

هارمیر

۴۷

رشد آموزش

فصلنامه آموزشی، تحلیلی و اطلاع‌رسانی
دوره سیزدهم | شماره ۱ | پاییز ۱۳۹۶ | ۶۴ صفحه | ۱۴۵۰۰ ریال | پیامک: ۳۰۰۰۸۹۹۵۰۸
www.roshtdmag.ir



**تربیت جنسی کودک و نوجوان
کاربرد مشاوره بر خط (آنلاین) در مدارس
شمشیر دولبه! (تأثیر بازی‌های رایانه‌ای
بر سلامت روان و تحصیل)**

برنامه ها و فعالیت های راهنمایی و مشاوره (دوره متوسطه اول)



وکیل محمد مصطفوی - علی اصغر ابردی

راهنمایی و مشاوره در آموزش و پرورش چارچوبی متقن و مبتنی بر تکنیک های اسلامی / ارزشی برای هدایت و انسجام بخشی ارائه خدمات راهنمایی و مشاوره است که به شکل فرایندی بوده و در حیطه های رشدی، تحصیلی، شغلی، سازگاری، روانی و اجتماعی و در قالب برنامه آموزشی، خدمات پاسخگو، برنامه ریزی فردی و حمایت سیستمی عملیاتی می گردد.

برنامه ها و فعالیت های راهنمایی و مشاوره در دوره متوسطه (راهنمای مشاور)



تألیف: کلید امید ابراهیمی و مشاوره

پیامبر اکرم (ص):
کسی نیست که با دیگران مشورت کند
و به سوی رشد و کمال هدایت نشود.



شماره ۴۷

رشد آموزش

فصل نامه آموزشی، تحلیلی و اطلاع رسانی
دوره سیزدهم / شماره ۱ / پاییز ۱۳۹۶ / ۶۴ صفحه
www.roshdmag.ir

بشماره



وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی
دفتر انتشارات و تکنولوژی آموزشی
شرکت افست

یادداشت سردبیر

سالی برای تقویت عقلانیت/۲

روانشناسی تربیتی

تربیت جنسی کودک و نوجوان / دکتر علی اصغر احمدی / ۴

مشاوره

کاربرد مشاوره برخط (آنلاین) در مدارس / داریوش عظیمی / ۱۱

برنامه درسی

برنامه تفکر و پژوهش در کتاب تفکر و سبک زندگی / دکتر میترا دانشور / ۱۸

گفت و گو

صنعت بازی در ایران ESRA (پای صحبت رضا احمدی، مدیر نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای) / ۲۲

یک تجربه

شغل محبوب من یا شغل مناسب من؟! / محمد رضا حشمتی / ۳۰

روانشناسی تربیتی

شمشیر دولبه! / زهرا شاهسواری / ۳۳

گزارش

فضای مجازی و جهانی که به خانه ما تبدیل شده است / هوشنگ غلامی / ۴۳

معارف اسلامی

مشاوره در مکتب اهل بیت (ع) / بهنام حکمتی / ۴۶

اخلاق

تنبلی و هدر دادن عمر به قلم سعدی / دکتر حسین داودی / ۵۶

آزمون های روانی

آزمون هوش غیر کلامی TONI-3 / دکتر آدیس کراسکیان / ۵۸

معرفی وبگاه

وبگاه ESRA در راه ... / رضا احمدی / ۶۱

معرفی کتاب

کودکان و سرکشی / ۶۳

مدیر مسئول: محمد ناصری

سردبیر: دکتر علی اصغر احمدی

مدیر داخلی: ناهید ابراهیمزاده

هیئت تحریریه:

علی اصغر ایزدی

دکتر حسین سلیمی بجنستانی

بهزاد دهنوی

حمیدرضا زین الدینی

احمد صافی

دکتر شکوه نوایی نژاد

ویراستار: جعفر ربانی

طراح گرافیک: علیرضا پورحنیفه

نشانی دفتر مجله:

تهران، ایرانشهر شمالی، پلاک ۲۶۶

صندوق پستی ۶۵۸۵ / ۱۵۸۷۵

تلفن ۹۱۶۱۱۶۱۰۲۱ - ۰۲۱ (داخلی ۳۷۴)

نمابر: ۸۸۴۹۰۱۰۹

پیام نگار: moshaveremadrese@roshdmag.ir

پيامک: ۰۸۹۹۵۰۸

roshdmag: ۰۸۸۳۰۱۴۸۲

تلفن پیام گیر نشریات رشد: ۰۸۸۳۰۱۴۸۲

کد مدیر مسئول: ۱۰۲

کد دفتر مجله: ۱۱۳

کد مشترکین: ۱۱۴

تلفن امور مشترکین:

۸۸۸۶۷۳۰۸

شمارگان: ۱۰۰۰۰ نسخه

قابل توجه نویسندگان و مترجمان:

- مقاله هایی که برای درج در مجله می فرستید، باید با اهداف و رویکردهای آموزشی تربیتی فرهنگی این مجله مرتبط باشند و نباید قبلاً در جای دیگری چاپ شده باشند.
- مقاله های ترجمه شده باید با متن اصلی همخوانی داشته باشد و متن اصلی نیز همراه آن باشد. چنانچه مقاله را خلاصه می کنید، این موضوع را قید بفرمایید. ● مقاله یک خط در میان، در یک روی کاغذ و با خط خوانا نوشته یا تایپ شود. مقاله ها می توانند با نرم افزار word و بر روی CD و یا از طریق پیام نگار مجله ارسال شوند. ● نثر مقاله باید روان و از نظر دستور زبان فارسی درست باشد و در انتخاب واژه های علمی و فنی دقت لازم مبذول شود. ● محل قرار دادن جدول ها، شکل ها و عکس ها در متن مشخص شود. ● مقاله باید دارای چکیده باشد و در آن هدف ها و پیام نوشتار در چند سطر تنظیم شود. ● کلمات حاوی مفاهیم نمایه (کلید واژه ها) از متن استخراج و روی صفحه ای جداگانه نوشته شوند. ● مقاله باید دارای تیتراژ اصلی، تیتراژ فرعی در متن و سوتیتر باشد. ● معرفی نامه کوتاهی از نویسنده یا مترجم همراه یک قطعه عکس، عناوین و آثار وی پیوست شود. ● مجله در رد، قبول، ویرایش و تلخیص مقاله های رسیده مختار است. ● مقالات دریافتی بازگردانده نمی شود. ● آرای مندرج در مقاله ضرورتاً مبین رأی و نظر مسئولان مجله نیست.

سالی برای تقویت عقلانیت

مربی، در شکفتگی دانش آموزانش به ثمر می‌نشیند. آغاز چنین سالی بر شما مبارک باد. مبارک باد بهار جنبش خاک وجود کودکان و نوجوانان این سرزمین و شکوفه زدن و به بار نشستن میوه‌های رنگارنگ استعدادها، توانمندی‌ها، مهارت‌ها، سازگاری‌ها، همکاری‌ها، سلامت‌ها، پویایی‌ها، بودن‌ها، زیستن‌ها و صبر کردن‌ها. مبارک باد آغاز کار در بهار پاییز؛ مبارک باد سپری شدن سرمای افسرده‌ساز تابستان؛ مبارک باد آغاز کشت و کار باغبانان وجود، از پس سه ماه سرد بی‌حاصلی؛ مبارک باد بیداری چشمان عقل و دل و به تماشا نشستن شکوفه‌های زیبای استعدادها، قابلیت‌ها و شایستگی‌های دانش آموزان.

در این عرصه بازگشوده، یکی از نگرانی‌های هر انسان مسئولی، محافظت از دانش آموزان در مقابل آسیب‌های جسمانی، روانی، اجتماعی و اخلاقی است. هر مسئولی در وهله نخست، باید محافظت از جسم و جان دانش آموزان را مد نظر قرار دهد. رعایت بهداشت در همه زمینه‌ها از جمله دستشویی‌ها، آب‌خوری‌ها، بوفه مدارس و دست‌فروشان و مغازه‌های اطراف مدرسه و نیز نحوه نگاه‌داری غذاها و خوراکی‌هایی که دانش آموزان با خود به مدرسه می‌آورند و بسیاری نکات دیگر؛ این‌ها همه باید مورد توجه مربیان، به ویژه مشاوران باشد. برای دانش‌آموزانی که از سرویس ایاب و ذهاب استفاده می‌کنند، توجه به

آغاز سال تحصیلی، برای معلمان و مربیان دل‌آگاه، دل‌سوز، هدف‌مند، هویت‌یافته، کاردان، پویا و کمال‌جو، باز شدن یکی از مهم‌ترین عرصه‌های زندگی است. انسانی که می‌خواهد عمرش را زندگی کند، نه سپری. درواقع می‌خواهد انسانیت و کمال را در خود محقق کند، نه کسب؛ می‌خواهد خود را به خود و خدای خود اثبات کند، نه به دیگران؛ و مدرسه باید یکی از پربارترین عرصه‌های تحقق این کمال است. در مدرسه باید زندگی کرد، باید نفس کشید، باید صبر کرد و دگرگون شد؛ باید تپید. مربی بودن یک شغل نیست، نوعی بودن است؛ اثبات خود در عرصه یک کار نیست، گشودگی برای پذیرش و شکفتن‌هاست. معلمان و مربیان نمی‌خواهند تأیید شده و پذیرفته شوند، بلکه به حدی از کمال رسیده‌اند و آغوش باز کرده‌اند تا شکفتگی، بالیدگی، تمدن، پاکیزگی، زیبایی،

خضوع و بندگی را در دانش‌آموزانشان تحقق بخشند و آن را با تمام وجود تأیید کنند و پذیرا باشند. تحقق انسانیت یک معلم و

ایمنی جسمانی، اخلاقی و روانی حاکم بر سرویس‌ها می‌باید مورد توجه مسئولین مدرسه و در عین حال مورد توجه مشاوران باشد. خبرهای ناگواری که همه‌ساله از حوادث رانندگی برای دانش‌آموزان و معلمان، به هنگام آمد و شد به مدارس، به گوش می‌رسد ما را نسبت به رعایت نکات ایمنی در رفت و آمد آنان حساس‌تر می‌کند.

توجه به سلامت روان معلمان و دانش‌آموزان نیز، از جمله وظایف مهم مشاوران به شمار می‌آید. فضای روانی مدرسه باید به گونه‌ای مدیریت شود که آسیب‌های روانی به حداقل ممکن خود تقلیل پیدا کند. توجه به فضای ارتباطی بین دانش‌آموزان و کنترل روابط احتمالی زورگویانه، تحقیرآمیز، تمسخرآمیز، طردکننده و ناملازم، نباید از نگاه تیزبین مربی و مشاور به دور باشد. فضای پذیرش متقابل، همکاری، هم‌حسی، مشارکت و یادگیری‌های جمعی، می‌تواند فضای ارتباطی آسیب‌زا را تبدیل به فضای ارتباطی سالم کند. توجه به فضای روانی حاکم بر خانواده دانش‌آموزان و پشتیبانی‌های لازم برای مواجه شدن با کاستی‌های خانوادگی آنان نیز از وظایف انسانی مشاوران است. توجه به نقاط ضعف روانی هر دانش‌آموز و آسیب‌پذیری او از آن نقاط، نباید از نظر مشاور دور باشد. وجود زمینه‌های برخی از بیماری‌های روانی در خانواده، از جمله شیذوفرنی، وسواس، اضطراب و نیز وجود زمینه‌هایی از اعتیاد، خودکشی و بی‌مسئولیتی، نباید از نظر مشاور آگاه دور بماند.

در زمینه آسیب‌های اجتماعی نیز توجه به وجود آمادگی‌های محیطی برای ابتلا به هر یک از آسیب‌ها، اهمیت وافر دارد. آسیب‌های اجتماعی از دیرباز در هر جامعه‌ای وجود داشته و خواهد داشت، لکن امروزه با توجه به رشد سریع فناوری‌های ارتباطی، دیگر محیط‌هایی که هر یک از ما در آن زندگی می‌کنیم، تنها به ما و آدم‌ها و اشیایی که در پیرامون خود می‌بینیم، محدود نمی‌شود و دامنه‌ای به گستردگی تمام دنیا دارد. ما می‌باید خود با چنین فضاهایی آشنا شویم تا به دامنه تأثیر آن بر دانش‌آموزانمان نیز آگاه شویم. برای جلوگیری از آسیب‌پذیری دانش‌آموزان در فضای ارتباطی واقعی و فضای ارتباطی حاصل از فناوری‌های روز، باید برخی از مهم‌ترین فرایندهای روان‌شناختی آنان را تقویت کنیم؛ از جمله توجه به دو دسته فرایندهای زیر که می‌تواند نقش کنترل‌کنندگی بیشتری داشته باشد:

۱. فرایندهای شناختی: برای مقابله با آسیب‌های گوناگون دانش‌آموزان، در درجه نخست و به‌عنوان یک عامل بنیادی، مربی باید به فرایندهای شناختی، از جمله تفکر و تعقل آنان، به شکل کامل آگاهی داشته باشد. فرایندهای شناختی در شکل کلان خود شامل هرگونه دریافت حسی به‌عنوان درون‌داد، پردازش آن‌ها و در نهایت تولید برون‌داد است. در فرایند نگه‌داری و بازیابی مطالب، درون‌دادها در حافظه ذخیره‌سازی شده و از حافظه فراخوانی می‌شوند. در فرایند تفکر، مطالب با یکدیگر مقایسه شده و ارتباطات آن‌ها کشف و در نتیجه یک محصول جدید تولید می‌شود. به هر حال، این دو سیستم باید فعال، کارآ و بدون عیب کار کنند تا بتوانند برای فرد منشأ موفقیت شوند.

در این میان نقش تعقل، به‌عنوان سطحی از ادراک، حائز اهمیت بسیار است. کار عقل، درک نادیدنی‌هاست؛ دریافت چیزهایی است که به‌طور مستقیم در دسترس حواس نیستند. از همین نقطه است که انسان از حیوان متمایز می‌شود. افتادن سیب از درخت را هر حیوانی می‌بیند ولی وجود قوه جاذبه را تنها عقل می‌تواند دریافت کند. جاذبه، دیدنی نیست بلکه دریافت‌کردنی به وسیله عقل است. این توانایی انسان، باید به گونه‌ای تقویت شود که به سادگی فریب ظواهر اشیا را نخورد. چشم انسان قاشق چای‌خوری را در استکان، شکسته می‌بیند ولی چشم عقل او آن را سالم دریافت می‌کند.

هر اقدامی که در جهت تقویت دریافت‌های واقعی و غیرحسی انجام گیرد، نوعی تربیت عقلانی است. بسیاری از افراد از به‌کار نگرفتن عقل آسیب‌های فراوان می‌خورند. مهربانی ظاهری یک فرد، کودک و نوجوان را فریب داده و او را به دام مجرمین و جنایتکاران می‌اندازد. شناخت نیت واقعی یک فرد از کاری که انجام می‌دهد کار عقل است. برای تمرین در زمینه و تقویت جنبه عقلانی سیستم شناختی، خوب است بر روی شناخت و تحلیل انگیزه‌ها و نیت‌های دیگران کار شود. سؤال‌های زیر، نمونه‌هایی هستند از مواردی که با به‌کار انداختن عقل می‌توان به آن‌ها پاسخ گفت:

- طراحان و اداره‌کنندگان سیستم‌هایی چون واتساپ، تلگرام، توئیتر و موارد مشابه، چه اهدافی را دنبال می‌کنند؟ آیا آنان سود ما را طالبند؟

- مدیران و سرمایه‌گذاران شبکه‌های ماهواره‌ای چه انگیزه‌ای دارند؟ آیا آنان برای خوشبختی و سعادت ما، این همه سرمایه‌گذاری می‌کنند و یا هدفی دیگر دارند؟

- در پس مدها چه کسانی قرار دارند؟ مدها از کجا آغاز شده و توسط چه کسانی رواج پیدا می‌کنند؟

- دوستانی که ما را به طرف لذت‌جویی و لذت‌طلبی و دوری از فرهنگ ایرانی و اسلامی و خانواده دعوت می‌کنند، با چه انگیزه‌ای چنین می‌کنند؟ آیا آنان به راستی سود و خیر ما را طالبند؟

این‌ها نمونه‌هایی از سؤال‌هایی است که پاسخ‌گویی به آن‌ها نیازمند به‌کارگیری عقل و درک عمق وقایع و اشیا است. از این‌گونه سؤال‌ها می‌توان بی‌نهایت طرح کرده و از عقل برای پاسخ‌گویی به آن‌ها استفاده کرد.

۲. فرایندهای عاطفی: برای حفاظت از سلامت روانی و اخلاقی دانش‌آموزان، لازم است آنان با تقویت هوش هیجانی، درصدد شناخت هیجان‌های خود و چگونگی مدیریت آن‌ها باشند. در این میان بالا بردن عزت نفس خود و شاکر بودن و مثبت‌اندیشی و توکل به خداوند، نقش بسیار مهمی در پیشگیری از آسیب‌های روانی، اخلاقی و اجتماعی دارد.

این دو فرایند، نقشی بنیادی در مدیریت کودک و نوجوان دارد و کار گسترده بر روی آن‌ها می‌تواند از بسیاری از آسیب‌ها جلوگیری کند. برای شما عزیزان سالی سرشار از موفقیت، رشد و نزدیکی به خداوند متعال را آرزو مند.

سردبیر

بخش
سوم

تربیت جنسی کودک و نوجوان

دکتر علی اصغر احمدی

اشاره
همان‌گونه که در بخش دوم مقاله در شماره قبل ذکر شد، رفتار جنسی انسان محصول تمامی اجزا و عناصر شخصیت اوست و شکل بروز و تحقق آن نیز تابعی از تحول شخصیت فرد می‌باشد. تربیت به دنبال آن است که این رفتار را در عالی‌ترین سطح تحول شخصیت محقق کند نه در نازل‌ترین مرتبه آنکه صرفاً ارضای نیازهای فیزیولوژیکی است. در این مقوله، نگاه فرهنگی به تعیین شاخص‌های بهنجاری و نابهنجاری رفتار جنسی، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. اسلام، به عنوان آخرین دین الهی، رفتار جنسی را یک سنت الهی می‌داند در حالی که مسیحیت، با ناپسند شمردن آن، شرط رسیدن به عالی‌ترین مراتب تقوی و رهبری دینی را ترک هر گونه رفتار جنسی دانسته است. نگاه فرهنگی به رفتار جنسی در کنار نگاه تحولی و رشدی به آن، ما را به سمت نگاهی الگویی در تعیین بهنجاری و نابهنجاری این رفتار سوق می‌دهد.

در جهان غرب، با حذف نگاه الگویی، به‌ویژه تحت تأثیر نفوذ هم‌جنس‌گرایان، در مراکز تصمیم‌گیری در مورد رفتارهای بهنجار و نابهنجار، بعد از حذف هم‌جنس‌گرایی از فهرست انحراف‌های جنسی، سایر انحراف‌های جنسی نیز به تدریج معنای دیگری یافتند. برای اطلاع از نحوه دگرگون شدن معیارهای سلامت و بیماری جنسی در منابع آسیب‌شناسی روانی، مروری بر تحول طبقه‌بندی‌های دستورالعمل تشخیصی و آماری انجمن روان پزشکی آمریکا (DSM) ارائه شد. با توجه به اینکه هدف غایی در تربیت رفتار جنسی کودک و نوجوان، سوق دادن فرد به سمت رفتار جنسی متعادل و متعالی است، مهم‌ترین آسیب‌ها در این زمینه شامل بدکار کردی‌های جنسی (بدکار کردی‌های پیش از رفتار جنسی، حین و بعد از آن) و همچنین انحراف‌های جنسی (انحراف در اهداف، انحراف در فرم یا شکل رفتار جنسی) مورد بررسی قرار گرفت.

اکنون، در ادامه مباحث گذشته، به علت‌شناسی آسیب‌های جنسی، تجربیات جنسی نابجا و نامناسب و فقدان چارچوب‌های شناختی هدایت‌گر خواهیم پرداخت.

کلیدواژه‌ها: کودکی ناایمن، پدوفیلیا، آزار جنسی

علت‌شناسی آسیب‌های جنسی

در بحث آسیب‌ها، اعم از جسمانی و روانی، بخشی را به علت‌شناسی هر آسیب اختصاص می‌دهند. برای بررسی علت هر آسیب، علی‌القاعده باید به منابع اختصاصی آسیب‌ها، از جمله به کتاب‌های مربوط به آسیب‌های روان‌شناختی مراجعه کرد. در اینجا با توجه به عنوان کلی بحث، یعنی تربیت جنسی کودک و نوجوان، ناگزیریم علل محیطی و تربیتی آسیب‌ها را مورد بحث قرار دهیم، لذا بیشتر به‌عواملی که محیط تربیتی می‌تواند در اختیار داشته باشد می‌پردازیم. به این ترتیب اگر بخواهیم زمینه‌ها و عوامل به‌وجود آورنده آسیب‌های جنسی را مورد بررسی قرار دهیم، می‌توانیم به موارد زیر اشاره کنیم. قبلاً لازم به‌ذکر است که این موارد ضرورتاً به انحصار به آسیب‌های جنسی منتهی نمی‌شوند، بلکه هر یک از آن‌ها می‌تواند آسیب‌های گوناگونی را به‌وجود آورد که بسته به ویژگی‌های فردی و محیطی، در هر فردی ممکن است نوعی از آسیب و یا حتی بعضاً نوعی رشد روانی را موجب شوند. ما در اینجا با تمرکز بر آسیب‌های جنسی موضوع را مورد بررسی قرار می‌دهیم.

● کودکی نایم

محیط رشد کودک، به لحاظ روان‌شناختی، باید محیطی ایمن در معنای گسترده آن باشد. در سلسله نیازهای مزلو، وقتی راجع به

اگر حتی ترس به‌عنوان تنها عامل در محیط تربیتی حاکم باشد، تا حد زیادی ایمنی مورد نیاز کودک را از او خواهد گرفت. این شرایط زمانی تشدید خواهد شد که علاوه بر ترس، رهاشدگی و تکانشی بودن محیط نیز به آن افزوده شود. در چنین موقعیتی، کودک و نوجوان از جهات گوناگون در بی‌پناهی و درماندگی بسر خواهد برد

ایمنی صحبت می‌شود، مقصود از محیط ایمن محیطی است که علاوه بر تأمین ایمنی جسمانی ابعاد دیگری چون ایمنی روانی، نظم، پیش‌بینی‌پذیری و قابل اتکا بودن را هم در برگیرد. کودک، از نظر روانی، به چنین محیطی احتیاج دارد. چنین محیطی است که می‌تواند دلبستگی ایمن کودک را تأمین کند. برعکس، وجود عوامل زیر می‌تواند ایمنی محیط و در پی آن دلبستگی ایمن کودک و نوجوان را تهدید کند:

□ غفلت و رهاشدگی^۱

کودکی که مراقبت کافی درمورد او اعمال نشده و نیازهای او به موقع مرتفع نمی‌شود، دچار درماندگی شده و امیدش را نسبت به محیط و مراقبان تربیتی از دست می‌دهد. فقدان حضور به‌موقع مادر یا جانشین مادر، و بعضاً هم فقدان پدر، موجب می‌شود کودک احساس کند در این دنیا فردی بدون پشت و پناه است. بی‌پناهی و تنهایی حاصل از چنین محیطی می‌تواند منجر به تسلیم شدن در مقابل تقاضاهای درونی از یک‌سو و تقاضاهای محیطی از سوی دیگر شود. چنین فردی در مقابل وسوسه‌های جنسی درون‌زاد و تقاضاهای جنسی محیطی، نمی‌تواند مقاومت زیادی داشته باشد. هر مادر سالم، که از هوش‌شناختی و هیجانی و اجتماعی مناسب برخوردار باشد بهترین تأمین‌کننده محیطی مناسب برای کودک خواهد بود. مادری که خود دچار مشکلات جسمانی و روانی مختلف از قبیل افسردگی و یا دارای انواع ناکامی‌ها در زندگی است نمی‌تواند محیط مناسب کودک را برای او تأمین کند.

