بابایی فرد، اسداله. خداکریمان گیلان، ندا. (۱۳۹۹). تأثیر بازی‌های کامپیوتری بر خشونت کودکان و نوجوانان. نشریه مطالعات کاربردی در علوم اجتماعی و جامعه‌شناسی، ۱۵(۳)، ۲۵-۳۴.
- ۹- حسینی، سید محمد. خانی، فرزانه. (۱۳۹۹). نقش و اثر جرم‌زای بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان. فصلنامه رهیافت پیشگیری از جرم، ۲(۳)، ۷۳-۹۸.
- ۱۰- خانیکی، هادی؛ برکت، محیا. (۱۳۹۴). بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای. فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، ۴(۱)، ۹۹-۱۳۱.
- ۱۱- خلیفه، قدرت‌الله؛ ابراهیمی نوبندگانی، مریم. (۱۳۹۱). بررسی ارتباط بین خلاقیت و عملکرد تحصیلی با بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه‌ی شهر اهواز. مجله‌ی علوم تربیتی دانشگاه شهید چمران اهواز، ۶(۱)، ۱۷۱-۱۹۲.
- ۱۲- دوران، بهناز؛ آزادفلاح، پرویز؛ اژه‌ای، جواد. (۱۳۸۱). بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان. مجله روانشناسی، ۶(۱) (پیاپی ۲۱)، ۴-۱۷.
- ۱۳- شقاقی، مهدی؛ شریفی، لیلی؛ شریفی، صابر. (۱۳۹۰). بررسی رابطه‌ی انجام بازی‌های رایانه‌ای و میزان مطالعه‌ی دانش‌آموزان مقطع راهنمایی: مطالعه‌ی موردی شهر کرج. نشریه تحقیقات کتابداری و اطلاع‌رسانی دانشگاهی، ۴۵(۵۷)، ۱۱۱-۱۳۳.
- ۱۴- صالحی، محمد. (۱۳۹۸). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش هیجانی دانش‌آموزان دوره اول متوسطه. فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ۹(۳)، ۷۹-۹۶.
- ۱۵- قادری، جواد؛ آزاد افشار، سارا. (۱۳۹۹). بازی‌های رایانه‌ای و روان‌درمانی. رویش روانشناسی، ۹(۶)، ۲۰۳-۲۱۲.
- ۱۶- قطریفی، مریم؛ رشید، خسرو؛ دلاور، علی. (۱۳۸۵). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران. نشریه روانشناسی تربیتی، ۲(۳)، ۱۱-۲۸.
- ۱۷- گانتر، بری. (۱۳۸۲). اثر بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی بر کودکان. ترجمه‌ی سید حسن پورعابدی نابینی، تهران: جوانه رشد.
- ۱۸- قنبرلو، پروین. (۱۳۹۹). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای ایرانی بر هوش و عملکرد فرهنگی اجتماعی دانش‌آموزان. مجله پژوهش‌های معاصر در علوم تحقیقات، ۲(۱۰)، ۱-۷.
- ۱۹- موقر، منظر؛ جعفری، علی. (۱۳۹۸). رابطه‌ی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در میان کودکان (مورد مطالعه: کودکان ۸ تا ۱۲ سال شهر اردبیل). نشریه مطالعات رسانه‌ای، ۱۴(۴۵)، ۲۳-۳۳.
- ۲۰- ولایتی، الهه؛ زارعی زوارکی، اسماعیل؛ امیر تیموری، محمد حسن. (۱۳۹۲). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر یادگیری، یادداری و انگیزه‌ی پیشرفت تحصیلی دختران کم توان ذهنی. فصلنامه افراد استثنایی، ۳(۹)، ۱۱۱-۱۲۸.

- Almeida, I. L. Rego, J.F. Teixeira, A. C. G. Moreira. M. D. (2021). **Social isolation and its impact on child and adolescent development: a systematic review.** <https://doi.org/10.1590/1984-0462/2022/40/2020385>.
- Boyle, E. Connoly, T. M. Hainey, T. **The role of psychology in understanding the impact of computer games.** (2011). Entertainment Computing 2. School of Social Science, Faculty of Health, Education and Social Science, University of the West of Scotland, High St., Paisley, Scotland PA1 2BE, UK, 69-74.
- Colwell, J. & Payner, J. (2000). **Negative correlates of computer game play in adolescents;** British Journal of Psychology. 91, 295-310.



- 4- Connolly .T .M , Boyle. E. A, MacArthur. E, Hainey. T, Boyl. J. M. (2012). **A Systematic Literature Review of Empirical Evidence on Computer Games and Serious Games.** Computers and Education, 59,661-686.
- 5- Dempsey, John V.; And Others. (1996). **Instractional Application of Computer games.** American Educational Research Association, New York, NY, April 1-12.
- 6- Dietz, T. L. (1998). **An examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialization and aggressive behavior.** Sex Roles, 38, 425-442.
- 7- Funk, J. B. ; Flores, G. ; Buchman, D. & German, J. N. (1999). **Rating electronic games; Violence is the eye of beholder;** Youth and Saciety. 30, 3, 282-312.
- 8- Glaubke, Christina R.; Miller, Patti; Parker, McCrae A.; Espejo, Eileen. (2001). **fair Play? Violence, Gender and Race in Video Games.** Children Now, Oakland, CA,1-37.
- 9- Griffiths, M. D. (1997). **Computer game playing in early adolescence.** Youth and Society, 29, 223-237.
- 10- Laird, J. E. (2002). **Research in Human-Level AIUSING Computer Games.** Communications of the Acm, (45)1,32-35.
- 11- Lindley, C. A. (2005). **Story and Narrative Structures in Computer Games.** Department of Technology, Art and New Media, Gotland University, Cramergatan 3, SE-621 57 Visby, Sweden,1-27.
- 12- Carnagey, N. L. Anderson, C. A.(2004). **Violent video game exposure and aggression. MINERVA PSICHIATR.** Department of psychology, Iowa state University, Ames, IA, USA,(45)1,1-18.
- 13- Peng, W. Lee, M. K. (2006). **What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games,** A Comprehensive Review of the Current Literature Annenberg School for Communication, University of Southern California, Los Angle, CA 900891-213-740-3935.
- 14- Freeman, W. T. Tanaka, K. Ohta, J. Kyuma, K.(1996). **Computer vision for computer games.** Mitsubishi Electric Research Labratories, <http://www.merl.com>,96-35.
- 15- Zamani. E, Kheradmand. A, Cheshmi. M, Abedi. A, Hedayati. N .(2010). **Comparing the Social Skills of Students Addicted to Computer Games with Normal Students.** Addict & Health, Summer & Autumn 2010;(2)3-4,59-64.
- 16- Yi, M. Wei, P. (2008). **Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games.** https://www.researchgate.net/publication/31461823_922-937.