□ رفتارهای تکانشی

فضایی که در آن، رفتارهای ناگهانی، پرخاشگرانه، خشونت‌آمیز و غیرمعمول زیاد باشد، محیطی نایم را برای کودک رقم خواهد زد. در چنین محیطی، کودک و نوجوان پیوسته در حالت نگرانی و تردید به‌سر می‌برند. کمترین آسیب چنین محیطی این است که کودک و نوجوان امکان برقراری ارتباط با الگوهای تربیتی را از دست می‌دهند. در زمینه مسائل جنسی، در صورتی که کودک یا نوجوان با مشکلاتی مواجه شود، به‌دلیل پیش‌بینی‌پذیر



نبودن رفتار اولیای تربیتی، از جمله والدین، قادر به طرح مشکل نخواهد بود. لذا در چنین محیطی، کودک یا نوجوان تنها باقی خواهد ماند و در نتیجه دلبستگی ناایمنی بر او تحمیل خواهد شد.

□ حاکمیت ترس

محیط تربیتی ممکن است فاقد دو ویژگی فوق باشد، یعنی نه خبری از رفتارهای تکانشی بوده و نه نادیده گرفتن فرزند در میان باشد، لکن یکی از والدین و یا هر دوی آنان از راهبرد ترس برای کنترل کودک استفاده کنند. در این رویکرد، مربی برای پیشگیری از انجام اعمال غلط توسط کودک و نوجوان، از ابزار ترس استفاده می‌کند. این وسیله می‌تواند در فرازهایی از زندگی، انجام اعمال نادرست از طرف کودک را مهار کند، لکن در حساس‌ترین و هله‌ها ممکن است موجب تنها و بی‌پناه ماندن او شود و وی را با آسیب‌های مختلف از جمله آسیب‌جنسی مواجه کند.

مادری، پس از چندین سال تجاوز پسر نوجوان همسایه به پسر کوچکش متوجه این سوءاستفاده شده و برای مشورت گرفتن به روان‌شناس مراجعه کرده است. خوب است بدانیم که این خانم، به دلیل اشتغال در خارج از خانه و عدم حضور تمام و کمال پدر، سعی کرده است با استفاده از حربه ترس، تنها فرزندش را از انجام احتمالی اعمال نادرست در زمانی که در خانه تنهاست باز دارد.

به زعم او، این القای ترس به کودک سبب می‌شده که کودک بسیاری از کارهای خطرناک را انجام ندهد. اما پسر نوجوان همسایه، از همین نقطه ضعف کودک استفاده کرده و او را از حدود چهار سالگی تا حدود هشت یا نه سالگی پیوسته مورد تجاوز قرار می‌داده و برای وادار کردن کودک به رازداری، او را از مادرش می‌ترسانده و می‌گفته اگر از این ماجرا به مادر خود چیزی بگوید، مادرش سر او را خواهد برد! برای تقویت این ادعا، نیز به کودک می‌گفته به چشمان مادرت نگاه کن و ببین که چقدر ترسناک است!! جالب اینکه این نوجوان در طی این سال‌ها به در خانه این خانم می‌آمده و از خود او اجازه پرسش را می‌گرفته تا برای بازی به پارکینگ خانه بروند. مادر هم خودش بچه را تحویل تجاوزکار می‌داده و آن دو را راهی پارکینگ مجتمع می‌کرده است.

در این فرایند، حاکمیت جو ترس، خود عاملی شده بود برای احساس ناایمنی کودک در خانه اگر حتی ترس به عنوان تنها عامل در محیط تربیتی حاکم باشد، تا حد زیادی ایمنی مورد نیاز کودک را از او خواهد گرفت. این شرایط زمانی تشدید خواهد شد که علاوه بر ترس، رهاشدگی و تکانشی بودن محیط نیز به آن افزوده شود. در چنین موقعیتی، کودک و نوجوان از جهات گوناگون در بی‌پناهی و درماندگی بسر خواهد برد.

□ حاکمیت احساس گناه و شرمساری

بسیار محتمل است که در رابطه با مسائل جنسی، احساس مبهمی از گناه و شرمساری بر کودک و نوجوان غلبه کند که در اثر آن چگونگی مواجهه با رفتار و هویت جنسی، دچار آسیب می‌شود. با توجه به اینکه مادر و اطرافیان، از اولین سال‌های زندگی کودک،

او را به پوشاندن پس و پیش خود می‌خوانند، لذا این کار بعضاً احساسی از پلیدی و زشتی را در رابطه با اندام‌های پائینی بدن در وی، ایجاد می‌کند. با توجه به اینکه شیوه استاندارد و واحدی در مورد چگونگی آموزش محافظت از این اندام‌ها وجود ندارد، هر کس با روش خاص خود، این آموزش را به انجام می‌رساند. بعضی از مادران برای انتقال این آموزش، از کنش‌هایی استفاده می‌کنند که بعضاً شدید بوده و همراه با انتقال احساس شدیدی از پلیدی و بد بودن را به کودک منتقل می‌کند. ممکن است کودک از این گونه رفتارها احساسی از گناه و شرمساری را، بدون هیچ گونه توجیه عقلانی، دریافت کند؛ احساسی مبهم، منفی، آلوده و بعضاً ترسناک، که کودک یا نوجوان خود را در مقابل آن درمانده و کثیف و آلوده احساس کند.

انتقال چنین احساس‌هایی، به شکل پنهان و بعضاً ناخودآگاه برای کودک و مادر انجام می‌گیرد.

چنین برداشت‌هایی حتی در میان متفکران و فرهیختگان جامعه نیز رسوخ کرده، به‌طوری که آن‌ها سخن گفتن از این مسائل را کلاً ترک می‌کنند و اگر ضرورتی هم پیش آید، از اصطلاحاتی استفاده می‌کنند که انتقال‌دهنده همین احساس‌ها باشد. ابداع و به‌کارگیری اصطلاحی چون «شرم‌گاه»، برای اندام‌های پائینی بدن، خود گواهی بر این واقعیت است که جامعه به هنگام مواجه شدن با مسائل مربوط به اندام‌های پائینی بدن، یک ارزیابی احساسی منفی را به کار می‌گیرد، نه یک تحلیل شناختی و عقلانی را.

رجوع به تعالیم اسلامی در این باب، شاید اولین سرچشمه‌های برخورد عقلانی با این بخش از شخصیت و رفتار انسانی را در اختیار ما بگذارد. شارع مقدس اسلام در مواقع ضروری در مورد مسائل جنسی، بدون انتقال احساس، به شکلی عقلانی سخن گفته است. برای مثال آنجا که پای چگونگی برخورد با اندام‌های پائینی بدن به میان آمده از عبارت «محافظت» استفاده کرده است. برای مثال در آیه ۲۹ سوره معارج فرموده است: «والذین هم لفروجهم حافظون». این آیه را برخی این گونه ترجمه کرده‌اند: «و کسانی که شرم‌گاه خویش را نگه می‌دارند» (آیتی، ۱۳۷۱) فروج که جمع کلمه فرج است، به معنای شکاف و یا با توجه به مصداق کاربردی آن، به معنای «مجرا» است. فعلی را که قرآن کریم برای چگونگی مواجهه با این بخش از مجاری بدن استفاده کرده حفاظت از آن‌هاست، نه نگهداری از آن‌ها.

با توجه به اینکه اندام‌های پائینی بدن، دست‌کم دو کارکرد برای انسان دارند، در مواجهه با آن‌ها باید این دو کارکرد را توأماً در نظر داشته باشیم. کارکرد اصلی و دائمی این اندام‌ها، کارکرد تخلیه‌ای آن‌ها برای بدن است. کارکرد بعدی و به‌ویژه کارکرد آن‌ها در زمان باروری و بلوغ، کارکرد جنسی آن‌هاست. اگر این اندام‌ها را تنها با نام اندام‌های جنسی بخوانیم، کارکرد اولیه و دائمی آن‌ها را نادیده گرفته‌ایم. به عبارت دیگر این اندام‌ها در درجه اول اندام‌های تخلیه‌ای و سپس اندام‌های جنسی هستند. اگر بخوانیم نام مشترکی برای این دو نوع کارکرد پیدا کنیم می‌توانیم از اصطلاحی چون «اندام‌های پائینی بدن» استفاده کنیم؛ کاری که قُداً با به

کسانی که مسئولیت مراقبت و تربیت کودکان و نوجوانان را بر عهده دارند باید توجه داشته باشند که افراد پدوفیلیک قیافه یا ظاهری متفاوت از آنچه که ما هر روزه در کوچه و خیابان و یا در اطراف خود می بینیم، ندارند

این گونه مواجهه با اندام های جنسی و اجتناب کردن از القای احساس گناه و شرمساری مبهم، نگاهی عقلانی به کودک می بخشد. القای احساس های مبهم گناه و شرمساری به کودکی که هنوز به سطح مناسبی از قدرت تمیز نرسیده و لذا هنوز تکلیفی در رابطه با ارتکاب گناه ندارد، آسیب های گوناگونی را می تواند به دنبال داشته باشد. بنیادی ترین آسیب در این زمینه ناامن کردن فضای روان شناختی کودک است.

● تجربیات جنسی نابجا و نامناسب

هر گونه تجربه نابجا و بی موقع و نامناسب جنسی، می تواند برای کودک و نوجوان آسیبزا باشد. طبیعی است که هر کس باید در مواقع یا موقعیت های مناسب، اطلاعات و تجربیات جنسی لازم را داشته باشد. غریزه جنسی انسان از ترکیب سه عنصر شناخت مناسب، هیجان مناسب و عمل و رفتار مناسب، از حالت قوه به فعل می رسد. اگر تناسب خوب و مناسبی نیز بین این سه جزء وجود داشته باشد، کارکرد کامل و سودمند و سازنده آن تحقق پیدا می کند، در غیر این صورت، حتی یک مورد ناهماهنگی بین این اجزاء، می تواند موجب بدکار کردی و انحراف این غریزه شود. تجربیات جنسی نامناسب، در اشکال گوناگون، انواعی از این ناهماهنگی و آسیب زایی را منعکس می کند.

□ خود تحریکی کودکان

از اولین تجارب نامناسب جنسی می توان به تحریک پذیری اندام های جنسی، در سنین اولیه زندگی، اشاره کرد. با توجه به اینکه اندام های جنسی کودک، از همان سال های اولیه زندگی، آمادگی تحریک پذیری دارد، اگر این تحریک انجام گیرد، ممکن است کودک را به نوعی خودارضایی زودرس دچار کند. در صورتی که مادر یا مراقب کودک، به هنگام شستشوی کودک، اندام های پائینی او را تحریک کرده و موجب شود او لذت جنسی را تجربه کند، احتمال تکرار آن توسط خود کودک وجود داشته و در صورت تکرار، او را مبتلا به خودارضایی یا بهتر بگوییم خود تحریکی کودکان خواهد کرد. این تجربه ممکن است بدون مداخله مادر و یا مراقب انجام شود. کودک ممکن است به دلیل تماس اندام های پائینی خود با زمین، دسته صندلی و مبل، تجربه تحریک شدگی را کشف کرده و سپس با تکرار آن دست به خودارضایی بزند. چنین کشف و چنین حالتی ممکن است از یک سالگی شکل بگیرد و ادامه پیدا کند. بسیاری از مادران و مراقبان نمی دانند که کودک می تواند از این سنین هم دست به این کار بزند. از این رو اغلب این کار کودک را به حساب مسائلی دیگر می گذارند. مادری مشاهده خودارضایی کودک را تعبیر به حرص خوردن می کرد. او می گفت چرا این دختر در بین سن یک و دو سالگی، این قدر حرص می خورد؟ فرد با تجربه ای با مشاهده رفتار کودک به مادر گفته بود که او مشغول خودارضایی است.

مورد دیگر جوان بیست ساله ای بود که به اصرار خانواده اش برای درمان مراجعه کرده بود؛ او با حالتی ناامیدانه همراه با احساس

کارگیری اصطلاحاتی چون اسافل اعضا انجام داده اند. به هر حال اصطلاح اندام های جنسی، اصطلاحی نارساست زیرا تنها احساس جنسی را القا می کند. بهتر است برای نام گذاری مشترک برای این اندام ها، به دو کارکرد آن ها به طور همزمان توجه داشته باشیم. اگر بخواهیم با استفاده از تعبیر قرآنی، برای چگونگی مواجهه با این اندام های کودک، در همان سنین کودکی با او سخن بگوییم، می توانیم با زبانی کودکانه به او بگوییم که با توجه به اینکه پس و پیش انسان، مجاری ای هستند که به کار تخلیه چیزهای زائد (فضولات) بدن به کار می آیند، باید مورد محافظت قرار گیرند، اگر این کار به خوبی انجام نگیرد ممکن است به اشکال گوناگون آلودگی حاصل از آن ها زندگی و سلامت انسان را با کثیفی و خطر مواجه کند. بنابراین، ما در درجه اول برای محافظت از این اندام ها به منظور حفاظت از کارکرد آن ها (یعنی برون ریزی فضولات بدن) و در درجه دوم به دلیل جلوگیری از آلودگی محیط زندگی مان، اولاً آن ها را کنترل کرده و ثانیاً تمیز نگه داشته و ثالثاً می پوشانیم. علاوه بر این سه نکته، می باید به ناپسندی آن چه که از این مجاری بیرون می آید برای انسان ها نیز اشاره کنیم. بگوییم که آن چه که از بدن انسان از طریق این اندام ها خارج می شوند، کثیف و آلوده است، و برای سلامتی انسان زیان آور است، و از همین رو کار تخلیه بدن خود را باید در محیطی بسته (مبال یا محل تخلیه بول) انجام داد. تمامی این توضیحات، در جهت کم کردن از بار احساسی منفی در رابطه با این اندام ها و بالا بردن بار عقلانی و شناختی در مورد آن هاست. این مطالب اولین گام های آموزش غیر جنسی^۲ درباره اندام های جنسی است.

آموزش محافظت از مجاری خروجی بدن، با یک نگاه شناختی، نه احساسی، بسیاری از آموزش های دیگر را نیز تسهیل می کند. مثلاً برای بیان تفاوت دختر و پسر، می توان به تفاوت در محل خروج بول بسنده کرد. این توضیح هم، تنها به تفاوت جسمانی تأکید خواهد کرد.

بعدها که کارکرد جنسی نیز به اندام های جنسی اضافه می شود، می توان آموزش های مربوط به آن ها را نیز به آموزش های قبلی اضافه نمود در اینجا است که می توان از گناه و معانی مختلفی که قرآن در این باب دارد سخن به میان آورد. ذنب، معصیت و سیئه که در زبان دینی ما وجود دارد، هر یک وجهی از آسیب به انسانیت انسان را نشان می دهد. این آسیب ها قبل از آنکه به شکل احساسی به نوجوان القا شود باید به شکل عقلانی برای او توضیح داده شود.

مواجه شدن کودک با محرک‌های جنسی غیرمترقبه و بالاتر از ظرفیت پردازشی او، موجب آشفتگی‌های خودآگاه و ناخودآگاهی می‌شود که بازبانی تعادل او را ممکن است تا مدت‌ها مختل کند. مشاهده روابط خصوصی والدین، مطلع شدن از وجود رابطه بین پدر و مادر، مشاهده تصاویر هرزه‌نگارانه و مسائلی از این دست می‌تواند برای کودک و نوجوان تکان دهنده باشد

حقارت شدید و عزت‌نفس بسیار پایین، در جلسات درمان شرکت می‌کرد؛ او می‌گفت که من از پنج‌سالگی دچار خودارضایی بوده‌ام و خانواده‌ام تازه متوجه این مشکل من شده و مرا نزد روان‌شناس فرستاده‌اند. در جلسات درمان آنچنان از خود ناامید بود که هرگز نتوانست گامی در جهت بهبود خود بردارد.

□ سوءرفتار جنسی

یکی از تهدیدات جدی در زندگی کودک، قرار گرفتن در معرض سوءرفتارهای جنسی است. این احتمال وجود دارد که تماس‌های جنسی مختلفی بین کودک و افراد دیگر انجام گیرد که آثار ماندگار آن در تمامی عمر، زندگی او را تحت‌تأثیر خود بگیرد. یکی از منابع این تهدید، وجود افراد پدوفیلیک (بچه‌باز)، در جامعه است. این افراد مبتلا به پدوفیلیا^۴ هستند.

فرد مبتلا به پدوفیلیا، که به لحاظ لغوی به معنای عشق به کودکان است، کسی است که رضایت جنسی را از طریق نگاه کردن، لمس کردن و بازی کردن با کودکان نابالغ^۴ (سیزده ساله و کمتر)، در فعالیت‌های ساده یا پیچیده جنسی، به‌دست می‌آورد. (کومر^۵، ۱۹۹۵). باید توجه داشت که این افراد ممکن است در محیط پیرامون ما هم حضور داشته باشند، لذا باید نسبت به هر گونه رفتار افراد آشنا و غریبه که خود را بیش از حد به کودک و نوجوان نزدیک کرده و با صمیمیت زیاد و غیرمعمول با او به بازی می‌پردازند، نگاهی احتیاط‌آمیز داشته باشیم افراد پدوفیلیک اغلب رفتاری خیلی دوستانه و پذیرنده نسبت به کودک از خود نشان می‌دهند، این گونه رفتارها ممکن است خود، مقدمه‌چینی برای برقراری ارتباط جنسی بوده یا اینکه نوعی از رضایت جنسی را برای فرد پدوفیلیک در برداشته باشد. برخی از مبتلایان، رضایت جنسی را از طریق مشاهده هرزه‌نگاری‌های کودکان^۶ کسب می‌کنند. بقیه بیماران به سمت تماشا، نوازش^۷ یا انجام دخول روی کودکان کشیده می‌شوند. (بارنارد و همکاران^۸، ۱۹۸۹ و گریزنپون و همکاران^۹، ۱۹۸۶). برخی از این بیماران منحصر با کودکان^{۱۰} و عده‌ای نیز هم با کودکان و هم با بزرگسالان^{۱۱}، ارضا می‌شوند. در

یکی از تحقیقات مشخص شده است که ۴٪ قربانیان بچه بازی، کودکان سه ساله و کمتر هستند، ۱۸٪ آنان در دامنه سنی ۴ تا ۷ سال و ۴۰٪ نیز در دامنه سنی ۸ تا ۱۱ سال قرار دارند (ماهر و همکاران^{۱۲}، ۱۹۶۴). برخی تحقیقات اشاره می‌کنند که قربانیان بچه‌بازی اغلب فرد تجاوزکار^{۱۳} را می‌شناسند. ۱۵ تا ۳۰ درصد تجاوزها در میان محارم^{۱۴} انجام می‌گیرد (ماهر و همکاران، ۱۹۶۴ و گبهارد همکاران^{۱۵}، ۱۹۶۵). هم دختران و هم پسران قربانیان بچه‌بازی هستند، لکن برخی شواهد نشان می‌دهد که سه چهارم قربانیان دختر هستند.

مبتلایان به بچه‌بازی، از سنن نوجوانی علائم خود را نشان می‌دهند. بسیاری از آنان خود در کودکی قربانی سوءاستفاده جنسی شده‌اند (مک‌کورمک و همکاران^{۱۶}، ۱۹۹۲). مبتلایان بعضاً ازدواج کرده و دارای مشکلات جنسی یا ناکامی‌های^{۱۷} دیگر در زندگی بوده‌اند به گونه‌ای که در جست‌وجوی زمینه‌هایی هستند که بتوانند در آن بزرگی^{۱۸} کنند. ابتلا به الکلی نیز در میان بسیاری از این افراد دیده می‌شود. برخی از درمانگران اشاره کرده‌اند که نارس بودن^{۱۹} علت اولیه این اختلال است (گروث و بیرنهام^{۲۰}، ۱۹۷۸). در میان این گروه ممکن است مهارت‌های اجتماعی و جنسی به حدی پایین باشد که برقراری ارتباط بهنجار، آنان را دچار اضطراب شدید کند. برخی از مبتلایان به این اختلال دارای افکار غلطی هستند، مثل اینکه می‌گویند: «مادام که خود

بچه‌ها تمایل داشته باشند، رابطه جنسی با آنان اشکالی ندارد» (ایل و همکاران^{۲۱}، ۱۹۸۴)

کسانی که مسئولیت مراقبت و تربیت کودکان و نوجوانان را برعهده دارند باید توجه داشته باشند که افراد پدوفیلیک قیافه یا ظاهری متفاوت از آنچه که ما هر روزه در کوچه و خیابان و یا در اطراف خود می‌بینیم، ندارند.

در سال ۱۳۹۳، در یکی از مدارس ابتدایی تهران، ناظم مدرسه، فردی پدوفیلیک بود که با شکایت اولیای مدرسه، هنگامی که کار از کار گذشته بود، دستگیر و به زندان، تبعید و انفصال از خدمت محکوم شد. او از غفلت مدیر و سایر کارکنان مدرسه

استفاده کرده و تعدادی از دانش آموزان را به اشکال گوناگون مورد سوءاستفاده قرار می‌داد. بیشترین سوءاستفاده‌ها از کودکی انجام گرفته بود که مادر او، فرزند حدوداً ده‌ساله خود را به اتفاق دخترش، که او خود دوره خاص نامزدی را می‌گذراند، در تهران و در یک خانه تنها گذاشته و به اتفاق شوهرش حدود دو ماه به شمال رفته بود. این فرد پدوفیلیک از فقدان حضور مؤثر والدین در زندگی کودک استفاده کرده و بیشترین سوءرفتار را با این کودک انجام داده بود.

مورد دیگر از این موارد مرد حدوداً سی‌ساله متأهلی بود که هم از هوش نسبتاً پایین اجتماعی و هیجانی برخوردار بود و هم در زندگی خانوادگی‌اش دچار ناکارآمدی و شکست شده بود. این فرد در کوچه‌های شهر پرسه می‌زده و وقتی تعدادی کودک زیردبستانی را مشغول بازی می‌دید، مدت‌ها با چهره‌ای خندان،

دل‌سوز و دوست‌داشتنی به آنان نگاه کرده و هر از گاهی به برخی از آنان کمک می‌کرده است. او وقتی از بی‌خبری و غفلت مراقبین کودک مطمئن می‌شد، یکی از آنان را با آرامش و ملایمت از بقیه جدا کرده و با خود می‌برده است. او قربانی خود را که اغلب دختران چهار پنج‌ساله بودند، به بیابان‌های خلوت برده و بعد از تجاوز، آنان را در نقطه‌ای رها کرده و می‌رفته است. در این میان یکی از کودکان نیز تحت فشارهای ناشی از تجاوز و احتمالاً گرسنگی و تشنگی و تنبیه او کشته شده بود!

والدین کودکان باید در مورد وجود افراد پدوفیلیک بسیار حساس باشند! این‌گونه افراد ممکن است در میان اعضای فامیل و حتی نزدیکان هم وجود داشته باشند!

به خطرات ناشی از افراد پدوفیلیک، باید احتمال وجود افرادی که همراه با اجبار و خشونت دست به تجاوز^{۲۲} می‌زنند را نیز اضافه کرد.

در مورد تجاوز جنسی و آثار ناشی از آن در کتاب‌های آسیب‌شناسی روانی مطالب گوناگونی آمده است. نشان دادن علائم اختلال پس از ضربه (PTSD) و نیز ماندگاری آثار دراز مدت روانی که گاه به صورت مشکلات جسمانی نیز بروز می‌کند، از جمله این مشکلات است (کومر، ۱۹۹۵).

ج. دریافت اطلاعات غیرمترقبه. انسان ظرفیت معینی برای دریافت محرک‌های محیطی، از قبیل پیام‌های صوتی، پیام‌های تصویری، تنش‌ها و استرس‌ها و اطلاعات دارد. این ظرفیت بسته به سن، جنس، تجربیات گذشته و برخی از عوامل دیگر، متغیر است. اگر داده‌های محیطی، از قدرت دریافت و پردازش کسی فراتر رود، او را دچار آشفتگی^{۲۳} می‌کند. فرد آشفته، برای سازماندهی داده‌های محیطی و بازیابی مجدد تعادل ذهنی خود، نیاز به زمان‌های گوناگونی دارد. گاه محرک غیرمترقبه‌ای که دریافت شده، چنان ذهن فرد را به خود مشغول می‌دارد که هر گونه انرژی و توان ذهنی را برای پرداختن به مطالب دیگر از او می‌گیرد.

در این بحث، مواجهه شدن کودک با محرک‌های جنسی غیرمترقبه و بالاتر از ظرفیت‌پردازشی او، موجب آشفتگی‌های خودآگاه و ناخودآگاهی می‌شود که بازیابی تعادل او را ممکن است تا مدت‌ها مختل کند. مشاهده روابط خصوصی والدین، مطلع شدن از وجود رابطه بین پدر و مادر، مشاهده تصاویر هرزه‌نگارانه و مسائلی از این دست می‌تواند برای کودک و نوجوان تکان‌دهنده باشد.

برای مواجهه درست با چنین شوک‌هایی لازم است بعد از مراقبت‌های متعادل محیطی و تربیتی، از یک



می‌باید کودکان و نوجوانان نیازهای اطلاعاتی خود در خصوص تغییرات جنسی را به موقع کسب کنند تا بتوانند از آن‌ها به هنگام مواجه شدن با موقعیت‌های جدید، به‌عنوان یک چارچوب هدایت‌گر ذهنی استفاده کنند. نبود این اطلاعات به هنگام نیاز می‌تواند موجب آسیب شود

سو با حفظ آرامش و ارائه مشاوره‌ای حساب‌شده، به کودک کمک کرد تا بتواند تعادل ذهنی خود را به شکل واقع‌بینانه‌ای به‌دست آورد و از سوی دیگر باید آموزش‌های متناسب با شرایط سنی و جنسی و پیش‌زمینه‌ای او طراحی و اطلاعات مورد نیازش را به او منتقل کرد.

❑ فقدان چارچوب‌های شناختی هدایت‌گر

شرایط زندگی انسان به‌ویژه کودکان و نوجوانان به‌سرعت در حال تغییر است. یک کودک تازه متولد شده، هیچ تجربه‌ای از جهان پیرامون خود ندارد. به چنین کودکی، هر روز تعداد زیادی، واحدهای اطلاعاتی جدید داده می‌شود که برای او تازگی و جذابیت خاصی دارد. در مقایسه با کودک، یک بزرگسال، با تغییرات و داده‌های جدید محدودی مواجه است. زیرا برای بزرگسال بسیاری از پدیده‌های محیطی، قبلاً به تجربه درآمده و تازگی خود را از دست داده‌اند. از این روست که کودکان و نوجوانان به آموزش‌های منظم و سازمان‌یافته‌ای نیاز دارند در حالی که بزرگسالان چنین نیازی را ندارند.

این قاعده در مورد دانستنی‌های جنسی نیز صادق است. می‌باید کودکان و نوجوانان نیازهای اطلاعاتی خود در خصوص تغییرات جنسی را به موقع کسب کنند تا بتوانند از آن‌ها به هنگام مواجه شدن با موقعیت‌های جدید، به‌عنوان یک چارچوب هدایت‌گر ذهنی استفاده کنند. نبود این اطلاعات به هنگام نیاز می‌تواند موجب آسیب شود.

ما به‌هنگام کارآموزی‌های دوره دانشجویی به خانمی هیستریک برخورد کردیم که شواهد و اسناد زندگی او نشان می‌داد که وی اولین ضربه روان‌شناختی را به‌هنگام دیدن نشانه‌های بلوغ در خود و نگرانی از این تغییر و در میان گذاشتن آن با مادر دریافت کرده بود. به این شرح که مادرش با زدن سیلی محکم به‌صورت دختر خود به این خبر واکنش نشان داده بود. بعدها برای دختر مشخص شده بود که مادرش براساس یک باور خرافی رایج در فرهنگ متداول محل، معتقد بوده است که اگر صورت دختر به هنگام مشاهده علائم اولین قاعدگی سرخ باشد، دختر، تا پایان عمر، لپ‌های گل‌انداخته‌ای خواهد داشت. اکنون این دختر، به‌جای دریافت اطلاعات مناسب برای مواجهه با مشکل خود، پیش از بلوغ و آمادگی روانی برای این تغییر، با یک ضربه روانی^{۲۴}، مواجه شده بود!

علاوه بر علل و زمینه‌هایی که در بالا برای شناخت علل آسیب‌های جنسی مورد بحث قرار گرفت، عوامل دیگری نیز وجود دارد که برای بررسی دقیق‌تر آن‌ها، باید به منابع تخصصی‌تر مراجعه کرد. از جمله این موارد می‌توان به مسائلی از قبیل فقدان هوش هیجانی و اجتماعی کارآمد؛ ناتوانی در کنترل خود؛ نداشتن مهارت نه گفتن؛ نداشتن مهارت لازم برای مواجهه با شرایط نامناسب ارتباطی؛ استفاده از مکانیزم‌های تخریبی مانند سرکوبی، بازداری، انکار و واکنش عکس. هر یک از این عوامل می‌تواند در جای خود مشکل‌آفرین و آسیب‌زا باشد.

پی‌نوشت‌ها

ner/ Mazel Publishers.

5. Comer, Ronald J.(1995), Abnormal psychology, w.H.Freeman and company

6. Gebhard et al, (1965), *Sex offenders: An analysis of types*. New York: Harper & Row.

7. Grinspoon et al, (1986), *Paraphilia*. Harvard med. School Ment. Hlth. Newsletter.3(6). 1- 5.

8. Groth & Birnbaum, (1978), *Adult sexual orientaion and attraction to under - age persons*. Arc. Sex. Behav. 7, 175 - 181 -

9. McCormack et al, (1992), An exploration of incest in the childhood development of seial rapists. Journal of Family Violence, 7(3), 219 - 228.

9. Mohr et al, (1964), Pedophilia and exhibitionism. Toronto: Univ. Toronto.

21. Abel et al

22. Rape

23. Confusion

24. Trauma

منابع

۱. آیتنی، عبدالمحمد، (۱۳۷۱)، ترجمه قرآن کریم، انتشارات سروش، تهران

2. Abel et al (1984), Complications, consent, and cognitions in sex between children and adults *Inter, J. Law Psychiat*.7,89 - 103.

3. American Psychiatric Association, (2013), Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders DSM - 5, American Psychiatric Publishing Washington, Dc, London, England.

4. Barnard et al, (1989), *The Child Molester: An integrated approach to evaluation and treatment*. New York: Brun-

1. Neglect

2. Desexualized Learning

3. Pedophilia

4. Prepubescent child

5. Ronald J. Comer

6. Child Pornography

7. Fondling

8. Barnard et al

9. Grinspoon et al

10. Exclusive type

11. Nonexclusive type

12. Mohr et al

13. Molester

14. Incestuous

15. Gebhard et al

16. McCormack et al

17. Frustrations

18. master

19. Immaturity

20. Groth & Birnbaum

کاربرد مشاوره برخط (آنلاین) در مدارس

داریوش عظیمی

کارشناس ارشد مشاوره، آموزگار رسمی آموزش و پرورش

چکیده

هدف اصلی مقاله حاضر، آشنایی با مفهوم و کاربرد مشاوره آنلاین در مدارس است. این مطالعه از نوع مروری و بر استفاده از مقالات علمی استوار است که در مجلات معتبر چاپ شده است. با بررسی پژوهش‌هایی که در حوزه مشاوره آنلاین انجام گرفته بود، مشخص شد که حضور فناوری و تکنولوژی‌های ارتباطی را در همه حوزه‌ها می‌توان مشاهده کرد. بنابراین متخصصان سلامت روان نیز همچون سایر متخصصان، باید به بهترین نحو از تکنولوژی‌های ارتباطی در جهت بهبود اثربخشی کارشان بهره بگیرند. در پایان با تحلیل پژوهش‌های مورد مطالعه این نتیجه‌گیری حاصل شد که به دلیل پیشرفت فناوری‌های ارتباطی و علاقه دانش‌آموزان نسبت به این فناوری‌ها و همچنین مزایای فراوانی که این فناوری‌ها دارند، مشاوران مدرسه‌ها می‌توانند از این فناوری‌های ارتباطی در جهت ارائه مطلوب خدمات راهنمایی و مشاوره به دانش‌آموزان استفاده کنند.

کلیدواژه‌ها: مشاوره، آنلاین، مدرسه

مقدمه

انسان تنها موجودی است که با هموعان خود به تبادل نظر می‌پردازد و برای شناخت و حل مشکلات خود با آنان مشورت و از راهنمایی آنان استفاده می‌کند. راهنمایی و مشورت در طول زندگی بشر مطرح بوده و افراد با کسانی که مورد قبول و اعتمادشان بوده مشورت می‌کرده‌اند. با توسعه علوم انسانی و رشد علوم رفتاری^۱، به راهنمایی و مشاوره^۲ به‌عنوان شاخه‌ای مستقل از علوم رفتاری توجه شد. امروزه راهنمایی و مشاوره به‌صورت حرفه‌ای یاورانه برای کمک به افرادی است که در رشد، سازگاری، تحصیل، تصمیم‌گیری، روابط خانوادگی، مهارت‌های اجتماعی و شیوه زندگی مشکلاتی دارند. مشاوره به این افراد کمک می‌کند تا راه‌حل مناسبی برای مشکلات خود بیابند. مشاوره، تعاملی بین مراجع^۳ و مشاور^۴ است و بدین‌وسیله به مراجع کمک می‌شود تا پس از شناخت خویش تصمیمات معقول و مقبولی اتخاذ کند (شفیع‌آبادی، ۱۳۹۰). مشاوره گرایش‌های مختلفی دارد که یکی از آن‌ها مشاوره مدرسه^۵ است. مشاور مدرسه^۶ شخصی است فعال در امور آموزش و پرورش، آزموده و دارای مجوز رسمی در زمینه مشاوره مدرسه که به نیازهای دانش‌آموزان توجه دارد (سینک^۷، ۲۰۰۷). امروزه، از یک سو مشاوران



که با وجود برخی نگرانی‌های اخلاقی، محبوبیت مشاوره آنلاین در حال افزایش است. داوولینگ^{۱۷} (۲۰۱۵) نیز بیان داشت مراجعانی که حداقل یک بار از مشاوره آنلاین استفاده می‌کنند در مقایسه با مراجعانی که از مشاوره آنلاین استفاده نمی‌کنند امید و نشاط بیشتری از خود نشان می‌دهند. لذا با توجه به مطالب ذکر شده و نتایج پژوهش‌های مختلف، شناخت مشاوره آنلاین و بررسی ضرورت و اهمیت کاربرد آن در مدارس و همچنین توصیف مزایا و معایب این نوع از مشاوره، ضروری به نظر می‌رسد. هدف اصلی این مقاله آشنایی با مفهوم و کاربرد مشاوره آنلاین در مدارس است. لذا ابتدا مفهوم مشاوره آنلاین تعریف و تبیین خواهد شد. سپس اهمیت و ضرورت آن، بیان و در ادامه انواع روش‌های این نوع مشاوره معرفی می‌گردد. همچنین موانعی که بر سر راه مشاوره آنلاین وجود دارد معرفی می‌شود. در آخر، مزایا و معایب استفاده از این نوع مشاوره و رویکردهای غالب در مشاوره آنلاین مورد بحث قرار می‌گیرد.

مفهوم مشاوره آنلاین

در حال حاضر اینترنت، منبع بارزشی از اطلاعات سلامتی شده است. نسل جوان در حال حاضر در جست‌وجوی اطلاعات سلامت ذهنی از اینترنت می‌باشد (کوچپرز، دراست و شیرز^{۱۸}، ۲۰۰۱) و سانتور، پولین، لی بلانس و کوسوماکار^{۱۹} (۲۰۰۷) و برخی از نمایندگی‌های ارتباط‌دهنده در حال فراهم نمودن مشاوره مبتنی بر وب می‌باشند (گلاشن و همکاران، ۲۰۱۵). اصطلاحاتی همچون، مشاوره متنی^{۲۰}، مشاوره سایبری^{۲۱}، مشاوره مجازی و ... همگی اشاره به مشاوره آنلاین دارند. ریچاردز و ویگانو^{۲۲} (۲۰۱۲)، مشاوره آنلاین را به معنی به‌کارگیری ارتباط رایانه- رسانه‌ای (CMC)، جهت ارائه مشاوره، به وسیله یک مشاور حرفه‌ای در فضای اینترنتی تعریف می‌کنند. به‌کارگیری تکنولوژی آنلاین در درمان را، اغلب درمان الکترونیک^{۲۳} می‌نامند و این روش، ابزار مناسبی است برای کسانی که مشاوره اینترنتی و حمایت سلامت روان را فراهم می‌کنند (باراک، هین، بونیل و شاپیرا^{۲۴}، ۲۰۰۸ مانول- باگیوز^{۲۵}، ۲۰۰۱). به عبارت دیگر، در این نوع مشاوره، مشاور و مراجع، در مکان‌های جداگانه یا دور از هم و با استفاده از وسایل ارتباطی مانند کامپیوتر، با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند (چستر و گلاس، ۲۰۰۶). مشاوره آنلاین، عرصه‌ای است که مخصوصاً در ده سال گذشته رشد فوق‌العاده‌ای داشته است (مورفی، پاراناس، میشل، هالت، کایلی و سیاگرام^{۲۶}، ۲۰۰۹). مشاوران برای کشف پتانسیل‌های مختلف درمان، شروع به استفاده از این نوع مشاوره کردند و سازمان‌ها و نهادها نیز از آن حمایت کردند. برای نمونه، در اواخر سال ۱۹۹۰، جامعه بین‌المللی برای سلامت روان آنلاین (ISMHO)^{۲۷}، تأسیس شد که هدفش، ترویج استفاده و توسعه فناوری آنلاین در میان متخصصان سلامت روان است. دستورالعمل‌هایی برای خدمات آنلاین^{۲۸} نیز نوشته

مدارس در سراسر دنیا به‌دنبال راه‌هایی جهت فراهم نمودن کمک مناسب و حرفه‌ای به تمامی دانش‌آموزان هستند (و به‌طور ویژه تصور می‌شود که دانش‌آموزان، بنا به دلایل گوناگون، اغلب در جست‌وجوی کمک برای موضوعات روان‌شناختی نیستند) و از سوی دیگر، دانش‌آموزان تکنولوژی اینترنتی را به زندگی روزمره خود راه داده‌اند و همواره به‌صورت آنلاین به‌دنبال کسب اطلاعات هستند و با همدیگر ارتباط برقرار می‌کنند (گلاشن، کمپبل و شوچت^{۲۹}، ۲۰۱۵). بنابراین، نیاز به ابتکارات خلاقانه مثل فراهم نمودن مشاوره آنلاین^{۳۱} برای تشویق رفتارهای کمک‌طلبی در دانش‌آموزان وجود دارد. ریچاردز و ویگانو^{۳۲} (۲۰۱۲)، مشاوره آنلاین را به این صورت تعریف می‌کنند: به‌کارگیری ارتباط رایانه- رسانه‌ای^{۳۳}

(CMC)، جهت ارائه مشاوره، توسط یک مشاور حرفه‌ای در فضای اینترنتی. مشاوره آنلاین به شکل‌های مختلف مثل ایمیل^{۳۴}، چت^{۳۵} و ارائه می‌شود. گلاشن و همکارانش (۲۰۱۵) در پژوهشی بیان داشتند که دانش‌آموزان نسبت به استفاده از مشاوره آنلاین خوش‌بین هستند. نتایج پژوهش چستر و گلاس^{۳۶} نشان می‌دهد



نوع خدمات، به‌خصوص برای جوانان روستایی و افرادی که در نقاط دور دست زندگی می‌کنند، مفید و حیاتی است (گلاشن و همکاران، ۲۰۱۵).

در سال‌های اخیر، مشاوران مدارس تشویق می‌شوند از انواع فناوری‌های پیشرفته در برنامه‌های راهنمایی تحصیلی و مشاوره، در هنگام ارائه مشاوره به دانش‌آموزان، استفاده کنند (سینک، ۲۰۰۷). مشاوره آنلاین، یک پیشرفت نسبتاً جدید در روان درمانی‌ها^{۳۳} است اما شواهدی وجود دارد که نشان می‌دهند مشاوره آنلاین می‌تواند دارای همان تأثیری باشد که مشاوره چهره به چهره^{۳۴} دارد (گلاشن و همکاران، ۲۰۱۵). این نوع فعالیت‌های الکترونیکی بر روابط دانش‌آموز با مشاور تأثیر دارد. مثلاً دانش‌آموزان و اعضای خانواده می‌توانند برای مشاور نامه الکترونیکی ارسال کنند، به‌صورت مستقیم از طریق اینترنت در مورد بعضی مسائل تحقیق کنند و منابع و خدمات مشاوره‌ای مثل پشتیبانی را جست‌وجو کنند (سینک، ۲۰۰۷). بنابراین، شایسته است که هر ابتکار طراحی شده برای کمک به دانش‌آموزان در جهت جست‌وجوی کمک روان‌شناختی، نیازمند استفاده از ابزارهای تکنولوژیکی باشد که به آسانی در روابط هر روزه‌شان به‌کار گرفته می‌شود. فرمت‌های آنلاین برقراری ارتباط، مثل ترکیب استفاده از متن در کنار فاصله‌گذاری فراهم شده توسط ارتباط آنلاین، به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد تا در ارتباط‌شان دچار مانع نشوند و آن‌ها را از خجالتی که ممکن است با آسیب‌پذیری هیجانی به وجود بیاید، محافظت می‌کند (گلاشن و همکاران، ۲۰۰۵). شولر^{۳۵} (۲۰۰۵)، اصطلاح «اثر بازدارندگی»^{۳۶} را برای توصیف پیامدهای ارتباط کامپیوتری ابداع کرده است. نتیجه این تأثیر می‌تواند در رابطه مشاوره‌ای مفید باشد. بسیاری از کاربران فضای مجازی، گزارش داده‌اند که آن‌ها در تعاملات آنلاین، بازدارندگی کمتری احساس می‌کنند، که این امر به مشاوران مدارس کمک می‌کند تا موفقیت دانش‌آموزان را از طریق همکاری مجازی، میسر سازند (سابلا و هالورسون^{۳۷}، ۲۰۰۴). اثرات غیربازدارندگی و مزایای مشاوره آنلاین، به‌عنوان یک ابزار درمانی قدرتمند، برای دانشجویان دانشگاه نشان داده شده است. برخی از سازمان‌های اجتماعی، قبلاً حمایت آنلاین از افراد را انجام داده‌اند، مثل «خط کمک کودکان»^{۳۸} در استرالیا و سایت‌های Kooth^{۳۹} و E-motion online^{۴۰} در انگلستان، که مرور نتایج آن‌ها نشان می‌دهد افراد اغلب از این نوع خدمات استقبال می‌کنند. بنابراین، نیاز است که راهی جهت مراقبت، راهنمایی و ارائه خدمات مشاوره به دانش‌آموزان در مدارس (جایی که دانش‌آموزان بیشترین وقت خود را در آنجا سپری می‌کنند)، فراهم شود (گلاشن، کمپبل و شوچت، ۲۰۱۳).

و منتشر شد. مثلاً در سال ۱۹۹۷، انجمن روان‌شناسی آمریکا^{۴۱} (APA)، بیانیه‌ای در رابطه با خدمات آنلاین منتشر کرد و دو سال بعد از آن، انجمن مشاوره آمریکا^{۴۲} (ACA)، نیز بیانیه‌ای در رابطه با این نوع مشاوره و خدمات آن منتشر ساخت. در سال ۲۰۰۱ هم، انجمن مشاوره انگلستان قواعدی برای این نوع مشاوره منتشر کرد. در سال ۲۰۰۵ نیز در کشورهای کانادا و استرالیا، قوانین و دستورالعمل‌های مربوط به ارائه خدمات روان‌شناختی^{۴۳} آنلاین منتشر شد. تحقیقات نشان می‌دهد که کشور ایالات متحده آمریکا بیشترین تعداد مشاوران آنلاین را دارد و به‌واسطه آن، بیشترین خدمات مشاوره آنلاین، در این کشور ارائه می‌شود (چستر و همکاران، ۲۰۰۶).

ضرورت و اهمیت مشاوره آنلاین

سرعت و پیچیدگی نوآوری تکنولوژیک، به‌رغم تأثیرش بر زندگی روزانه ما، می‌تواند تهدید کننده به‌نظر برسد. امروزه تکنولوژی تا حدی پیش‌رفته است که برخی از روابط به‌صورت آنلاین آغاز شده، به‌صورت آنلاین تقویت شده و در نهایت به‌صورت آنلاین، خاتمه می‌یابند و به جای اینکه انسان تکنولوژی را کنترل کند، تکنولوژی انسان را در اختیار خود گرفته است. پیشرفت تکنولوژی محدود به حوزه خاصی نیست و همه علوم و فنون و رشته‌ها از این پیشرفت متأثر هستند. با وجود این، اگر در استفاده و به‌کارگیری این تکنولوژی‌ها دقت و توجه کافی صورت بگیرد، می‌توان از آن‌ها در جهت بهبود کیفیت خدمات استفاده کرد. مردم به‌طور فزاینده‌ای، جهت یافتن راهکارهایی برای مشکلات روانی خودشان به اینترنت تمایل دارند. به همین جهت، دولت‌ها از سایت‌های خود کمک کننده^{۴۱} مثل سایت reach out^{۴۲} حمایت می‌کنند. این

روش‌های مشاوره آنلاین

مشاوره آنلاین در مدارس، به شکل‌های متفاوتی ارائه می‌شود. یک راه در مشاوره آنلاین، به کارگیری چت همزمان است. بدین صورت که ابتدا دانش‌آموز درخواست ملاقات و گفت‌وگوی آنلاین با مشاور مدرسه را می‌دهد و مشاور با ایجاد یک لینک برای یک چت امن، در زمان از قبل تعیین شده، به انجام مشاوره آنلاین با دانش‌آموز می‌پردازد (گلاشن و همکاران، ۲۰۱۳). این روش در آمریکا از لحاظ محبوبیت، دومین روش پرتعداد در مشاوره آنلاین است (چستر و همکاران، ۲۰۰۶). یک شیوه دیگر برای ارائه مشاوره آنلاین ایمیل است. در این روش، دانش‌آموز و مشاور مدرسه از طریق نامه‌های الکترونیکی (ایمیل) با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند (گلاشن و همکاران، ۲۰۱۳). این شیوه، پرتعدادترین و محبوب‌ترین روش مشاوره آنلاین در آمریکا محسوب می‌شود (چستر و همکاران، ۲۰۰۶). از دیگر روش‌های ارائه مشاوره آنلاین، مشاوره از طریق وب‌کم^{۴۱} است. این روش نسبت به دو روش قبلی کمتر مورد استفاده قرار می‌گیرد زیرا پرهزینه بوده و خیلی از دانش‌آموزان امکانات و لوازم مورد نیاز برای برقراری ارتباط از این طریق را ندارند (گلاشن و همکاران، ۲۰۱۳). در تحقیقی که توسط گلاشن و همکارانش (۲۰۱۵)، صورت گرفت، دانش‌آموزان معتقد بودند که این شیوه شبیه مشاوره چهره به چهره است و در خیلی مواقع همان محدودیت‌های مشاوره چهره به چهره، مانند

شناخته بودن

را دارد. بسته‌های آنلاین «خودکمک» نیز برای مقابله با طیف وسیعی از مسائل روانی از قبیل افسردگی^{۴۲} و اضطراب^{۴۳}، طراحی شده است که در اختیار دانش‌آموزان نیازمند قرار می‌گیرد تا از آن در جهت حل مشکلاتشان استفاده کنند (چستر و همکاران، ۲۰۰۶).

موانع کاربرد مشاوره آنلاین

موانع کاربرد مشاوره آنلاین را می‌توان به سه بخش مجزا تقسیم کرد. بخش اول، مربوط به مشاوران مدرسه، بخش دوم مربوط به دانش‌آموزان و بخش سوم، مربوط به عوامل دیگر است.

دلایل مختلفی می‌تواند مطرح شود که چرا برخی از مشاوران مدرسه، تمایلی به ارائه مشاوره آنلاین ندارند. یک دلیل آن است که پرنسکی^{۴۴} (۲۰۰۱)، مطرح می‌کند و آن سواد تکنولوژیکی^{۴۵} مشاوران مدرسه است. یعنی تعدادی از مشاوران مدرسه، با تکنولوژی دیجیتالی رشد نمی‌کنند و با زبان و کاربرد تکنولوژی در فرایند مشاوره آشنایی ندارند. همچنین، برخی از مشاوران مدرسه ممکن است فناوری را ابزاری نامناسب برای تجربه شخصی مثل مشاوره، تلقی کنند و به تأثیر آن در فرایند مشاوره شک دارند. مشاوران سنتی، به تعامل چهره به چهره برای برقراری ارتباط مشاوره‌ای بیشتر تمایل دارند. در واقع، برخی از مشاوران سنتی، با این عقیده مخالفاند که فناوری می‌تواند وسیله مؤثری برای ارتباط باشد. مانع دیگر می‌تواند این باشد که مشاوران مدرسه ممکن است دارای مهارت‌های مورد نیاز برای مشاوره آنلاین موفق، با نسل فعلی دانش‌آموزان نباشند که در بیان آنلاین خودشان ماهر هستند. یک دلیل دیگر که می‌تواند مانع کاربرد مشاوره آنلاین از سوی مشاوران مدرسه باشد، سختی‌های مربوط به معین کردن حالت هیجانی^{۴۶} دانش‌آموزانی است که از این نوع مشاوره استفاده می‌کنند. البته مشاورانی که مهارت‌ها و توانایی‌های لازم را برای تشخیص حالات مراجعان ندارند. مانع دیگر برای پیاده‌سازی مشاوره آنلاین، می‌تواند این باشد که مشاوران مدرسه در آنجا افت توان را در رابطه‌درمانی^{۴۷} درک می‌کنند. چون دانش‌آموزان معمولاً از لحاظ تکنولوژیکی شایسته‌تر از نسل فعلی مشاوران مدرسه هستند و می‌توانند اینترنت و سایت‌های رسانه اجتماعی را به آسانی هدایت کنند. مانع دیگر، عدم آگاهی مشاوران از مزایا و اثربخشی مشاوره آنلاین است. فقدان مهارت (مهارت‌های فنی تایپ و استفاده از زبان متنی صحیح) و آموزش کافی نیز می‌تواند مانع به کارگیری مشاوره آنلاین از سوی مشاوران مدرسه باشد. مانع دیگر، مربوط به ترس مشاوران است. ترس از عدم شناسایی و کمک به دانش‌آموزانی که نیاز به مشاوره در شرایط بحرانی^{۴۸} دارند. مانند دانش‌آموزی که تهدید به خودکشی کرده است (گلاشن و همکاران، ۲۰۱۵). همچنین یکی دیگر از موانع کاربرد مشاوره آنلاین این است که مشاوران مدرسه معتقدند دانش‌آموزان در هنگام مشاوره آنلاین ممکن است صادق نباشند. برخی از مشاوران مدرسه، به فضای مجازی از لحاظ امنیتی نیز اعتماد ندارند یا حداقل اعتماد کمی دارند که این نیز به نوبه خود مانع به کارگیری مشاوره آنلاین از سوی مشاوران



قرار دارند و از متن استفاده می‌کنند، احساس ایمنی بیشتری نسبت به مشاوره چهره به چهره دارند.

۲. بازداری زدایی^{۵۰}: تعدادی از دانش‌آموزان یا به خاطر ماهیت مشکل‌شان (مثل مورد تجاوز قرار گرفتن) و یا فضای مشاوره چهره به چهره، در مشاوره حضوری، نمی‌توانند تمام مطالب و حرف‌هایشان را به راحتی بیان کنند، به‌خاطر همین مشاوره آنلاین این فرصت را در اختیار آن‌ها قرار می‌دهد که بدون خجالت کشیدن و یا هر دلیل دیگری، به راحتی حرف‌هایشان را بزنند.

۳. جذابیت فیزیکی: مشاوره آنلاین به خودی خود و به دلیل ویژگی‌هایی که دارد (مثل کاربرد فناوری و اینترنت)، نسبت به مشاوره حضوری برای دانش‌آموزان جذابیت بیشتری دارد. با توجه به اینکه در مشاوره آنلاین از امکانات و فناوری‌هایی استفاده می‌شود که دانش‌آموزان، هر روز زمان زیادی را با این فناوری‌ها سپری می‌کنند، این خود باعث افزایش انگیزه در دانش‌آموزان برای استفاده از مشاوره آنلاین می‌شود.

۴. مقرون به صرفه بودن: هم از لحاظ زمانی و هم از لحاظ مالی، مشاوره آنلاین می‌تواند برای دانش‌آموزان و مشاوران مدرسه، مقرون به صرفه باشد.

۵. عدم محدودیت از نظر بُعد مسافت: مشاوران آنلاین می‌توانند در هر نقطه‌ای از زمین به هر نقطه دیگر که می‌خواهند خدمات مشاوره‌ای ارائه بدهند. البته این امر مشکلات و سختی‌های خاص خودش را دارد.

۶. ناشناخته بودن: می‌تواند هم یکی از مزایای مشاوره آنلاین باشد و هم یکی از معایب آن. برخی از دانش‌آموزان دوست دارند بدون اینکه توسط مشاور مدرسه شناخته شوند، از خدمات

مدرسه می‌شود. عدم مشاهده رفتار غیرکلامی دانش‌آموزان نیز مانع از آن می‌شود که برخی از مشاوران مدرسه، مشاوره آنلاین را به کار بگیرند (گلاشن و همکاران، ۲۰۱۳).

عوامل و دلایل مربوط به دانش‌آموزان که مانع از انجام مشاوره آنلاین می‌شود، نیز مختلف است. اولین موضوع این است که استفاده از مشاوره آنلاین به اولویت‌های فردی بستگی دارد. دانش‌آموزان معتقدند که میزان و نحوه استفاده از مشاوره آنلاین به تجربه فردی آنان از فناوری آنلاین بستگی دارد. هر چقدر دانش‌آموزان با انواع برنامه‌های نرم‌افزاری و فرمت‌های آنلاین، بیشتر آشنا باشند، احتمالاً علاقه بیشتری به استفاده از خدمات آنلاین از جمله مشاوره آنلاین خواهند داشت. مانع دیگری که در همه اشکال مشاوره (آنلاین و چهره به چهره)، تأثیرگذار است، موضوع رازداری است. بدگمانی به مشاوران مدرسه و ترس از گزارش حرف‌های دانش‌آموزان توسط مشاوران مدرسه به والدین‌شان، مانع از استفاده دانش‌آموزان از مشاوره آنلاین می‌شود. همچنین آنان براساس تجربه شخصی خود، از جنبه‌های منفی فناوری آگاه هستند و از هک شدن و افشا شدن اطلاعات‌شان در فضای مجازی می‌ترسند. مانع احتمالی دیگر، عدم آشنایی دانش‌آموزان با شخصیت، رفتار و نحوه برخورد مشاور مدرسه هنگام مشاوره آنلاین می‌باشد. مانع دیگر، قابلیت دسترسی به فناوری است. گرچه دانش‌آموزان ممکن است در مدرسه به کامپیوترها، لپ‌تاپ‌ها و اینترنت دسترسی داشته باشند، اما ممکن است در خانه چنین امکاناتی برایشان فراهم نباشد (گلاشن و همکاران، ۲۰۱۵).

برخی از عوامل هم هستند که در کنترل مشاوران مدرسه یا دانش‌آموزان نیستند و آن‌ها مانع مشاوره آنلاین یا توسعه آن می‌شوند. یکی از این عوامل، قوانین و مقررات مربوط به سیستم آموزشی^{۴۹} یک جامعه یا یک مدرسه می‌باشد. نگرش‌های والدین نیز می‌تواند مانع از استفاده دانش‌آموزان از مشاوره آنلاین بشود. بدین معنی که بعضی از والدین ممکن است نسبت به استفاده فرزندشان از این فناوری برای برقراری ارتباط با بزرگسالان (مشاوران مدرسه)، مشکوک شوند و محدودیت‌هایی را برای فرزندانشان اعمال کنند. زمان مشاوره آنلاین نیز می‌تواند مانع از مشاوره آنلاین برای مشاوران مدرسه و دانش‌آموزان بشود. چون اگر دانش‌آموزان در ساعاتی غیر از ساعت مدرسه از مشاوره آنلاین استفاده کنند، ممکن است مشاور مدرسه در دسترس نباشد. بالا بودن هزینه برقرار مشاوره آنلاین هم می‌تواند مانع دیگری در کاربرد این نوع از مشاوره باشد (گلاشن و همکاران، ۲۰۱۵).

مزایای مشاوره آنلاین

مشاوره آنلاین، مزایا و امتیازات مختلفی دارد که در زیر به تعدادی از آن‌ها اشاره می‌شود:

۱. احساس ایمنی دانش‌آموزان: برخی از دانش‌آموزان معتقدند چون در اتاق خودشان

رویکردهای مورد استفاده در مشاوره آنلاین

کاربرد رویکرد مشاوره‌ای^{۵۲} در مشاوره آنلاین دانش‌آموزان، بستگی به نظر و دیدگاه مشاور و همچنین مشکل دانش‌آموزان دارد. اما به دلیل برخی محدودیت‌ها و مزایای مشاوره آنلاین، برخی از رویکردها بیشتر مورد توجه مشاوران قرار می‌گیرد. براساس پژوهشی که توسط چستر و همکارانش (۲۰۰۷)، در ایالات متحده آمریکا صورت گرفته است، رویکرد شناختی-رفتاری^{۵۳} (CBT) و پس از آن رویکرد التقاطی^{۵۴} بیشترین کاربرد را در مشاوره آنلاین داشته‌اند (چستر و همکاران، ۲۰۰۶). رویکرد شناختی-رفتاری شامل روش‌های مختلفی است که وجه اشتراک تمام آن‌ها تأکید بر نقش فرایندهای شناختی-رفتاری در شکل‌گیری و تداوم اختلالات روان‌شناختی و به‌کارگیری روش‌های تجربی مبتنی بر رفتارگرایی و شناخت‌گرایی برای درمان و کنترل پاسخ‌دهی درست است. هازلت^{۵۵} درمان‌شناختی-رفتاری را مداخله‌ای درمانی از طریق کاهش فراوانی و شدت پاسخ‌دهی سازش نایافته درمانجویان و آموزش مهارت‌های جدید شناختی-رفتاری آن‌ها می‌داند که موجب کاهش معنادار در رفتارهای ناخواسته و افزایش معنادار در رفتارهای سازش‌یافته‌تر می‌شود (خدایان فرد، ۱۳۸۴). رویکرد التقاطی نیز عبارت است از فرایند انتخاب مفاهیم و روش‌ها از نظام‌های گوناگون، یعنی ترکیبی خلاق از بخش‌های منحصربه‌فرد جهت‌گیری‌های گوناگون، تلفیق پویای مفاهیم و فنونی که با شخصیت و سبک منحصربه‌فرد درمانگر متناسب است. به عبارت دیگر، درمانگران التقاطی از روش‌هایی استفاده می‌کنند که از رویکردهای مختلف به دست آمده‌اند، بدون اینکه لزوماً به نظریه‌هایی که آن‌ها را تولید کرده‌اند متعهد باشند (پروچاسکا و نورکراس، ۲۰۰۷).

بحث و نتیجه‌گیری

با توجه به پیشرفت تکنولوژی و فناوری و حضور آن در زندگی افراد در دنیای امروز، به‌کارگیری این تکنولوژی‌ها و فناوری‌ها در جهت حل مشکلات و مسائل، غیرقابل چشم‌پوشی است. امروزه افراد در همه حوزه‌ها و تخصص‌ها از تکنولوژی و فناوری استفاده می‌کنند.

مشاوره‌ای استفاده کنند. بنابراین مشاوره آنلاین این شرایط را فراهم می‌سازد، در حالی که برای دانش‌آموزان نیازمند مشاوره بحران (مثل خودکشی)، این شیوه مناسب نیست (گلاشن و همکاران، ۲۰۱۵).

۷. امکان ضبط دائمی: مشاوره آنلاین را به مجله تشبیه می‌کنند. چون شما در هر لحظه از زمان (حتی بعد از درمان)، می‌توانید به متن‌ها مراجعه کنید و مطالب و تکنیک‌های مورد استفاده برای حل مشکل تان را مشاهده یا مطالعه کنید (چستر و همکاران، ۲۰۰۶).

معایب مشاوره آنلاین

۱. قابلیت اعتماد^{۵۱}: هم در مشاوره حضوری و هم در مشاوره آنلاین، یکی از موارد بسیار مهم، موضوع رازداری است. در مشاوره آنلاین، گاه به دلیل ناشناخته بودن دو طرف و گاهی به دلیل عدم اعتمادسازی مناسب از سوی مشاور، متن‌ها و اطلاعات جلسه مشاوره آنلاین، توسط دانش‌آموزان در اختیار اشخاص غیرمتخصص قرار می‌گیرد.

۲. عدم مشاهده رفتار غیرکلامی: رفتار غیرکلامی مراجعان در فرایند مشاوره، به اندازه رفتار کلامی آن‌ها اهمیت دارد. برخی از مشاوران مدرسه اعتقاد دارند که چون در مشاوره آنلاین، امکان مشاهده رفتار غیرکلامی دانش‌آموزان وجود ندارد، بنابراین مشاور از حجم عظیمی از اطلاعات درباره مراجع، محروم می‌شود.

۳. تعداد کم مشاوران آنلاین: ممکن است تعداد مشاورانی که به مهارت‌ها و اطلاعات مشاوره آنلاین تسلط داشته باشند، به نسبت دانش‌آموزان کم باشند.

۴. ناشناخته بودن: همان‌طور که در بخش مزایای مشاوره آنلاین گفته شد، این ویژگی می‌تواند هم به‌عنوان ویژگی مثبت و هم ویژگی منفی، برای مشاوره آنلاین مطرح باشد. مثلاً در فرایند مشاوره آنلاین، اگر دانش‌آموزی بگوید که قصد خودکشی دارد، در این هنگام امکان شناسایی او سخت است.

۵. نیاز به امکانات و فناوری: برخی از دانش‌آموزان به خاطر شرایط اقتصادی خانواده‌شان و یا عده‌ای از آن‌ها به دلیل زندگی در نقاط دور دست، امکان دستیابی به ابزار لازم (کامپیوتر، اینترنت و...) جهت برقراری ارتباط آنلاین را ندارند.

۶. افشا اطلاعات: با وجود اینکه فناوری‌ها مزایای بی‌شمار دارند اما جنبه‌های منفی نیز دارند. مثلاً ممکن است افشا اطلاعات مربوط به جلسات مشاوره آنلاین توسط هکری افشا شود (گلاشن و همکاران، ۲۰۱۵).

۷. توزیع نامناسب مشاوران آنلاین از لحاظ جنسیت: مثلاً در استرالیا دوسوم مشاوران آنلاین زن هستند یا در آمریکا اکثراً مشاورانی که خدمات آنلاین ارائه می‌دهند مرد هستند. این نوع مسائل باعث می‌شود که مدارس پسرانه یا دخترانه، با کمبود مشاور آنلاین رو به رو شوند (چستر و همکاران، ۲۰۰۶).



تا مشاوره آنلاین بهترین و مؤثرترین نتیجه را برای دانش آموز به دنبال داشته باشد.

پیشنهاد می‌شود با توجه به مزایای مشاوره آنلاین که پیش‌تر به آن‌ها اشاره شد و همچنین با توجه به فراهم آوردن زمینه‌های ارائه خدمات مشاوره‌ای برای دانش‌آموزانی که در مناطق دور دست قرار دارند یا از وجود مشاور در مدرسه محروم هستند، مسئولان و مدیران مربوطه شرایط کاربرد این نوع مشاوره را فراهم سازند. در پایان شایان ذکر است که با توجه به اینکه مشاوره آنلاین در ایران در آغاز راه است، زمینه‌های پژوهشی بسیاری به منظور شناخت و توسعه این نوع از مشاوره فراهم است.

مشاوران، مخصوصاً مشاوران مدرسه نیز می‌توانند از این فناوری‌ها و تکنولوژی‌ها در حوزه تخصصی خود استفاده کنند. با توجه به اینکه مشاوران مدارس با دانش‌آموزان سروکار دارند و نسل فعلی دانش‌آموزان علاقه زیادی نسبت به تکنولوژی و فناوری دارند، بنابراین مشاوران مدرسه باید از این فرصت استفاده کنند و با استفاده از مشاوره آنلاین به مشاوره‌ای خدمات دانش‌آموزان ارائه بدهند. البته در کاربرد مشاوره آنلاین موانع و مشکلاتی وجود دارد که شناخت آن‌ها می‌تواند به افزایش کیفیت آن کمک کند. مشاوره آنلاین مزایا و معایب خاص خودش را نیز دارد اما نکته مهم این است که مشاور مدرسه تمام تلاش خود را به کار گیرد

پی‌نوشت‌ها

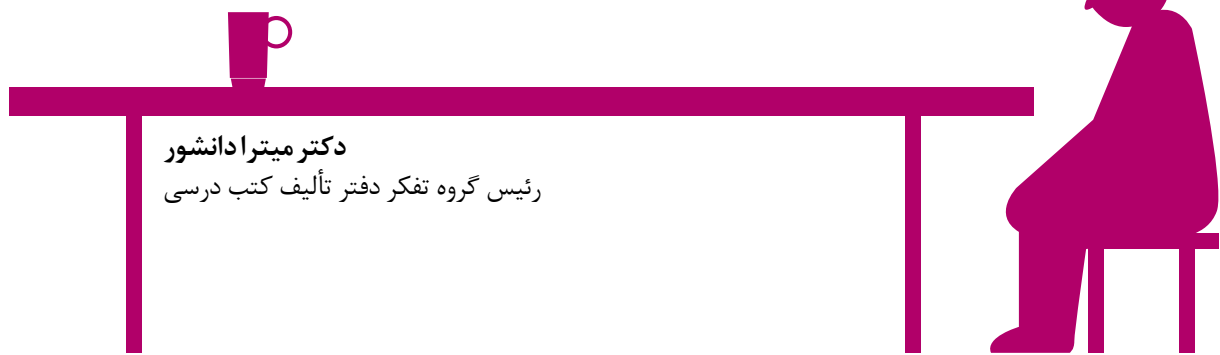
8. Dowling, M. J. (2015). The Processes and Effectiveness of Online Counselling and Therapy for Young People. Degree of Doctor of Philosophy in Clinical Psychology, University of Canberra.
9. Glasheen, K., Campbell, M. & Shochet, L. (2015). School counsellors' and students' attitudes to online Counselling: A qualitative study. *Journal of relationships research*, 6(12), 34- 78.
10. Glasheen, K., Campbell, M. & Shochet, L. (2013). Opportunities and Challenges: School Guidance Counsellors' Perceptions of Counselling Students Online. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, 2(23), 222-235.
11. Manhal-Baugus, M. (2001). E-Therapy: Practical, ethical, and legal issues. *CyberPsychology & Behavior*, 4, 551-563.
12. Murphy, L., Parnass, P., Mitchell, D., Hallett, R., Cayley, P. & Seagram, S. (2009). Client Satisfaction and Outcome Comparisons of Online and Face-to-Face Counselling Method. *British Journal of Social Work*, 39, 627-640.
13. Richards, D., & Viganò, N. (2013). Online counseling: A narrative and critical review of the literature. *Journal of Clinical Psychology*, 69, 994-1011.
14. Sabella, R. A., & Haverson, B. (2004). Building virtual communities in school counseling. In G.R.E. Walz, & C.E. Kirkman. *CyberBytes: Highlighting compelling uses of technology in counselling* (pp. 3-7). Greensboro, NC: University of North Carolina.
15. Santor, D. A., Poulin, C., LeBlance, J. C., & Kusumakar, V. (2007). Online health promotion, early identification of difficulties, and help seeking in young people. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 3(21), 741-752.
16. Suler, J. (2005). The online disinhibition effect. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 2, 184-18.
44. Prensky
45. Technological Literacy
46. Emotional state
47. Therapeutic relationship
48. Crisis counseling
49. Education system
50. Disinhibition
51. Confidentiality
52. Consulting approach
53. Cognitive Behaviour Therapy
54. Eclectic counselling
55. Hazlet
56. Prochaska & Norcross
1. Consultation
2. Online
3. Behavioral Sciences
4. Guidance & Consultation
5. Client
6. Counselor
7. School Counseling
8. School counselor
9. Sink
10. Glasheen, Campbell & Shochet
11. Online counseling
12. Richards & Viganò
13. Computer-Mediated Communication
14. Email
15. Chat
16. Chester & Glass
17. Dowling
18. Cuijpers, Drost & Schippers
19. Santor, Poulin, LeBlance & Kusumakar
20. Text counselling
21. Cybercounselling
22. E-Therapy
23. Barak, Hen, Boniel & Shapira
24. Manhal-Baugus
25. Murphy, Parnass, Mitchell, Hallett, Cayley, & Seagram
26. International Society for Mental Health Online
27. Online Services
28. American Psychological Association
29. American Counseling Association
30. Psychological services
31. Self-help
32. www.reachout.com
33. Psychotherapies
34. Face-to-face consultation
35. Suler
36. Online Disinhibition Effect
37. Sabella & Halverson
38. Kids Help Line
39. www.Kooth.com
40. www.E-motion online.com
41. Webcam
42. Depression
43. Anxiety

منابع

۱. پروچاسکا، جیمز و نورکراس، جان (۲۰۰۷). نظریه‌های روان‌درمانی، ویراست ششم، (ترجمه یحیی سیدمحمدی). تهران: نشر روان.
۲. سینک، کریستوفر. (۱۳۸۶). مشاوره مدرسه در عصر حاضر (ترجمه محمد نظری و علی اکبر سلیمانیان). تهران: نشر علم.
۳. شفیع‌آبادی، عبدالله. (۱۳۹۰). فنون و روش‌های مشاوره. تهران: چهر.
۴. خدایان فرد، مرتضی. (۱۳۸۴). اثربخشی درمان‌شناختی - رفتاری و دارو درمانی بر بیماران اسکیزوفرنی. *مجله روان‌شناسی و علوم تربیتی دانشگاه تهران*, ۳۳، ۱۰۲ - ۷۷.
5. Barak, A., Hen, L., Boniel-Nissim, M., & Shapira, N. (2008). A comprehensive review and a meta-analysis of the effectiveness of internet-based psychotherapeutic interventions. *Journal of Technology in Human Services*, 6, 109 - 160.
6. Chester, A. & Glass, C. (2006). Online counselling: a descriptive analysis of therapy services on the Internet. *British Journal of Guidance & Counselling*, 2 (34), 145 - 160.
7. Cuijpers, P., Drost, L. M., & Schippers, G. M. (2011). Developing an interactive website for adolescents with a mentally ill family member. *Clinical child Psychology and psychiatry*, 16(3), 351-364.

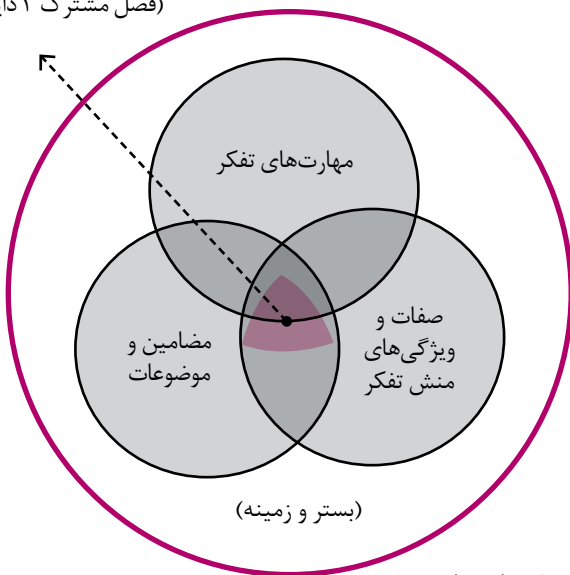
برنامه تفکر و پژوهش

در کتاب تفکر و سبک زندگی



دکتر میترا دانشور
رئیس گروه تفکر دفتر تألیف کتب درسی

تفکر و تعقل
(فصل مشترک ۳ دایره)



۱. مهارت‌ها
۲. گرایش‌ها و صفات
۳. تفکر درباره مضامین و موضوعات حاصل می‌شود.

منظور از مهارت‌های تفکر، توانایی استفاده از تکنیک‌ها و ابزارهایی است که برای دستیابی به انواع تفکر شامل تفکر منطقی، تفکر نقاد،

اشاره

زندگی انسان یک حیات فکری و تفکر استعدادی الهی است. انسان ماهیتاً متفکر است و اندیشیدن در ذات وی نهاده شده است. چون این قوه با تربیت رشد می‌یابد و شکوفا می‌شود فرایند تربیت باید به گونه‌ای باشد که بتواند قوه تفکر و تعقل را پرورش دهد. به خاطر این جایگاه پایه‌ای تفکر و تعقل در حیات انسانی است که در میان عناصر پنج‌گانه الگوی هدف‌گذاری برنامه درسی ملی، عنصر تفکر یا تعقل جنبه محوری دارد. کتاب‌های تفکر و پژوهش پایه ششم، بخشی از کتاب تفکر و سبک زندگی پایه هفتم و هشتم، و تفکر و سواد رسانه‌ای پایه دهم با هدف پرورش این قوه تألیف شده و ما در این مقاله مؤلفه‌های برنامه آموزش تفکر پایه هفتم و هشتم را به اختصار معرفی می‌کنیم.

کلیدواژه‌ها: تفکر و پژوهش، سبک زندگی

اهداف کلی:

- کسب مهارت‌های پایه تفکر
- کسب صفات و ویژگی‌های منش تفکر
- کسب بصیرت و بینش عمیق‌تر نسبت به امور و پدیده‌ها همان‌طور که در تصویر مشاهده می‌کنید، آموزش و پرورش تفکر و تعقل از تعامل سه مؤلفه:



حل مسئله، تفکر خلاق، و تفکر سیستمی آموزش داده می‌شود. «مهارت‌های تفکر به‌عنوان ابزارهایی برای انتخاب‌های خوب مطرح هستند. درواقع مهارت‌های تفکر [به‌کارگیری] ابزارهای ضروری در جامعه‌ای است که دارای تغییرات سریع، گزینه‌های بسیار برای عمل و انتخاب و تصمیمات گروهی و فردی است.» (ماروم ۱۹۸۷ به نقل از تیشمن، جی و پرکینز، ۱۹۹۲)

متفکر خوب بودن به معنای داشتن انواع معینی از توانش‌های حل مسئله، و نیز تفکر نقاد، تفکر منطقی، تفکر خلاق و تفکر سیستمی است. متفکران خوب نه‌تنها توانش‌های فکری معینی دارند بلکه علاوه بر آن دارای انگیزش‌ها، نگرش‌ها، ارزش‌ها و عادات ذهنی ویژه‌ای هستند که همگی در تفکر خوب ایفای نقش می‌کنند (تیشمن و آندریاد، ۱۹۹۵).

داشتن توانش‌های فکری معین به این معنا نیست که فرد حتماً از آن‌ها استفاده می‌کند؛ حتی در پژوهش‌هایی نشان داده شده که دانش‌آموزان اغلب در استفاده از مهارت‌های فکری آموخته شده‌شان ناتوان‌اند (تیشمن، جی و پرکینز، ۱۹۹۳). برای مثال پژوهش در مورد استدلال و برهان نشان می‌دهد که وقتی به وضوح از افراد خواسته می‌شود ارائه دلیل کنند آن‌ها می‌توانند به آسانی انبوهی از دلایل را ارائه کنند (پس دارای توانش هستند) اما معمولاً در عمل، این کار را انجام نمی‌دهند زیرا فاقد گرایش برای انجام آن هستند. **گرایش‌های فکری** عبارت‌اند از تمایل به الگوهای معینی از رفتار عقلانی. (تیشمن، جی و پرکینز، ۱۹۹۳) حال سؤال این است که اگر انتظار داریم دانش‌آموزان مهارت‌ها، گرایش‌ها و منش تفکر و استفاده از خرد جمعی را بیاموزند و بتوانند ایده‌پردازی کنند از کجا و چگونه باید آغاز کنیم.

انتظارات عملکردی از دانش‌آموزان

نخستین گام در این امر روشن‌سازی تعریف تفکر و تعقل است. اما مهم این است که کدام تعریف را مبنای کار خود در پرورش تفکر قرار دهیم. تعاریف فقط واژه نیستند بلکه ویژگی‌هایی که در آن‌ها مورد تأکید قرار گرفته مبنای کار ما قرار می‌گیرد و انتظارات ما را از فرایند یاددهی و یادگیری، یادگیرنده مشخص می‌کند. ببینیم سه تعریفی که در تعلیم و تربیت اسلامی برای تفکر ارائه شده چه تأثیری در دروس کتاب‌های تفکر داشته است.

تعریف اول: «تفکر» کار ویژه نیرویی به نام «مُفکِّر» است که وظیفه آن، جست‌وجو و سپیر میان اطلاعات و معلومات و استفاده مناسب از آن‌ها به منظور معلوم کردن یک مسئله مجهول است. این همان است که ما به آن حل مسئله می‌گوییم. براساس این تعریف هدف باید این باشد که دانش‌آموز توانایی حل مسئله را پیدا کند. پس انتظارات عملکردی از دانش‌آموزان این است:

- مسئله‌ای را بررسی و اطلاعاتی را که به آن نیاز دارند مشخص کنند؛
- از اطلاعات و معلومات قبلی خود استفاده کنند؛
- اطلاعات جدید گردآوری نمایند؛
- اطلاعات قبلی و جدید را بررسی و پالایش کنند و سپس میان آن‌ها پیوند برقرار سازند؛

● به نتیجه‌ای معتبر دست یابند و گاهی مسئله‌ای را حل کنند. منظور از مسئله در اینجا فقط مسائل ریاضی و علوم تجربی نیست بلکه هر نوع یا مسئله‌ای است که نیازمند حل باشد. لذا انتخاب محتوای کتاب و روش آموزش باید به گونه‌ای باشد که توانایی کاوشگری و حل مسئله را پرورش دهد. این انتظارات در درس‌های فصل پروژه پژوهشی کتاب تفکر و سبک زندگی پایه هفتم و هشتم پیگیری می‌شود، ضمن اینکه در همه فصول نیز سازماندهی فرایند یادگیری بر روش حل مسئله استوار است.

تعریف دوم: «تفکر»، تأمل و تدبیر در واقعیت و هنگامه عمل است. این نوع تفکر با تشخیص وظیفه یا فعل پسندیده در موقعیت پیش رو، ما را در انتخاب مناسب‌ترین گزینه برای اقدام یاری می‌کند. این معنا از تفکر نیازمند بررسی عمیق‌تر قبل از عمل است. پس انتظارات عملکردی از دانش‌آموزان این است:

- موقعیت‌های پیش رو را بررسی و تحلیل کنند؛
 - نتایج و پیامدهای یک رفتار را پیش‌بینی نمایند؛
 - براساس تحلیل موقعیت و نتایج آن تصمیم‌گیری و اقدام کنند؛
 - برای تصمیم‌های خود استدلال داشته باشند.
- البته انتظارات از بزرگسالان بر مبنای این تعریف، بیش از انتظاراتی است که از دانش‌آموزان داریم. انتظارات نامبرده در بیشتر دروس فصل اول و سوم کتاب تفکر و سبک زندگی پیگیری می‌شوند.
- تعریف سوم:** «تفکر»، اشاره به نوعی تأمل و تدبیر در هستی خود و دیگر موجودات به‌عنوان «نشانه»‌های وجود و حکمت خداوند و رهنمون شدن از «نشانه» به سوی «صاحب نشانه» دارد. پس انتظارات عملکردی از دانش‌آموزان این است که بتوانند:

- پدیده‌ها و رخدادها را بررسی کنند؛
 - رابطه‌های بین آن‌ها را کشف کنند؛
 - جایگاه خود را در هستی ادراک نمایند.
- تفکر نوع سوم نیازمند یافتن رابطه‌های علت و معلولی در پدیده‌ها و رخدادهاست که در نهایت منجر به کسب نگرش سیستمی می‌شود. پدیده‌ها و رخدادها مورد بررسی می‌توانند اجتماعی، سیاسی، فرهنگی، اقتصادی، طبیعی و... باشند. این انتظارات در دروسی مانند سکه طلا، راز تعادل، و ناظم و منظوم، در کتاب تفکر و سبک زندگی پایه هفتم، و همچنین در دروس جان و تن،

محتوای رسانه‌ها، شایستگی‌های زندگی در دنیایی پر از رسانه را تجربه و تمرین کنند.

منابع (مواد و رسانه‌های آموزشی)

بسته آموزشی برنامه درسی تفکر و پژوهش از اجزای به هم پیوسته‌ای تشکیل شده است که برای اجرای برنامه ضروری است. مهم‌ترین این اجزا کتاب راهنمای معلم، کتاب دانش آموز، و فیلم‌ها و داستان‌های آموزشی است. طراحی این اجزا به گونه‌ای است که وجود یکی بدون دیگری معنا ندارد. به منظور برانگیزاندن پرسش‌های اولیه مشارکت‌کنندگان، معلم محترم از یک محرک مانند یک ویدیو کلیپ، یک تصویر، یک شعر، قطعه‌ای از متن، یا هر چیز دیگری که کنجکاوی و ایده‌های اولیه را تحریک کند، استفاده می‌کند. برخی از این محرک‌ها در کتاب دانش آموز، برخی در کتاب راهنمای معلم و برخی در DVD فیلم‌های کوتاه قرار داده شده است. لذا تهیه هم‌زمان اجزای بسته آموزشی برای اجرای برنامه ضروری است.

سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی برای هر پایه موارد زیر را تولید کرده است:

- کتاب راهنمای معلم (پایه هفتم کد ۸۱/۳ و پایه هشتم کد ۸۷/۳)
- کتاب تفکر و سبک زندگی شامل برگه‌های کار و برگه‌های خودارزیابی
- DVD فیلم‌های کوتاه (برای ارائه توسط معلم در کلاس)
- نرم‌افزار آموزش فصل پروژه پژوهشی برای دانش‌آموزان
- نرم‌افزار چندرسانه‌ای بر فراز آسمان برای آموزش معلمان

راهنمای آموزش

شایستگی‌های برنامه درسی تفکر و پژوهش به دو طریق پیگیری می‌شود. ۱. انتخاب مضامین و موضوعات مناسب؛ ۲. شیوه‌های سازماندهی و به کارگیری راهنمای یاددهی - یادگیری مناسب. با توجه به شایستگی‌ها و استانداردهای عملکردی برنامه درسی تفکر و پژوهش، برخی روش‌های آموزش یادگیرنده‌محور، ماهیتاً تناسب بیشتری با آن دارند. «منظور از آموزش یادگیرنده‌محور، آموزشی است که در آن یادگیرندگان، به کمک معلم، مسئولیت درک و فهم مطالب را خود بر عهده می‌گیرند. مهم‌ترین روش‌هایی که در اجرای برنامه درسی تفکر نقش زیادی دارند عبارتند از:

- آموزش به کمک بحث گروهی؛
- آموزش برای یادگیری اکتشافی؛
- آموزش به کمک یادگیری مشارکتی.

فرایند و مراحل یاددهی - یادگیری دروس کتاب‌های درسی تفکر

از راهنمادهای ذکر شده می‌توان در مراحل یاددهی - یادگیری زیر برای پرورش تفکر استفاده کرد. فرایند یاددهی - یادگیری در این درس با طرح موضوع با استفاده از رسانه‌هایی مانند داستان، فیلم، بازی، تصویر، شعر، آزمایش و... شروع می‌شود. این مراحل در نمودار



خط کشی، تو نیکی می‌کن و در دجله انداز، و اثر، در کتاب پایه هشتم، پیگیری می‌شود.

در برنامه درسی تفکر و پژوهش، انتظارات عملکردی دیگری نیز از دانش‌آموزان مد نظر است که عبارت‌اند از:

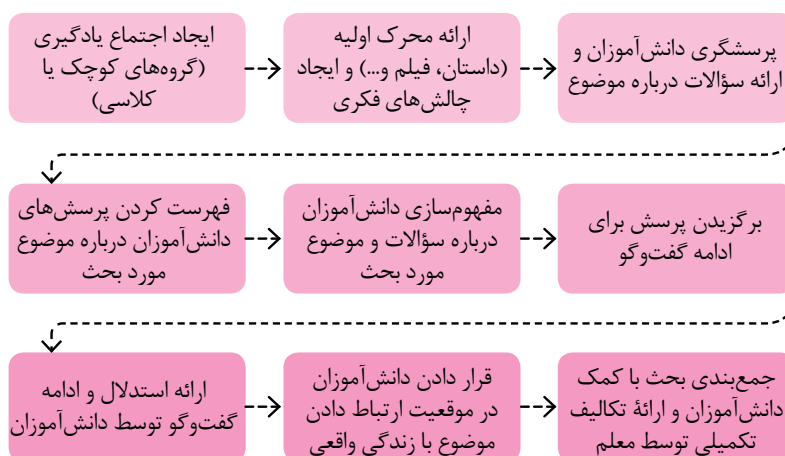
- از زبان صحیح و دقیق (کلامی و غیرکلامی) برای بیان آرا و نظرات خود استفاده کنند؛
 - در حل مسائل و مشکلات با دیگران همفکری کنند؛
 - مهارت‌های اجتماعی و آداب گفت‌وگوهای جمعی را به کار گیرند؛
 - برای پرورش خصلت‌های^۱ یک فرد متفکر در خود تلاش کنند.
- این انتظارات، در فرایند یادگیری، از طریق روش‌های تدریس پیگیری می‌شود. به همین دلیل در کلاس‌های پرورش تفکر باید از فعالیت‌های گروهی و گفت‌وگوهای کلاسی به وفور استفاده شود.

محتوای برنامه تفکر و پژوهش

انسان با تفکر و خردورزی «دانای به حقایق» می‌شود. حقایق دو دسته‌اند: دسته اول، واقعیت‌ها و موجودات جهان هستی و روابط و قوانین حاکم بر آن‌هاست، اعم از خدا، فرشتگان، ستارگان، کهکشان، زمین، درختان، حیوانات، انسان‌ها و قوانین و روابط میان آن‌ها. دسته دوم حقایق مرتبط با چگونگی اعمال و رفتار انسان هستند، یعنی خوبی‌ها و ارزش‌هایی که هر فرد باید در زندگی بدان پایبند باشد: راستگویی، عدالت‌خواهی، رعایت حقوق دیگران، احترام به پدر و مادر، انجام واجبات، دوری از محرمات، احترام به قانون و... . برای دستیابی به اهداف برنامه درسی تفکر و پژوهش مضامین یا تم‌هایی از هر دو دسته حقایق بالا مورد استفاده قرار گرفته است.

موقعیت‌های یادگیری

در برنامه درسی ایجاد موقعیت‌های پرورش تفکر اهمیت بسزایی دارد. مباحثه و گفت‌وگو، نوشتن تجربه‌ها و خاطرات و رخدادهای مطالعه و کتابخوانی، نقد رسانه‌ها، به کارگیری روش‌های پژوهش، بررسی رفتارهای فردی و رخدادهای اجتماعی، قصه‌گویی و داستان‌خوانی، از جمله این موقعیت‌ها است. این موقعیت‌ها، که براساس نیازهای اجتماعی و فرهنگی دانش‌آموزان و نقش مدرسه در پالایش رفتارها طراحی شده است. کمک می‌کند تا دانش‌آموزان در یافتن پاسخ پرسش‌هایشان با چهار روش ۱. بحث و گفت‌وگو، ۲. مشاهده، ۳. نظرسنجی، و ۴. مراجعه به منابع مکتوب آشنا شوند. در ایجاد این موقعیت‌ها سعی شده است از انواع رسانه‌ها چون روزنامه، کتاب، فیلم و... استفاده شود تا دانش‌آموزان، از طریق نقد و بررسی



زیر نمایش داده شده است. در صورتی که در مرحله سوم پرسش‌های دانش‌آموزان از عمق کافی برخوردار نباشد معلم می‌تواند با استفاده از پرسش‌هایی که در کتاب درسی و کتاب راهنمای معلم پیشنهاد شده است فرایند یادگیری را تسهیل، مدیریت و کیفیت‌بخشی کند.

ارزشیابی پیشرفت تحصیلی و تربیتی

ارزشیابی پیشرفت تحصیلی این نوع برنامه از نوع ارزشیابی فرایندی است که به‌صورت مستمر انجام

می‌شود. در ارزشیابی مستمر نقش یادگیرنده و آرسی عملکرد خود، به منظور شناسایی نقاط ضعف و قوت و تلاش برای بهبود عملکرد آینده است. نقش معلم در ارزشیابی مستمر شناسایی نقاط ضعف و قوت عملکرد خود و برنامه و انجام اقدامات جبرانی برای بهبود آموزش از یک‌سو و تصمیم‌گیری درخصوص ارتقای دانش‌آموز از سوی دیگر است.

در ارزشیابی مستمر اقدامات زیر توسط دانش‌آموزان انجام می‌گیرد:

- تکمیل سؤالات کتاب براساس جمع‌بندی گفت‌وگوهای کلاسی؛
- تکمیل برگه خودارزیابی با بررسی فعالیت‌های انجام گرفته در کتاب در پایان هر نوبت.
- در ارزشیابی مستمر معلم اقدامات زیر را انجام دهد:
- تکمیل برگه ثبت مشاهدات یا سیاهه رفتار در هر جلسه برای چهار تا پنج دانش‌آموز، با توجه به تعداد دانش‌آموزان کلاس حداقل دو بار برای یک دانش‌آموز در هر نیمسال تحصیلی؛
- بررسی و ارزیابی فعالیت‌های کتاب دانش‌آموزان، براساس معیارهای کامل، درست و دقیق بودن فعالیت انجام شده، دو بار در هر نیمسال تحصیلی؛
- بررسی و ارزیابی برگه‌های خودارزیابی دانش‌آموزان، براساس معیارهای کامل، درست و دقیق بودن فعالیت انجام شده، در پایان هر نیمسال تحصیلی.

شیوه نمره‌گذاری این برنامه تابع نظام کلی ارزشیابی پیشرفت تحصیلی پایه اول متوسطه، یعنی نظام بیست نمره‌ای است. پنج نمره به ارزیابی دانش‌آموز براساس برگه‌های ثبت مشاهدات و پنج نمره به چگونگی انجام فعالیت‌های کتاب اختصاص دارد. شیوه تخصیص این ده نمره در دو بخش «تفکر و پژوهش» و «آداب و مهارت‌های زندگی» مشابه و مشترک است. از ده نمره باقی‌مانده پنج نمره به پروژه پژوهشی بخش تفکر و پژوهش و پنج نمره به آزمون بخش آداب و مهارت‌های زندگی اختصاص می‌یابد. پس دروس فصل‌های تفکر و پژوهش آزمون ندارد.

در شماره‌های بعدی همراه هم چگونگی پیگیری

چنین اهداف و انتظاراتی را در یکی از درس‌های کتاب تفکر و سبک زندگی بررسی خواهیم کرد. برای آشنایی با روش تدریس هر درس به فصل چهارم کتاب راهنمای معلم مراجعه کنید. فایل این کتاب‌ها را می‌توانید از وبگاه گروه درسی تفکر دفتر تألیف کتاب‌های درسی به نشانی زیر دانلود کنید:

<http://thinking-dept.talif.sch.ir>

پی‌نوشت

۱. خصلت‌های فرد متفکر در مقاله‌ای دیگر مورد بررسی قرار می‌گیرد.

منابع

۱. برنامه درسی ملی جمهوری اسلامی ایران، تهران: سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی، اسفند ۱۳۹۱.
۲. سند تحول بنیادین آموزش و پرورش (سند مشهد مقدس)، شورای عالی آموزش و پرورش، آذرماه ۱۳۹۰.
۳. دانش‌سور، میترا. محمود معافی و دیگران. کتاب راهنمای معلم تفکر و سبک زندگی پایه هفتم کد ۸۱/۳، سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی، تهران: چاپ دوم، ۱۳۹۵.
۴. دانش‌سور، میترا. محمود معافی و دیگران. کتاب راهنمای معلم تفکر و سبک زندگی پایه هشتم کد ۸۷/۳، سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی، تهران: چاپ دوم، ۱۳۹۵.
۵. مبانی نظری تحول بنیادین در نظام تعلیم و تربیت رسمی و عمومی جمهوری اسلامی ایران، استنباط و پردازش مفاهیم کلیدی، شورای عالی آموزش و پرورش، آذرماه ۱۳۹۰.
6. Perkins, D.N. Jay, E. and Tishman, S. (1992). Beyond abilities: A Dispositional Theory of thinking. Harvard University.
7. Perkins. D.N. Jay, E. and Tishman, S. (1993). Beyond abilities: A dispositional theory of Thinking. Merrill-Palmer Quarterly, 39.1-21.
8. Tishman S. and Andreade, A. (1995). Thinking disposition: A review of current Theories, practices and issues. ACCTION report#1. Washington DC. ACCTION.
9. Tishman S, Jay.E. and Perkins, D.N(1992). Teaching Thinking Disposition: from Transmission to Enculturation. USA: Harvard Graduate School of Education.



صنعت بازی در ایران

ESRA

پای صحبت رضا احمدی
مدیر نظام ملی رده‌بندی سنی
بازی‌های رایانه‌ای

نصرالله‌دادار

مقدمه

در حال حاضر حدود ۲۳ میلیون نفر کاربر در ایران در فضای بازی‌های رایانه‌ای فعال هستند و به‌طور میانگین در هر شبانه‌روز ۷۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی می‌کنند. بازی‌های دیجیتال را می‌توان از نظر شیوع و تأثیرگذاری جزء سه رسانه برتر قرن ۲۱ به حساب آورد. رسانه‌ای که مرزهای بازار صنایع سرگرمی را پیموده و پیش‌تاز نوآوری‌های عظیمی در فناوری‌های رسانه‌ای است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تنها متولی صنعت GAME (بازی) در ایران است که سه وظیفه اصلی حمایت، جریان‌سازی و نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای را بر عهده دارد.

به‌منظور آشنایی شما با فعالیت‌های این بنیاد و نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای گفت‌وگویی با رضا احمدی مدیر محترم ESRA انجام شده است که توجه شما را به آن جلب می‌نمائیم.





محتوای آسیب‌رسانی که در ESRA مورد ارزیابی قرار می‌گیرند، براساس هفت معیار، شامل: خشونت، ترس، ناهنجاری‌های اجتماعی، نقض ارزش‌های ایرانی - اسلامی، مواد مخدر و مشروبات الکلی، یأس و ناامیدی و محرک‌های جنسی می‌باشد

دیدگاه دوم: منظر روان‌شناختی بود که با توجه به تأثیراتی که بازی‌های رایانه‌ای بر ذهن و روان مخاطبان می‌گذارد، مورد توجه قرار گرفت.

منظر سوم: دیدگاه جامعه‌شناسانه بود که چون ممکن است بازی‌های رایانه‌ای تأثیراتی فراتر از فرد داشته باشند، توجه به این رویکرد در دستور کار قرار گرفت.

برای آنکه بتوانیم پشتوانه علمی مناسبی برای طراحی ESRA داشته باشیم، به مدت یکسال پژوهشی را با همکاری ۲۰ تن از استادان مجرب در این سه حوزه انجام دادیم. در ابتدای سال ۸۸ پس از تدوین پژوهش و براساس نتایج حاصل از آن، بازی‌ها را از نظر سنی رده‌بندی کردیم.

در ESRA محتوای آسیب‌رسان از هفت زمینه نشئت می‌گیرند و بر همین اساس رده‌بندی سنی می‌شوند. این هفت زمینه عبارت‌اند از:

۱. خشونت، ۲. ترس، ۳. ناهنجاری‌های اجتماعی، ۴. نقض ارزش‌های ایرانی - اسلامی، ۵. مواد مخدر و مشروبات الکلی، ۶. یأس و ناامیدی، ۷. محرک‌های جنسی

از نظر سنی هم بازی‌ها را به پنج گروه سنی ۳+، ۷+، ۱۲+، ۱۵+ و ۱۸+ سال و

کاراکترها رایج شد، این نگرانی مطرح شد که نشان دادن صحنه‌های خشونت‌آمیز در بازی‌ها می‌تواند بر روی بازیگران تأثیر منفی بگذارد. بر این اساس، برای اولین بار در آمریکا نظامی طراحی شد که بر روی این بازی‌ها نظارت اعمال شود و از آنجا بود که برای بازی‌ها رده‌بندی سنی در نظر گرفتند. بعد از آن کشورهای دیگری هم در این زمینه کار کردند و به ترتیب نظام‌های گوناگونی برای نقاط مختلف دنیا به وجود آمد. بدیهی است به دلیل متفاوت بودن فرهنگ جوامع مختلف، یک نظام رده‌بندی مشترک برای همه ایجاد نشد و بسته به تفاوت‌های فرهنگی کشورها، نظام‌های رده‌بندی متفاوتی به وجود آمد.

در ایران نیز با تشکیل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نظام رده‌بندی ESRA ایجاد شد و بازی‌ها را از سه منظر مورد ارزیابی قرار داد: منظر دینی، منظر روان‌شناختی و منظر جامعه‌شناختی.

دیدگاه اول؛ دیدگاه دینی یا منظر علوم و معارف اسلامی بود که با توجه به اهمیت تعالیم اسلامی در ایران و مسلمان بودن اکثریت جمعیت ایران در درجه اول اهمیت قرار گرفت.

● خوشحال می‌شویم که در ابتدا نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای^۱ را معرفی کنید.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۸۷، طبق مصوبه‌ای که در شورای عالی فضای مجازی به تصویب رسید، کار خود را آغاز نمود و در سال ۱۳۸۸ نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای را تحت نام اختصاری ESRA طراحی و عرضه کرد. این بنیاد سه وظیفه اصلی را برعهده دارد که شامل ۱. حمایت ۲. جریان‌سازی و ۳. نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای است. برای انجام وظیفه سوم، یعنی نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای، در سال ۱۳۸۸ نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها طراحی شد که هدف آن بررسی محتوای آسیب‌رسان بازی‌ها و نیز رده‌بندی سنی بازیکنان است.

● پیشینه نظام‌های رده‌بندی سنی در جهان

از زمانی که بازی‌های رایانه‌ای ۱۶ بیتی شدند و در آن‌ها نمایش صحنه‌های خشونت‌آمیزی مانند خون و جراحت بدن

ما کارهای خوبی را با معاونت پرورشی وزارت آموزش و پرورش انجام داده‌ایم و سعی‌مان براین است که ارتباطمان با آموزش و پرورش گسترش یابد

۱۸+ سال تقسیم می‌کنیم. البته در این زمینه رویکرد ما، توصیه به خانواده‌هاست. به‌عنوان مثال وقتی به یک بازی رده ۱۲+ داده می‌شود منظور آن است که آن بازی برای افراد زیر ۱۲ سال توصیه نمی‌شود و ممکن است محتواهای موجود در آن بازی بر مخاطب زیر رده‌بندی تعیین شده تأثیر منفی بگذارد. لذا خانواده‌ها باید توجه کنند که با در نظر گرفتن سن فرزند خود بازی مناسبی را انتخاب نمایند. این مطلب بر روی لوگوهای بسته‌بازی‌ها درج شده است و والدین می‌توانند به رده‌بندی درج شده بر روی لوگوی بازی‌ها دقت کنند.

• آیا بنیاد بر محتوای بازی‌های موبایلی هم نظارتی دارد؟

ما در ابتدای فعالیت ESRA، بازی‌های PC و کنسولی را مورد ارزیابی قرار دادیم و براساس محتوای آسیب‌رسان رده‌بندی سنی کردیم. از ابتدای سال ۹۴ تاکنون نیز به‌خصوص با فراگیر شدن بازی‌های موبایلی و در دسترس قرار گرفتن آن‌ها موضوع نظارت بر این دسته از بازی‌ها را نیز انجام می‌دهیم. به همین دلیل با بازارها یا به اصطلاح مارکت‌های مهم که مخاطبان زیادی در عرصه بازی‌های موبایلی دارند، (مانند اول مارکت، پلازا، My Apps، کافه‌بازار و...) مذاکره کرده‌ایم تا بازی‌هایی را که می‌خواهند بر روی اپلیکیشن خود قرار دهند، ارزیابی نموده و رده‌بندی سنی بازی‌هایشان را برای آن‌ها انجام دهیم.

• آیا مارکت‌ها ملزم هستند قبل از قرار دادن بازی‌ها بر روی اپلیکیشن‌های خود هماهنگی‌های لازم را با بنیاد انجام دهند؟

خوشبختانه ESRA در سال ۱۳۹۵، در

که بازی انتخاب شده تا چه اندازه می‌تواند بر ذهن و روان فرزندان تأثیر بگذارد. بنابراین اولین نکته‌ای که در هنگام خرید بازی باید به آن توجه شود، رده سنی آن بازی و نکته دوم توجه به علائم هشدار دهنده محتوایی آن است. مثلاً برای فردی که دچار استرس و اضطراب پایدار است باید بازی را انتخاب کند که صحنه‌ها و محتوای ترسناک آن (مانند مواجهه با هیولاهای یا اتفاق‌های ناگهانی) در سطح خیلی پایین باشد.

• در رده‌بندی بازی‌ها، کدام یک از معیارهای ارزیابی از اهمیت بیشتری برخوردار است؟

مهم‌ترین موضوعی که در رده‌بندی وجود دارد، وجود محرک‌های جنسی و خشونت در بازی‌هاست که می‌تواند رده‌بندی سنی بازی‌ها را تغییر دهد.

ما در بحث محتوای جنسی موردهای متعددی را در نظر می‌گیریم از جمله روابط جنسی در بازی‌ها، پوشش‌های نیمه‌عریان و عریان و مکان‌های جنسی‌ای که در بازی‌ها دیده می‌شوند.

در صورتی که موارد فوق در بازی‌ها دیده شود، ناشر موظف به حذف آن قسمت‌ها قبل از دریافت مجوز نشر می‌باشد.

• برای ویرایش بازی‌ها چه فرایندی طی می‌شود؟

زمانی که یک ناشر درخواست عرضه یک بازی را در کشور دارد، سورس یا منبع بازی را به ما می‌دهد. ما یک بخش تهیه فیلم داریم که در آن هر بازی را، از ابتدا تا انتها، بازی می‌کنیم و بازیکنان ما زمانی که در حال انجام بازی هستند، از تمامی قسمت‌ها فیلم گرفته می‌شود. برای این کار از نرم‌افزار Bandicam استفاده می‌کنیم. این نرم‌افزار که بر روی سیستم نصب می‌شود از -desk top کامپیوتر فیلم‌برداری و تمامی اتفاقات را Recorder می‌کند. بازیکن ما بازی را از ابتدا تا انتها با تمامی

شورای فرهنگ عمومی کشور به‌تصویب رسید و برای تصویب نهایی به شورای عالی فضای مجازی ارسال شد، مصوبه شورای فرهنگ عمومی دست ما را برای الزام نمودن بررسی و نظارت بر بازی‌ها قبل از قرار دادن بر روی اپلیکیشن‌ها باز کرد. یعنی مارکت‌ها موظف شدند قبل از قرار دادن هر بازی، ابتدا آن را برای بررسی و نظارت انجام رده‌بندی در اختیار ESRA قرار دهند و پس از تأیید و دریافت مجوز نشر، آن را بر روی اپلیکیشن خود بگذارند.

سعی و تلاش ما در ESRA براین است که بتوانیم تمامی اطلاعات و آگاهی‌های مورد نیاز خانواده‌ها را در انتخاب یک بازی مناسب برای بچه‌ها در اختیارشان بگذاریم. در واقع اساس پیدایش ESRA این است که فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در جامعه نهادینه و فراگیر شود.

• آیا علاوه بر تعیین رده سنی بازی‌ها، اقدامات دیگری نیز به منظور افزایش آگاهی خانواده‌ها در انتخاب بازی مناسب انجام شده است؟

کار جدیدی که از ابتدای سال ۹۵ انجام دادیم تا آگاهی خانواده‌ها نسبت به بازی‌ها بیشتر شود، این است که شدت تأثیرگذاری هر کدام از محتواهای آسیب‌رسان در بازی‌ها را مشخص کرده‌ایم.

ما یک سری پیکتوگرام (تصویر نگاشت) مشخص نموده‌ایم که پنج پیکتوگرام محتوایی و یک پیکتوگرام برای مهارت انجام بازی است که در مجموع شش پیکتوگرام می‌شود. پیکتوگرام‌ها علائم گرافیکی هستند که از طریق آن‌ها هشدار لازم به خانواده‌ها داده می‌شود. هر پیکتوگرام از یک تا پنج امتیاز دارد که با توجه به شدت تأثیرگذاری، امتیاز بالاتری به آن تعلق می‌گیرد.

مثلاً برای پیکتوگرام خشونت یک چاقو در نظر گرفته‌ایم که قطره‌ای خون از آن می‌چکد و خانواده‌ها می‌توانند هنگام انتخاب بازی در پشت بسته یک بازی تمام علائم فوق را مشاهده کنند و متوجه شوند



ما با تمام توان و پشتیبانی کامل می‌توانیم آموزش‌های لازم را برای مشاوران و مربیان پرورشی مدارس ترتیب بدهیم تا حداقل‌های مورد نیاز برای تعامل با دانش‌آموزان را در زمینه استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای بدانند

برای افراد مختلف و مطرح کردن تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای در جلسات وزارت ارشاد و نهادهای فرهنگی موجود، اقدامات ما مؤثر واقع شد. در سال‌های اخیر حساسیت‌ها بر بازی‌های رایانه‌ای خیلی بیشتر شده است و مسئولین به تأثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای بر جامعه پی برده‌اند و همکاری‌های خیلی خوبی با ما در این زمینه دارند.

• آیا به جز بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نهادهای دیگری هم در این زمینه فعالیت می‌کنند؟

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تنها نهاد و متولی صنعت گیم (game) در ایران است که وظایف مطرح شده را برعهده دارد. ولی بخش‌های خصوصی دیگری هم مشغول به کار و فعالیت در زمینه بازی‌های رایانه‌ای هستند که بیشتر در حوزه تولید و ساخت این بازی‌ها فعال هستند.

• آیا شما بر فعالیت بخش خصوصی در زمینه ساخت و تولید بازی‌های رایانه‌ای هم نظارت دارید؟

بله. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر روی تمامی شرکت‌هایی که در زمینه ساخت و تولید بازی‌های رایانه‌ای فعال هستند، نظارت دارد. یک پایگاه اطلاعاتی برای شرکت‌ها در بخش حمایت و تولید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایجاد شده است. از طرف دیگر مسئله بازار فروش این بازی‌ها و گیم‌نت (game net)‌ها در سراسر ایران نیز وجود دارد که بخش بازرسی بنیاد بر فعالیت آن‌ها نظارت می‌کند.

انجام می‌دهند، اصلاً متوجه ویرایش موجود در بازی‌ها نمی‌شوند.

اگر در فیلم‌های سینمایی که از تلویزیون پخش می‌شود، متوجه ویرایش و سانسور موجود در آن می‌شوید، در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای این اتفاق رخ نمی‌دهد و شما اصلاً متوجه ویرایش‌ها نخواهید شد.

بعد از اینکه ناشر موارد اعلام شده و صحنه‌های علامت‌گذاری شده در بازی را ویرایش کرد، سانسور و ویرایش شده را برای ما ارسال می‌کند و بعد از اینکه آن بازی مورد تأیید نهایی قرار گرفت، رده‌بندی سنی بازی مشخص شده و برای شورای طبقه‌بندی بازی ارسال می‌شود.

اعضای شورای طبقه‌بندی بازی، جمعی از مدیران فرهنگی قسمت‌های مختلف وزارتخانه هستند که برای آن‌ها مجدداً محتواها نمایش داده می‌شود و رده سنی پیشنهادی ESRA اعلام می‌گردد. پس از رأی‌گیری و گذراندن این مرحله، بازی برای توزیع در بازار ایران آماده است.

• آیا در رده‌بندی سنی بازی‌ها به تفکیک جنسیتی هم توجه شده است؟

بحث رده‌بندی سنی با توجه به شناختی که روان‌شناسان و جامعه‌شناسان از گروه‌های سنی مختلف و خصوصیات جسمانی، ذهنی و عاطفی آن‌ها دارند، صورت می‌گیرد.

نکته‌ای که باید به آن توجه کنیم، این است که در بسیاری از کشورها خانواده‌ها در اشاعه فرهنگ استفاده صحیح از بازی‌ها نقش خیلی مهمی دارند، اما متأسفانه در ایران، بازی‌ها از سوی خانواده‌ها خیلی جدی گرفته نمی‌شوند. همان‌طور که بحث بازی‌های رایانه‌ای از سوی مسئولین کشورمان نیز در ابتدای فعالیت بنیاد جدی گرفته نمی‌شد.

خوشبختانه با تلاش‌هایی که در بنیاد صورت گرفت، مثل برگزاری نمایشگاه‌ها، برگزاری کارگاه‌ها و کلاس‌های آموزشی

جزئیات موجود در بازی، برخلاف بازیکنان معمولی بازی می‌کند و به سراغ تمامی تابلوها، مکان‌ها و جزئیات موجود در بازی می‌رود و از تمامی مراحل فیلم گرفته می‌شود، امکان دارد برای یک بازی حدود ۸۰ - ۷۰ ساعت زمان صرف کند.

بعد از آنکه بازی به‌طور کامل و با تمامی جزئیات انجام شد فیلم تهیه شده از آن بازی به بخش تحلیل ارسال می‌شود و کارشناسان تحلیل به تمامی محتواهای آسیب‌رسان در بازی توجه می‌کنند و با اشراف بر آن محتواها، تمامی تکه‌های دارای محتوای آسیب‌رسان را به‌صورت تکه فیلم‌های ۱-۲ دقیقه‌ای از فیلم اصلی استخراج می‌کنند. به‌عنوان مثال اگر در قسمتی از فیلم پوشش نامناسب یا خشونت بیش از حد دیده شود، آن تکه از فیلم اصلی استخراج می‌شود.

در مجموع تمامی تکه‌های حاوی محتوای آسیب‌رسان استخراج می‌شود و در بانک اطلاعاتی ما توسط کارشناسان تحلیل و ثبت می‌شود. بعد از آن، فیلم به بخش تصمیم‌گیری در واحد ESRA فرستاده می‌شود. ما در ESRA یک شورا داریم که کارشناسان تحلیل محتوا، مدیر تحلیل و مدیر نظام ESRA در آن حضور دارند. اعضای این بخش تمامی محتواهای آسیب‌رسان موجود در فیلم بازی را از ابتدا نگاه می‌کنند و براساس آن محتوا رده‌بندی سنی بازی را مشخص می‌کنند. البته برای بازی‌هایی که دارای محتوای جنسی نامناسب هستند، به ناشر آن بازی موارد مورد نظر ارسال می‌شود و ناشر موظف است آن محتواها را از بازی حذف یا اصلاح نماید.

• آیا ویرایش یا حذف بخش‌هایی از فیلم بازی لطمه‌ای به روند فیلم وارد نمی‌سازد؟

خوشبختانه در ۳ - ۲ سال اخیر ویرایش بازی‌ها به‌قدری خوب و ماهرانه انجام می‌شود که کسانی که برای اولین بار آن بازی‌ها را

پیمایشی که در انتهای سال ۹۴ در کشور انجام شد، نشان می‌دهد ۲۳ میلیون بازیکن بازی‌های رایانه‌ای در ایران داریم

• با توجه به اینکه تمامی رده‌های سنی مورد نظر در ESRA، دانش‌آموز محسوب می‌شوند، ارتباط و تعامل شما با آموزش و پرورش چگونه است؟

ما اقدامات مشترک خوبی با بخش معاونت پرورشی آموزش و پرورش انجام داده‌ایم و سعی‌مان براین است که ارتباط بین بنیاد و آموزش و پرورش حفظ شود و گسترش یابد. مدیریت بنیاد با آموزش و پرورش قراردادهایی امضا کرده که البته بنده اطلاعات کافی در مورد جزئیات و مفاد این قرارداد ندارم. آنچه که به بخش ما مربوط است، پیرامون آموزش و بالا بردن سطح سواد رسانه‌ای معلمان و مربیان پرورشی آموزش و پرورش است.

به عنوان مثال در استان البرز پیرامون آموزش سواد رسانه‌ای، حدود ۶۳۰ نفر از معلمان و مربیان پرورشی استان البرز طی یک روز در جلسه‌ای حدود ۵ - ۴ ساعته شرکت کردند و ما تمامی مباحث مدنظر و مورد نیاز آن‌ها را در آن روز آموزش دادیم. قطعاً ما باید همکاری‌مان را با آموزش و پرورش بیشتر کنیم. به این جهت که معلمان و مربیان پرورشی رابطه مستقیمی با دانش‌آموزان دارند و می‌توانند اطلاعات خیلی خوبی را در اختیار آنان قرار بدهند.

متأسفانه در حال حاضر، اطلاعات دانش‌آموزان از بازی‌های رایانه‌ای به مراتب بیشتر از مشاوران، معلمان و مربیان پرورشی است و این مسئله نقطه ضعف آموزش و پرورش است که باید حتماً به آن توجه شود. زیرا زمانی که دانش‌آموز از مشاور یا مربی پرورشی مدرسه، سؤالاتی در این زمینه می‌پرسد و با عدم پاسخگویی آن‌ها مواجه می‌شود، دیگر به آن مربی یا مشاور مراجعه نخواهد کرد. به همین دلیل من همین جا اعلام می‌کنم که ما با تمام توان

و پشتیبانی کامل مدیریت بنیاد می‌توانیم آموزش‌های لازم را برای مشاوران و مربیان پرورشی و حتی خانواده‌ها ترتیب بدهیم تا حداقل‌های مورد نیاز برای تعامل با دانش‌آموزان را در این زمینه بدانند.

• آیا علاوه بر آموزش‌های حضوری و جلسات ترتیب داده شده، برای معلمان و مربیان آموزش‌های غیرحضوری مثل رسانه‌های مکتوب یا فایل‌های صوتی - تصویری، هم پیرامون این موضوعات تهیه و تولید شده است؟

بله، طراحی سایت ESRA به همین منظور انجام شده است.

• قبل از پرداختن به این موضوع و معرفی سایت ESRA، اگر برای خانواده‌ها و خود دانش‌آموزان برنامه‌ای دارید، مطرح کنید.

همان‌طور که خدمتان عرض کردم، خانواده‌ها نقش بسیار مهمی در زمینه اشاعه فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌ها دارند. ما دو شرط اصلی را طی تجارب ۸ - ۷ ساله خودمان تعیین کردیم که خانواده‌ها با عمل به آن‌ها می‌توانند، فرزندان‌شان را در استفاده صحیح از بازی‌ها همراهی کنند.

اولین نکته توجه به بحث رده‌بندی سنی بازی‌هاست که در هنگام خرید باید به مناسب بودن بازی برای رده سنی فرزندان‌شان دقت کنند.

دومین نکته هم توجه به مدت زمان انجام بازی در طی شبانه‌روز است.

در نمایشگاه‌هایی که در سال‌های ۹۲ و ۹۳ برای بازی‌های رایانه‌ای داشتیم روان‌شناسان و جامعه‌شناسان در غرفه ESRA حضور داشتند و با والدین صحبت می‌کردند. آن‌ها بیشترین مدت زمان انجام بازی در طی یک شبانه‌روز را حداکثر دو ساعت اعلام می‌کردند. درطول این دو ساعت هم می‌بایست ۱۵ - ۱۰ دقیقه استراحت در نظر بگیرند و بچه‌ها را مجبور کنند از پای سیستم بلند شوند و حرکات نرمشی انجام بدهند.

بازیکن در هنگام بازی کمترین تحرک

جسمانی را دارد، لذا ممکن است در اثر آن مشکلات جسمی برای بچه‌ها به وجود آید، به خصوص اگر زمان افزایش پیدا کند، که قطعاً بر جسم بازیکن اثرات منفی می‌گذارد. پژوهش‌های مختلفی در دنیا پیرامون این موضوع (بی‌حرکی) انجام شده است. سال گذشته در خبرگزاری‌ها این خبر مطرح شد که یک فرد در کشور چین به دلیل اینکه مدت زمان خیلی طولانی را برای انجام بازی‌های رایانه‌ای صرف می‌کرد، جان‌ش را از دست داد.

خانواده‌ها حتماً به این دو مورد توجه داشته باشند.

برای آگاهی بیشتر خانواده‌ها، بروشورهایی نیز تهیه شده که در آن‌ها به نکات مهمی اشاره شده است. به عنوان مثال گفته‌ایم که به همراه فرزند خودتان بازی کنید؛ بازی کردن او را تماشا کنید؛ درباره بازی‌های او با هم گفت‌وگو کنید؛ برای او شرح دهید که چرا بعضی از بازی‌ها، مناسب سن او نیستند؛ سعی کنید فرزندان‌تان در فضای مشترک خانه بازی کنند؛ از این قبیل ...

امروزه در خانواده‌های ایرانی، اختصاص یک اتاق به فرزندان سنین پایین با تمامی امکانات رایج شده است. والدین فکر می‌کنند با انجام این کار به استقلال فرزندشان کمک می‌کنند ولی متأسفانه این کار اشتباه است. والدین باید سعی کنند، فرزندشان هنگام استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، از سیستمی استفاده کند که در فضای مشترک خانه باشد و والدین به آن سیستم اشراف داشته باشند و مراحل بازی کردن و نحوه بازی او را مشاهده کنند.

سال گذشته مدیر نظام رده‌بندی سنی کره جنوبی به ایران آمده بود. در طی نشست یک روزه بین اهالی صنعت گیم ایران و کره، او از ESRA هم بازدید کرد.

در بین صحبت‌های او یک نکته بسیار جالب و جذاب برای خود من وجود داشت. در بحث نهاده شدن فرهنگ درست استفاده از بازی‌ها یک جمله تأثیرگذار گفت و آن اینکه: ما در کره کاری کرده‌ایم که وقتی در جمع خانوادگی دیدن یک فیلم شروع می‌شود اگر در ابتدای فیلم، رده



بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند در تقویت قدرت تفکر، حل مسئله، تجسم فضایی کودکان و نوجوانان مؤثر باشند

عدم استفاده مناسب از بازی‌ها سبب می‌شود که در فرزندان، در سنین پایین، رفتارهای پرخاشگرانه و خشونت‌آمیز نسبت به خانواده و همسالان به‌وجود آید.

• آیا تاکنون اقدامی برای عرضه بازی‌های تولید شده ایرانی در جهان صورت گرفته است؟

یکی از معاونت‌های بنیاد، معاونت حمایت و تولید بازی‌های رایانه‌ای است. دو هزار بازی ایرانی را در بخش بازی‌های موبایلی رده‌بندی سنی کردیم که بسیاری از آن‌ها شرایط ورود به بازارهای جهانی را دارا هستند.

بستر توزیع بازی‌های موبایلی خیلی مناسب‌تر از بازی‌های پی‌سی (PC) و کنسولی است و راحت‌تر می‌توان آن‌ها را منتشر کرد. به‌همین دلیل توزیع بازی‌های موبایلی ایرانی موفق‌تر بوده است. اگر شما به مارکت‌های جهانی مراجعه کنید، پلی‌استورهای (Playstore) موجود در آن‌ها امکان بارگذاری بازی‌های بازی‌سازان را در سراسر دنیا و همچنین کسب سود خوب را فراهم می‌کند.

تمام این عوامل سبب می‌شود، بازیکن برنامه‌ریزی دقیق‌تری را در بازی در نظر بگیرد.

تحقیقات نشان داده است کسانی که بازی‌های استراتژیک انجام می‌دهند، در برنامه‌ریزی و در زندگی واقعی خود می‌توانند عملکرد بهتری داشته باشند.

بحث درک فضایی بازی‌ها هم موضوع مهمی است. مثلاً در بازی‌هایی که شوتر (Shooter) و اکشن (action) است، بازیکن وقتی می‌دود، می‌بایست در حین دویدن نشانه‌گیری و تیراندازی کند. این کار، باعث می‌شود عملکرد بین مغز و انگشتان دست و چشمش بهتر شود و هماهنگی لازم بین آن‌ها ایجاد شود.

البته تأثیرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای بیش از این موارد است. مثلاً بازی‌هایی که به‌صورت گروهی انجام می‌شوند مؤثرترند؛ به‌خصوص در ایران که ما در انجام کارهای گروهی بسیار ضعیف هستیم.

یک پژوهش که در کشور ژاپن انجام شده نشان می‌دهد بازیکنانی که در بازی‌های آن لاین کارهای تیمی انجام می‌دهند، زمانی که وارد بازار کار می‌شوند و کارشان باید به‌صورت تیمی انجام شود، عملکردشان به مراتب موفق‌تر از کسانی است که بازی‌های رایانه‌ای گروهی انجام نداده‌اند. ما همان‌طور که وظیفه داریم تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای را به خانواده‌ها اعلام کنیم، باید تأثیرات مثبت آن‌ها را هم متذکر شویم.

سنی مطرح شده مناسب فرزندان نباشد، فرزندان، خودشان بدون اینکه والدین از آن‌ها بخواهند و بگویند که فیلم مناسبشان نیست فضا را ترک می‌کنند. (در کره فیلم‌ها و سریال‌ها هم رده سنی دارند)

ما امیدواریم این فرهنگ در جامعه ما نیز نهادینه شود. متأسفانه خانواده‌های ما به‌خصوص در بحث بازی‌های رایانه‌ای اصلاً اشراف کافی به بازی‌های فرزندان‌شان را ندارند و اطلاعاتشان بسیار کم است و صرفاً برای مشغول کردن فرزندان‌شان و انجام کارهای خود، بازی‌ها را خریداری می‌کنند.

• برخی از مطالعات و پژوهش‌ها نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند در تقویت قدرت تفکر، حل مسئله، و تجسم فضایی کودکان و نوجوانان مؤثر باشند. با توجه به اینکه با تعداد متنوعی از این بازی‌ها در ارتباط هستید و آن‌ها را تجزیه و تحلیل می‌کنید، تجربه عملی شما در این زمینه چیست؟

بازی‌های رایانه‌ای به دلیل اینکه یک رسانه تعاملی است و مخاطب خود را مجبور به واکنش می‌کند، جزء رسانه‌های پرمخاطب می‌باشد.

در دنیا بازی‌هایی ساخته می‌شود که صرفاً آموزشی هستند و می‌توانند تأثیر فراوانی بر مخاطب خود داشته باشند. علاوه بر این پژوهش‌هایی در دانشگاه‌های انگلیس انجام داده‌اند که نشان می‌دهد جراحانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند به مراتب عمل‌های جراحی موفق‌تری دارند. این پژوهش‌ها بیانگر تأثیرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای است. براساس همین پژوهش‌ها نشان داده شده که اگر از بازی‌های رایانه‌ای درست استفاده شود، نه تنها تأثیر منفی ندارند بلکه می‌توانند تأثیرات مثبت فراوانی هم داشته باشند. به‌عنوان مثال، اگر بازی به سبک استراتژیک باشد، بازیکن را وادار می‌کند که منابع و عناصر در اختیارش را مدیریت کند و نقش آن منابع را در بازی افزایش دهد؛ علاوه بر آن مراقب حملات دشمنان در بازی باشد، و نیروهای در اختیار خود را افزایش دهد.

در سال گذشته، نزدیک به دو هزار بازی ایرانی را در بخش بازی‌های موبایلی رده‌بندی سنی کردیم که خیلی از آن‌ها شرایط ورود به بازارهای جهانی را دارا هستند

• آیا این رشته می‌تواند برای افرادی که تحصیلات مرتبط دارند، زمینه اشتغال و درآمدزایی فراهم کند؟

بله؛ در همین زمینه هم بنیاد فعالیت‌های خیلی خوبی داشته است. بنیاد دو مرکز، تحت عنوان «انستیتوی بازی‌سازی» و «مرکز رشد» دارد. در این دو مرکز کسانی که مستعد انجام این کار هستند و دوست دارند در این زمینه فعالیت کنند آموزش می‌بینند و بازی‌های خیلی خوبی هم ساخته شده است.

• افراد با چه سطح تحصیلات می‌توانند وارد مرکز بازی‌سازی شوند؟

انستیتو از کسانی که علاقه‌مند هستند در این حوزه کار کنند و برنامه‌نویسی کامپیوتر را می‌دانند ثبت‌نام می‌کند و داشتن مدرک کارشناسی یا کارشناسی ارشد ملاک نیست.

• آیا دانش‌آموزان می‌توانند برای گذراندن دوره‌های آموزشی وارد انستیتو شوند؟

بله. اصلاً شرایط خاصی برای مقطع تحصیلی وجود ندارد. ورود برای عموم آزاد است.

در سال‌های گذشته بازی‌های بزرگ و فاخر ساخته شد، ولی متأسفانه چون در بازار ایران قانون کپی وجود ندارد و هزینه ساخت بازی‌ها هم بسیار زیاد است، بازگشت سرمایه و کسب سود یا اصلاً وجود ندارد یا بسیار کم است. به همین دلیل اقبال بازی‌سازان به ساخت بازی‌های موبایلی خیلی زیاد شده است و در دو سال

اخیر، اکثر بازی‌سازان به سمت ساخت بازی‌های موبایلی رفته‌اند. و به همین دلیل ما تولیدات ایرانی فراوانی در بخش بازی‌های موبایلی داریم. که خیلی از آن‌ها، می‌توانند در بازارهای جهانی توزیع شوند. در انستیتو، آموزش‌های مربوط به چگونه انجام دادن بازی‌سازی‌ها و روند بازی‌سازی، از برنامه‌نویسی تا طراحی گرافیکی و عرضه نهایی بازی‌ها در مارکت‌ها، ارائه می‌شود.

• با توجه به شناختی که شما از انواع بازی‌ها دارید، کدام دسته از آن‌ها با اقبال بیشتری در ایران مواجه شده است؟

متأسفانه تا قبل از تأسیس و شکل‌گیری ESRA هیچ‌گونه نظارتی بر روی کار ناشران نبود. ناشران فقط به دنبال درآمدزایی و کسب سود خود و شکل‌دهنده سلیقه مردم و خانواده‌ها بودند.

تا قبل از ESRA بازی‌های که وارد ایران می‌شدند، دارای خشونت خیلی بالایی بودند و جنگ و درگیری تن‌به‌تن و دعوای زیادی در آن‌ها مشاهده می‌شد. صحنه‌های خون و جراحات زیادی داشتند. ورود این بازی‌ها سبب شده بود که بازیکنان عموماً به سمت بازی‌های با خشونت بالا جذب شوند و استقبال زیادی از این بازی‌ها شده بود. البته در این بین بازی‌های دارای سبک استراتژی هم از استقبال خوبی برخوردار بود. خوشبختانه، ما بعد از شکل‌گیری نظام ملی بازی‌های رایانه‌ای، سعی کردیم انواع بازی‌های مجاز را در بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران گردآوری کنیم و در سبد کالایی ناشران بازی‌هایی با سبک‌های مختلف و محتوای آموزشی قرار دهیم.

بازی‌های قرآنی، دفاع مقدس، ارزشی و فرهنگی، آموزش‌های ریاضی و... بازی‌های مخصوص دختران و... را در سایت ESRA جدا کرده‌ایم.

خانواده‌ها می‌توانند وارد هر گروه‌بندی مورد نظر خود بشوند و در هر گروه بیش از پنجاه

عنوان بازی برایشان نمایش داده می‌شود.

• مشاوران و مربیان مدارس چه نقشی در مسیر کار شما می‌توانند ایفا کنند؟

نقش مربیان پرورشی، معلمان و مشاوران مدارس بسیار مهم است. شاید در خارج از ایران و کشورهای اروپایی ایفای نقش مشاوران و مربیان سبب شده است که فرهنگ استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای (مانند همان گروه سنی کره) در آن جوامع نهادینه شود. مخصوصاً در مقاطع سنی پایین‌تر مانند دوره ابتدایی نقش معلمان و مربیان پررنگ‌تر می‌شود. چون بچه‌ها تأثیرپذیری بیشتری در آن سن از مربیان و معلمان خود دارند.

ما جزوهای را برای مربیان و مشاوران تهیه کردیم و در اختیار مراکز استان‌ها قرار دادیم که با مطالعه آن، مربیان می‌توانند اطلاعات درست‌تر و بهتر را در زمینه بازی‌های رایانه‌ای به دانش‌آموزان خود در سنین پایین بدهند.

ما نیاز داریم معلمان و مربیان مدارس هم خودشان بازی‌های رایانه‌ای را انجام دهند و با بازی‌ها آشنا باشند. چون زمانی که آن‌ها خودشان بازی‌ها را انجام داده باشند راحت‌تر و بهتر می‌توانند پاسخ‌گوی سؤالات دانش‌آموزان باشند.

زمانی که من در استان البرز یا اصفهان یک‌سری از صحنه‌های بازی را نمایش می‌دادم، برخی از جمعیت حاضر اصلاً باور نمی‌کردند که بازی‌های رایانه‌ای تا این حد پیشرفت کرده باشد.

امروزه تشخیص بازی رایانه‌ای از بازی یا فیلم خیلی سخت شده است، چون بازی‌های رایانه‌ای از نظر گرافیکی بسیار پیشرفت کرده‌اند.

وقتی دید معلمان و مربیان در این سطح نباشد و هنوز بازی‌ها را در حد «قارچ‌خور قدیم» بدانند. چگونه می‌توانند درباره فرهنگ درست استفاده از بازی‌ها به فرزندان و دانش‌آموزان اطلاع‌رسانی کنند؟

یکی از قوانینی که در برخی کشورها وجود دارد، این است که فروشنده‌های این نوع بازی‌ها، حتماً به سن مخاطب توجه می‌کنند و اگر فروشنده‌ای بازی بالاتر از سن مخاطب را به او بفروشد، مجرم شناخته می‌شود و جریمه مالی خیلی سنگینی می‌شود

ما در جلسات معلمان و مربیان با نمایش صحنه‌هایی از بازی‌ها، باعث تغییر نگرش و دیدشان نسبت به بازی‌ها شده‌ایم و آن‌ها متوجه شده‌اند که بازی‌ها تا چه حد پیشرفت کردند. اکنون دیگر وقتی یک دانش‌آموز درباره یک بازی از آن‌ها می‌پرسد، حاج و واج به او نگاه نمی‌کنند و جوابی برای پاسخگویی به سوالات او دارند. موضوع دیگر این است که برخی از همکاران ما در مدارس، دانش‌آموزان را از انجام بازی‌های رایانه‌ای نهی می‌کنند و به آن‌ها توصیه می‌کنند که وقت خود را صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای نکنند، ما باید بپذیریم که سرگرمی‌هایی از این دست وارد زندگی امروز ما شده است و بحث فناوری اطلاعات و نوآوری‌ها هم در همه عرصه‌ها وجود دارد و قابل انکار نیست. پس بهتر است به سمت بهسازی محتواها و متناسب‌سازی آن‌ها با فرهنگ خودمان برویم.

این فرهنگ را خیلی راحت‌تر ترویج کنند. یکی از قوانینی که در این کشورها وجود دارد و به خوبی رعایت می‌شود این است که در آنجا فروشنده بازی حتماً به سن خریدار یا مخاطب توجه می‌کند و اگر خریدار تقاضای یک بازی بالاتر از سن خود را داشته باشد، به او نمی‌فروشد. اگر فروشنده‌ای بازی بالاتر از سن مخاطب را به او بفروشد، مجرم شناخته می‌شود و جریمه‌های مالی خیلی سنگینی را برای فروشنده‌هایی از این قبیل در نظر می‌گیرند.

این قانون باعث می‌شود که فروشنده خودش را موظف بداند تا بازی مناسب سن مخاطب را به او بفروشد. متأسفانه در کشور ما این قانون وجود ندارد و وقتی بچه‌های کم سن و سال برای خرید بازی می‌روند که معمولاً هم با والدین خود نیستند، بازی‌های رده سنی بالاتر را انتخاب می‌کنند و یا اگر از فروشنده بخواهند که بازی خوبی را به آن‌ها معرفی کند، فروشنده هم بازی‌های خشن و بازی‌های رده سنی بالاتر و آنچه را خودش جذاب می‌داند به بچه‌ها پیشنهاد می‌کند. این موضوع باعث می‌شود که فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های رایانه‌ای جا نیفتد یا به سختی رایج شود.

● از نظر هیئت تحریریه مجله، معادل صحیح نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای به شرح زیر است:

National system of age rating for computer games

● از حضور شما در این گفت‌وگو سپاسگزاریم.

پی‌نوشت

1. Entertainment Software Rating Association

مادرها از بازی‌های رایانه‌ای خیلی بیشتر است. یعنی شما می‌توانید به راحتی آن جامعه را مجاب کنید که فرهنگ درست استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را دنبال کنند. ولی در خانواده‌های ما به دلیل پایین بودن سن بازیکنان و همین‌طور پایین بودن میانگین سن والدین که ۳۰-۲۷ سال است. (زوج‌های جوان را مثال می‌زنم) و خودشان بازی نمی‌کنند، آگاهی دادن به بازیکنان خیلی سخت‌تر است، ولی در آمریکا چون خود والدین بازی می‌کنند و پدرها و مادرها با بازی آشنا هستند و از محتواهای بازی‌ها مطلع هستند، خیلی راحت‌تر آموزش می‌پذیرند و فرهنگ استفاده صحیح از بازی‌ها را می‌پذیرند.

● این وضعیت در ژاپن و سایر کشورهای جهان چگونه است؟

ژاپن هم از کشورهایی است که این فرهنگ در آن نهادینه شده است. البته آمار دقیقی از کشور ژاپن ندارم. اما می‌دانم کشورهای ژاپن، کره و استرالیا از کشورهایی هستند که نظارت بر روی بازی‌های آن‌ها به خوبی انجام می‌شود.

در کشورهای اروپایی، در آلمان، فنلاند و انگلیس هم این فرهنگ به خوبی رعایت می‌شود.

نکته‌ای که وجود دارد این است که ما نمی‌توانیم بگوییم که فقط مخاطب و والدین او سبب توسعه فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند. به هیچ عنوان نباید چنین تفکری داشته باشیم، یعنی فقط از خانواده‌ها بخواهیم این فرهنگ را بپذیرند.

در تمامی کشورهایی که نام بردم قوانینی در بالاترین سطح آن کشور در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تصویب شده که دست مدیران حوزه گیم را باز گذاشته است تا بتوانند

● آیا آمار دقیقی از کاربران ایرانی فعال در فضای بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد؟

پیمایشی که در انتهای سال ۹۴ در سطح کشور انجام شده نشان می‌دهد که ۲۳ میلیون بازیکن (gamer) در ایران داریم که به طور متوسط هر کدام ۷۹ دقیقه از وقت خود را در طی یک شبانه روز صرف بازی می‌کنند. این عدد بسیار بالاست و آدم را مجاب می‌کند که توجه بیشتری به این حوزه داشته باشد.

ما همین پیمایش را در سال ۹۲ نیز انجام دادیم. میانگین سن بازیکنان ایرانی در سال ۹۲، ۱۶ سال بود و میانگین سن بازیکنان ایرانی در اواخر سال ۹۴ به ۱۸ سال رسیده بود. جالب است بدانید در کشور آمریکا میانگین سن بازیکنان ۳۶ سال است. توجه به این نکته می‌تواند خیلی از مسائل را برای ما روشن کند. زمانی که میانگین سن بازیکنان بالاتر می‌رود، یعنی اینکه والدین موجود در جامعه آماری نیز آن بازی‌ها را انجام می‌دهند. یعنی شناخت پدرها و

شغل محبوب من یا شغل مناسب من؟!

محمد رضا حشمتی

کارشناس ارشد آموزش و پرورش تطبیقی

معلم درس تفکر و سبک زندگی پایه هفتم، منطقه ۲ تهران

اشاره

هدف اصلی این نوشتار این است که شما معلمان محترم در جریان یک پژوهش مربوط به مشاغل قرار گیرید. و براساس محیط زندگی و قابلیت‌هایی که محل زندگی‌تان دارد دانش‌آموزان خود را در مسیر یک پژوهش میدانی برای شناخت مشاغل و ویژگی‌های آن‌ها قرار دهید.

کلیدواژه‌ها: شغل، تجربه زیسته، شغل مناسب، شغل محبوب

مقدمه

نگاه کردن به شغل تنها از زاویه کسب درآمد، مثل این است که از یک سوراخ کوچک به یک دریای بیکران نگاه کنیم؛ روشن است که در این حالت فقط بخش کوچکی از دریا را خواهیم دید و از درک عظمت آن باز خواهیم ماند. در واقع مهم‌ترین دستاورد داشتن شغل برای هر کس رسیدن به رشد فردی و مفید بودن برای جامعه‌ای است که در آن زندگی می‌کند. وقتی فردی صاحب شغل است زندگی او هدفمند است و انرژی و توانش صرف امور مفید و ضروری خواهد شد، و این دقیقاً چیزی است که موجب رشد او می‌شود. از طرفی کار به انسان هویت می‌دهد و این بخشی از هویت اجتماعی است که همه ما به آن نیاز داریم.

افراد زمانی از هویت اجتماعی و شغل خود احساس رضایت می‌کنند که نسبت به آن شناخت داشته باشند. شناخت خود و شناخت شغل‌های موجود در جامعه، می‌تواند تأثیر بسزایی در رشد و سرنوشت افراد داشته باشد. و شاید برای بعضی از شما نیز این سؤال در ایام نوجوانی و جوانی مطرح بوده که «من برای چه شغلی ساخته شده‌ام؟» و شاید بتوان گفت این سؤال دیروز، امروز و فردا برای نوجوانان هر دوره‌ای است.

خودشناسی از نظر شناخت علایق، استعدادها و خصوصیات شخصیتی یکی از نیازهای دوره نوجوانی و دانش‌آموزی است. با شناخت این ویژگی‌هاست که نوجوان ما می‌تواند با کمک شما معلمان و مشاوران، علاوه بر احساس رضایت از خود و شغل خود در رشد و توسعه کشورش نیز نقش مفیدی داشته باشد.

یکی از شاخص‌های خودشناسی، تشخیص استعدادهاست. برای کمک به تشخیص استعدادهای نوجوانان باید به آن‌ها یادآوری کنیم در رفتارهای خود دقیق شوند و به علایق خودشان توجه خاص داشته باشند. علاقه می‌تواند یکی از نشانه‌های استعداد باشد. به‌عنوان مثال پیشنهاد دهید که برای تجزیه و تحلیل رفتار خود موارد زیر را بررسی کنند.

- من از انجام چه نوع کارهایی لذت می‌برم؟ کارهای فکری یا کارهای دستی.

- آیا من دوست دارم فردی کار کنم یا کار گروهی را هم دوست دارم؟

- آیا علاقه‌مند به کار در محیط‌های آرام هستم یا کار در محیط‌های پرسروصدا را می‌پسندم؟

- آیا تحمل انجام کار در نوبت شب را دارم؟

- آیا تحمل دوری از خانواده را دارم؟

- تا چه حد ارتباط با مردم را می‌پسندم؟

- تا چه میزان به کارهای محاسباتی یا کارهای مدیریتی علاقه‌مند هستم؟

- آیا تحمل و صبر لازم برای شنیدن صحبت‌های دیگران را دارم؟

- من برای چه شغلی مناسب هستم؟

- علاقه‌های شغلی من کدام است؟

- در انتخاب شغل چه عواملی را باید در نظر بگیرم؟

- چه ویژگی‌هایی را باید در خود تقویت کنم تا به شغل دلخواهم



نزدیک شوم؟

- آیا شغل مورد علاقه‌ام با خلق و خوی من مناسبت دارد؟

- چه مهارت‌هایی را برای رسیدن به شغل مورد نظر من باید کسب کنم؟ علاوه بر این موارد، نوجوانان می‌توانند از نظر کسانی که به آن‌ها نزدیک هستند و آنان را به خوبی می‌شناسند نیز کمک بگیرند، چون گاهی دیگران ویژگی‌هایی را در ما می‌بینند که ممکن است خودمان به‌طور دقیق متوجه آن نشده باشیم.

همچنین می‌توانیم به دانش‌آموزان یادآوری کنیم که با کمک مشاور مدرسه خود یا سایر کسانی که در مراکز مشاوره کار می‌کنند، شناخت بیشتر و دقیق‌تری از ویژگی‌های خود به دست آورند. ما باید با ارائه اطلاعات شغلی به نوجوانان آن‌ها را یاری دهیم تا با شناخت خصوصیات مشاغل، ویژگی‌ها، مطلوبیت‌ها و محدودیت‌ها، چگونگی رسیدن به شغل و ... با در نظر گرفتن نیازهای شغلی جامعه، شغل مناسبی را انتخاب کنند.

از طرفی شاید بعضی از دانش‌آموزان پس از طی دوره متوسطه اول بنا به دلایلی مایل یا قادر نیستند تحصیل را ادامه دهند و وارد دوره متوسطه دوم شوند. این گروه از دانش‌آموزان نیازمند کسب اطلاعات شغلی هستند. امید است راهنمایی‌های مشاوران و معلمان محترم بتواند برای این افراد زمینه‌ای باشد برای آشنایی بیشتر با بعضی مشاغل در شهرها و روستاهای کشور عزیزمان ایران.

پیشنهاده‌ها

۱. سعی کنیم پس از برقراری ارتباط با دانش‌آموزان و ایجاد اعتماد دوطرفه در ارتباط با اهمیت انتخاب شغل و آشنایی با

مشاغل مختلف و تأثیر آن در آینده تحصیلی و شغلی اطلاعات مورد نیاز را به آن‌ها بدهیم.

۲. فهرستی از مشاغل موجود در منطقه را تهیه کرده و در اختیار آن‌ها قرار دهیم. (این فهرست می‌تواند به شکل یک پوستر بزرگ در مدرسه نصب شود یا اینکه در کاغذ معمولی تکثیر شده در اختیار دانش‌آموزان قرار گیرد و یا به هر روشی که شما مناسب‌تر می‌دانید.)

۳. از هر دانش‌آموز می‌خواهیم پس از انتخاب شغل مورد نظرش به سه نفر از کسانی که در آن زمینه شاغل هستند مراجعه کرده و براساس سؤالات زیر با ایشان مصاحبه کند.



۴. پس از گفت‌وگوی بالا، از دانش‌آموزان خواسته شود گزارش خود را براساس سؤالات مرتب کرده و سه نسخه از گزارش تهیه شده را در اختیار افراد دیگری که شاغل در شغل موردنظر آن‌ها می‌باشند و با آن‌ها از قبل گفت‌وگو نشده قرار دهند تا این افراد نظر خود را درباره کاستی‌ها و یا نادرستی‌های شغل موردنظر بیان نمایند.

۵. پس از جمع‌آوری نظرها و پیشنهادهای اصلاحی، دانش‌آموزان گزارش را اصلاح نمایند.

۶. پس از اصلاح گزارش توسط دانش‌آموزان، گزارش از طرف شما بررسی شود تا به موارد خواسته شده تا چه حد پرداخته شده است.

۷. اگر در تهیه گزارش قالب و فرم خاصی موردنظر شماست از دانش‌آموزان بخواهید مطالب را براساس همان قالب موردنظر شما آماده نمایند. (البته بهتر است فرصت استفاده از سلیقه‌های گرافیکی برای گزارش دانش‌آموزان به خودشان داده شود. اگر عکس، تصویر یا نمودار و ... را در پژوهش خود آماده نموده‌اند حتماً آورده شود).

۸. در یک روز مشخص که از قبل اعلام شده به دانش‌آموزان فرصتی برای ارائه گزارش داده شود. این ارائه می‌تواند به شکل سمینار، پوستر و بروشور باشد.

پس از مرتب‌سازی گزارش‌های شناخت مشاغل که توسط دانش‌آموزان تهیه شده، بهتر است مجموعه در یک قالب زیبا به عنوان یکی از راهنماهای شغلی در منطقه شما به مجامع فرهنگی محلی معرفی شود.

تجربه زیسته

من سال گذشته معلم درس تفکر و سبک زندگی پایه هفتم بودم. در بخش مربوط به پژوهش از دانش‌آموزان خواستم تا با تشکیل گروه‌های چندنفره، برای فعالیت پژوهشی خود روی یک شغل مطالعه کرده و براساس سؤالاتی که در بالا ذکر شد درباره شغل انتخابی خود با سه نفر شاغل در شغل موردنظر مصاحبه داشته باشند و پس از یکپارچه‌سازی گفت‌وگوها با افراد مصاحبه‌شونده پوستر معرفی شغل را تهیه نمایند. در این فعالیت علاوه بر آموزش روش مصاحبه برای گردآوری اطلاعات، زمینه آشنایی دانش‌آموزان با رشته‌های تحصیلی که در سال نهم متوسطه به آن خواهند پرداخت هم مهیا شد.

● ویژگی‌های شخصیتی مناسب شغل شما چیست؟ به عنوان مثال: منظم بودن، با حوصله بودن، سرعت عمل بالا داشتن، انعطاف‌پذیر بودن، خلاق بودن، دقیق و ریزبین بودن، خوب ارتباط برقرار کردن، خوش برخورد بودن، علاقه به کار با حیوانات و ...

- تحصیلات لازم و شرایط دستیابی به شغل شما چیست؟
- شرایط ارتقا و رشد در شغل شما چگونه است؟
- وظایف و مسئولیت‌های شغل خودتان را توضیح دهید.
- شغل شما چه مطلوبیت‌ها و محدودیت‌هایی دارد؟ مثلاً در شغل پرستاری داشتن شیفت شب، در مرغداری امکان انتقال بیماری‌های ویروسی و میکروبی، در نقاشی ساختمان کار با رنگ و تینر و زمینه درگیر شدن با بیماری‌های تنفسی و ...
- فضای این شغل به چه شکلی است؟ مثلاً در خیاطی کار در منزل و یا کارگاه، در تعمیرکاری خودرو تعمیرگاه یا نمایندگی‌های شرکت‌های خودروسازی
- اهمیت شغل شما در زندگی امروز جامعه چیست؟ اگر شغل شما در جامعه نباشد چه مشکلاتی به وجود می‌آید؟
- چه منابعی را برای کسب اطلاعات بیشتر درباره شغل خودتان می‌توانید به من معرفی کنید؟

بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روان و تحصیل

زهرا شاهسواری

کارشناس ارشد مشاوره خانواده

شمشیر دولبه!

چکیده

وجود دارد. بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان نیز رابطه‌ی معناداری ($a=0/05, p\leq 0/006, t=-0/163$) مشاهده شد. بین سلامت روانی دانش‌آموزان، با توجه به نوع بازی رایانه‌ای (ساده و خشن) مورد استفاده، تفاوت معناداری ($a=0/05, p\leq 0/006, t=0/98$) مشاهده نشد؛ اما بین عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان با نوع بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده، رابطه‌ی معناداری ($a\leq 0/048, df=4, \text{chi-square}=9/83$) مشاهده شد. بنابراین می‌توان چنین نتیجه گرفت که بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روان و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان تأثیر معناداری دارند. لذا، ضروری است والدین و مسئولین بر میزان استفاده و نوع بازی‌های رایانه‌ای توسط کودکان و نوجوانان نظارت بیشتری داشته باشند و تمهیدات لازم را در جهت کاهش تأثیر منفی این بازی‌ها بر آنان فراهم آورند.

پژوهش پیش رو با هدف بررسی تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان انجام گرفت. تحقیق از نظر هدف کاربردی و از لحاظ روش توصیفی از نوع همبستگی است. جامعه آماری شامل کلیه دانش‌آموزان دختر پایه دوم (هشتم) دوره متوسطه اول شهرستان رباط کریم است که تعداد آن‌ها در سال تحصیلی ۹۳-۹۲، ۸۳۵۴ نفر بود. حجم نمونه از جدول کرجسی و مورگان با روش خوشه‌ای چند مرحله‌ای، بر حسب توزیع پایه، ۳۸۰ نفر انتخاب شد. ابزار اندازه‌گیری، پرسش‌نامه بود که از پرسش‌نامه سلامت عمومی SCL-25 با پایایی $0/88$ و پرسش‌نامه محقق ساخته با پایایی $0/85$ استفاده شد. اطلاعات با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون مورد بررسی قرار گرفت. یافته‌های پژوهش نشان داد که بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سلامت روان دانش‌آموزان رابطه معناداری ($a=0/05, p\leq 0/042, r=0/628$)

کلیدواژه‌ها

بازی‌های رایانه‌ای، سلامت روانی،
عملکرد تحصیلی، دانش‌آموزان



چون نوجوانان دارای ویژگی‌های هیجان‌خواهی و الگوپذیری و همانندسازی و میزان بالایی از خیال‌پردازی می‌باشند و به‌طور کلی نوع انسان بسیاری از یادگیری‌ها را از طریق مشاهده و سرمشق‌گیری می‌آموزد، بازی‌های رایانه‌ای تا حدود زیادی این نیازها را اغنا می‌نماید، لذا گرایش به این بازی‌ها رو به افزایش است

تحولات سریع ناشی از کاربرد فناوری، اعم از فناوری مولد و فناوری اطلاعاتی، در زندگی بشر تغییرات شگرفی، به‌ویژه در ساختارهای صنعتی، اقتصادی، سیاسی و مدنی جوامع، به‌وجود آورده است و تأثیرات بسزایی در روند زندگی و کار مردم در سراسر جهان گذاشته است (حیدری و همکاران، ۲۰۱۰). کاربرد فناوری اطلاعات و ارتباطات در جهان معاصر با سرعت فزاینده‌ای در حال گسترش است و همه ابعاد زندگی از جمله، تعلیم و تربیت را در شکل‌های متفاوت آن دچار دگرگونی کرده است. بعضی از کشورها برای دستیابی به تعلیم و تربیت مطلوب در زمینه فناوری اطلاعات و ارتباطات سرمایه‌گذاری کرده‌اند و می‌خواهند فناوری را برای دستیابی به بهترین و جدیدترین روش‌ها به‌کار گیرند تا مزیت‌هایی برای تعلیم و تربیت داشته باشند (افخمی و همکاران، ۲۰۱۲). بدون شک، جهان معاصر نسبت به دو یا سه دهه پیش تفاوت‌های کیفی دارد، زیرا با پیشرفت تکنولوژی، رایانه‌ها وارد همه ابعاد زندگی مردم اعم از کار، مطالعه، اوقات فراغت و فعالیت‌های اجتماعی آن‌ها شده‌اند (لی و هو، ۲۰۱۱) همچنین، در بررسی تأثیر استفاده از رایانه به‌طور عمده دو کاربرد عمومی آن، شامل بازی‌های رایانه‌ای و اینترنت مورد توجه قرار می‌گیرد (ملان و آنتونیتی، ۲۰۰۳) بازی‌های رایانه‌ای، در سال ۱۹۷۲ با پنگ (یک بازی تنیس روی میز رایانه‌ای شده) آغاز شد و سپس هم در نظام سخت‌افزاری و هم در نظام نرم‌افزاری شروع به رشد کرد (گانتر، ۲۰۰۸) تولید روزافزون این بازی‌ها و افزایش پیچیدگی آن‌ها، سبب افزایش محبوبیت این بازی‌ها شده است و با این میزان نفوذ به بازار، که فراتر از رابطه ساده کودکان است، اینک بخشی از فرهنگ کودکان و نوجوانان سراسر جهان شده به‌طوری که حتی پیدایش این پدیده جدید، موجی از نگرانی‌ها را به دنبال داشته است. محبوبیت روزافزون بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی، به‌ویژه در میان کودکان و نوجوانان، نگرانی از اثرهای زیانبار آن‌ها را به دنبال داشته است. این در حالی است که در ظاهر امر، دلایل روش‌شناختی استواری برای عدم پذیرش شواهد مربوط به تأثیر زیانبار این بازی‌ها وجود دارد و حتی نشانه‌های مثبتی هم در دست است که بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای می‌تواند توانایی‌های ذهنی و ویژه‌ای را در کودکان ارتقا بخشد (گانتر، ۲۰۰۸).

بدیهی است آنچه همواره کارایی و کیفیت زندگی فردی و اجتماعی انسان را تحت‌الشعاع قرار می‌دهد، سلامت وی در ابعاد مختلف جسمی و روانی است. سلامت^۱ چه به‌صورت فردی و چه جمعی بی‌تردید از مهم‌ترین ابعاد مسائل حیات انسان است. سلامت، شرط ضروری برای ایفای نقش‌های اجتماعی است و همه انسان‌ها در صورتی می‌توانند فعالیت کامل داشته و کارآمد باشند که هم خود را سالم احساس کنند و هم جامعه آن‌ها را سالم بداند. سلامت دارای ابعاد مختلف جسمی و روانی است و این ابعاد بر یکدیگر تأثیر متقابل دارند. سازمان بهداشت جهانی سلامت روان را این‌گونه تعریف می‌کند: قابلیت ارتباط موزون و هماهنگ با دیگران، تغییر و اصلاح محیط فردی و اجتماعی و حل تضادها و تمایلات شخصی به‌طور عادلانه و مناسب (میرکوهی و خرمایی، ۲۰۱۰). به عبارت دیگر سلامت روان به مفهوم احساس خوب بودن و اطمینان از کارآمدی خود، اتکا به خود، ظرفیت رقابت، تعلق بین نسلی و شکوفایی توانایی‌های بالقوه فکری، هیجانی و غیره می‌باشد (حدادی کوهسار و همکاران، ۲۰۰۹).

برخوردار نبودن از سلامت روان از پیشرفت فرد و جامعه جلوگیری کرده و عملکرد شغلی و تحصیلی او را مختل می‌سازد. در چنین شرایطی فرد توانایی اجرای صحیح وظایف محوله و ایفای نقش‌های فردی و اجتماعی را ندارد؛ بنابراین، هم فرد و هم جامعه رو به تحلیل می‌روند و از اهداف خود دور می‌مانند. از آنجا که دانش‌آموزان بخش عظیمی از افراد هر جامعه را تشکیل می‌دهند و بی‌اغراق، این قشر از جامعه، از مهم‌ترین سرمایه‌های هر کشوری می‌باشند. لذا هر چیز که باعث غنا و اثربخشی این سرمایه‌ها گردد پسندیده و هر آنچه که این مهم را مختل کند نکوهیده است. داشتن عملکرد تحصیلی خوب نیز از مهم‌ترین و اولین وظایف هر دانش‌آموزی است و عوامل متعددی در آن تأثیرگذار می‌باشند. لذا متخصصان همواره در پی آن بوده‌اند این عوامل را شناسایی کرده و آنچه را مانع عملکرد مثبت تحصیلی می‌دانند از بین ببرند. یکی از عواملی که کارشناسان در دهه‌های اخیر به‌عنوان عامل مؤثر بر زندگی دانش‌آموزان و حتی بزرگسالان مورد توجه قرار داده‌اند، رایانه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای است که جای زیادی را در زندگی دانش‌آموزان باز کرده است.

روند رشد بازی‌های رایانه‌ای

هزاره سوم را عصر انقلاب اطلاعاتی، رایانه‌ای و دیجیتالی، عصر انفجار دانش، عصر دهکده جهانی و نظایر آن نامیده‌اند. به راستی هم عصر حاضر شیوه نوینی از زندگی را با خود آورده است که بر نهادی نوین، که می‌توان آن را کلبه الکترونیک نامید، مبتنی است. نفوذ سریع فناوری اطلاعات در میان آحاد مردم موجب تغییر شیوه زندگی آنان شده است.

پیشینه پژوهش

در سال ۱۹۸۰ محققان به ارزیابی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای- ویدیویی در حوزه‌های گوناگون شامل سلامتی، هماهنگی چشم و دست، عملکرد مدرسه و آسیب‌شناسی روانی کرده‌اند (یکمن و فنک^۵، ۲۰۱۱). برخی از مطالعات نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای- ویدیویی سبب افزایش سطح پرخاشگری و رفتار خصمانه، کاهش صبر در برابر ناکامی (آنتونیتی و ملان، ۲۰۰۳) اعتیاد و وابستگی (گریفیث و هون^۶، ۲۰۱۰)، ضعف عملکرد تحصیلی و روابط اجتماعی (باربر و دارکین^۷، ۲۰۰۸) می‌گردند. بازی‌های رایانه‌ای قدمتی نزدیک به چهل سال دارند؛ یعنی، زمانی که دستگاه‌های بسیار بزرگ بخش اعظم محاسبه‌ها را انجام می‌دادند. پیدایش ریزرایانه‌ها در سال‌های واپسین دهه ۱۹۵۰ امکان برقراری ارتباط دو سوویه را به آسانی فراهم آورد. از آن پس، برنامه‌نویسی رایانه‌ها به جای استفاده از کارت‌های منگنه با صفحه کلید انجام گرفت. قدیمی‌ترین بازی‌های رایانه‌ای بخشی از برنامه‌هایی بود که دانشجویان مشتاق مؤسسه فناوری ماساچوست (MIT) ابداع کرده بودند. اولین بازی رایانه‌ای به نام «جنگ فضایی» که بعدها به بازی «شهاب سنگ‌ها» تبدیل شد و به کلپ‌ها راه یافت، پیامد نخستین آزمایش‌ها در برنامه‌نویسی رایانه بود (لورل ۱۹۹۳، لوی، ۱۹۸۴، ویلسون^۸ ۱۹۹۲). رشد و پیشرفت تکنولوژی که سبب سهولت و امکان‌پذیر شدن بسیاری از امور می‌شود، خواسته و ناخواسته تغییرات اساسی نیز در زندگی روزمره افراد پدید می‌آورد (مهرابی فرو همکاران، ۲۰۱۲). بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، محصولات فرهنگی و در زمره رسانه‌های همگانی هستند، لذا اهمیت اجتماعی و تربیتی

فراوانی می‌یابند و برای بسیاری از کودکان و نوجوانان نخستین گام ورود به جهان فناوری اطلاعات و ارتباطات و کسب مهارت در استفاده از رایانه به‌شمار می‌روند (جدیدیان و همکاران، ۲۰۱۲). پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای برای مدت طولانی منجر به عوارض جسمانی، روانی و اجتماعی متعدد در افراد می‌شود، اگرچه استفاده از بازی‌های مناسب مزیت‌هایی نیز دارد (پتون و ساویر^۹، ۲۰۰۰). معایب بازی‌های رایانه‌ای به چند بخش تقسیم می‌شود: الف. آسیب‌های جسمانی؛ ب. آسیب‌های روانی- تربیتی؛ شامل: تقویت حس پرخاشگری؛ انزواطلبی؛ تنبل شدن ذهن؛ تأثیر منفی در روابط خانوادگی؛ وافت تحصیلی.

به نظر کوئلک کراوت و کراس^{۱۰} (۲۰۱۰) از دیگر پیامدهای منفی بازی‌های رایانه‌ای در بعد جسمانی می‌توان به آسیب‌هایی چون خستگی چشم، درد گردن، انحراف ستون فقرات و افزایش فشار خون و ضربان قلب؛ و در بعد اجتماعی به کاهش تعاملات اجتماعی، انزوای اجتماعی و افت کارکردهای مدرسه؛ و نیز در بعد روان‌شناختی به افزایش پرخاشگری و رفتارهای خشونت‌آمیز، اعتیاد به رایانه، افسردگی و اضطراب اشاره کرد. برخی از مطالعه‌ها نشان می‌دهند که بازی‌های رایانه‌ای بیش از آنکه مفید باشند مضرند. در بعد روانی به نظر می‌رسد که بازی‌های رایانه‌ای رابطه منفی با وضعیت سلامت روانی داشته و تأثیر مستقیمی بر میزان رفتارهای پرخاشگرانه، اضطراب، افسردگی و گوشه‌گیری نوجوانانی که به این بازی می‌پردازند، دارند (گانتر^{۱۱}، ۲۰۰۹).

نتایج تحقیقات حاکی از آن است که این بازی‌ها نه تنها سبب انزوا و کناره‌گیری اجتماعی و کاهش ارتباطات



۴. آیا میزان عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان با توجه به نوع بازی‌های رایانه‌ای متفاوت است؟

روش

روش پژوهش حاضر توصیفی از نوع همبستگی است که در آن روابط بین متغیرها، با استفاده از ضرایب همبستگی، توصیف و کشف و تبیین می‌شوند. جامعه آماری پژوهش عبارت است از کلیه دانش‌آموزان دختر (پایه هشتم) دوره متوسطه اول مدارس شهرستان رباط کریم که در سال تحصیلی ۹۳-۱۳۹۲ در این شهر مشغول به تحصیل بودند. جمعیت آماری کل دانش‌آموزان این دوره ۸۳۵۴ نفر بود. برای برآورد حجم نمونه در این پژوهش از جدول کرجسی و مورگان (۱۹۷۰) استفاده شد. براساس جدول تعیین حجم نمونه از روی حجم جامعه با توجه به سطح اطمینان ۹۵ درصد و خطای ۵ درصد تعداد نمونه ۳۸۰ نفر دانش‌آموز برآورد گردید. برای نمونه‌گیری از جامعه آماری با مشخصات فوق از شیوه نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای استفاده گردید.

جهت جمع‌آوری داده‌ها از دو پرسش‌نامه سلامت عمومی SCL-25 و پرسش‌نامه محقق ساخته ۲۵ سؤالی استفاده شده است. پرسش‌نامه سلامت عمومی SCL-25 مقیاس کوتاه شده است. پرسش‌نامه SCL-۹۰-R است که توسط نجاریان و داودی (۲۰۰۱) ساخته و اعتباریابی شده است شامل ۲۵ سؤال با خرده مقیاس‌های جسمانی‌سازی، شامل ۶ ماده (سؤالات ۱۶-۱۷-۱۲-۶-۲)، وسواس-اجبار شامل ۳ ماده (سؤالات ۲۲-۲۱-۱۱)، حساسیت بین فردی شامل ۳ ماده (سؤالات ۲۰-۹-۵)، افسردگی شامل ۳ ماده (سؤالات ۱۰-۱۴-۱۵)، هراس شامل ۳ ماده (سؤالات ۸-۷-۳)، اضطراب شامل ۲ ماده (سؤالات ۱۳-۴)، اندیشه‌پردازی شامل ۱ ماده (سؤال ۱۸)، پارانوئید شامل ۱ ماده (سؤال ۲۴) و روان‌گسسته‌گرایی شامل ۳ ماده (سؤالات ۱-۱۹-۲۳) می‌باشد. پایایی و روایی پرسش‌نامه، توسط پژوهشگران مختلف بررسی و ضرایب قابل قبولی حاصل شده است. پایایی این ابزار در پژوهش حاضر نیز از طریق ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۸، به دست آمد. پرسش‌نامه محقق ساخته ۲۵ سؤالی از دو قسمت سؤالات مرتبط به اطلاعات عمومی پاسخ‌گویان شامل جنسیت و پایه تحصیلی دانش‌آموزان، میزان تحصیلات، سطح درآمد و وضعیت اشتغال والدین و سؤالات مربوط به متغیرهای پژوهش از جمله نوع بازی، میزان استفاده از بازی، معدل و عملکرد تحصیلی، میزان بهره‌مندی از امکانات تفریحی و بازی‌های رایانه‌ای تشکیل شده است. سؤالات مربوط به متغیرهای تحقیق بر حسب طیف ۵ درجه‌ای لیکرت تنظیم گردید و در اختیار نمونه انتخابی قرار گرفت. لازم به ذکر است که عملکرد تحصیلی براساس معدل سنجیده شده است. این پرسش‌نامه براساس طیف ۵ گزینه‌ای لیکرت (سطوح پاسخ خیلی زیاد، زیاد، متوسط، کم و خیلی کم) طراحی شده و مبنای نمره‌گذاری آن از سطح خیلی کم به سطح

برخی مطالعات نشان می‌دهند که این بازی‌ها می‌توانند بر بازیکنان اثر مثبت بگذارند و خودپنداره، یادگیری، تفکر و حل مسئله و رشد استدلال فضایی و توانایی‌های شناختی کودکان را بهبود بخشند

اجتماعی می‌شوند، بلکه میزان نوع دوستی را کاهش داده و ارزش‌های مبتنی بر همکاری و همیاری را بی‌رنگ می‌سازند (وی ۱۲، ۲۰۰۷). برخی مطالعات نشان داده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای از عوامل مؤثر در افت تحصیلی محسوب می‌شوند، چرا که وقت زیادی از دانش‌آموزان را اشغال می‌کنند و فکر و ذهن آن‌ها را درگیر مسایل غیر آموزشی می‌کنند (منطقی، ۲۰۰۱). امیری و افشاری‌نیا (۲۰۱۱) در مقاله‌ای تحت‌عنوان «نقش انجام بازی‌های رایانه‌ای در اختلالات رفتاری کودکان» اشاره نمودند که اختلالات رفتاری با میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای رابطه معنی‌داری را نشان می‌دهد. یافته‌های پژوهش صمدی (۲۰۰۹) بیانگر این بود که بین انواع اختلالات رفتاری و طول مدت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، رابطه معناداری وجود دارد. ناخن جویدن، تیک عصبی-حرکتی، رفتارهای تخریبی، عصبانیت و بیش‌فعالی و کمبود توجه، از انواع اختلالات رفتاری به‌شمار می‌آید. نتایج تحقیق قطریفی و همکاران (۲۰۰۶) نیز بیانگر این بوده است که بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر اینکه به لحاظ بهداشت بدنی نامناسب هستند در ایجاد رفتارهای ضداجتماعی تأثیر می‌گذارند و باعث افت تحصیلی دانش‌آموزان نیز می‌شوند. صفاریان همدانی و همکاران (۱۳۹۲)، در پژوهش خود بین بازی‌های رایانه‌ای و سلامت روان تأثیر معناداری مشاهده نمودند؛ همچنین چنین نتیجه گرفتند که بازی‌های رایانه‌ای باعث عملکرد ضعیف تحصیلی دانش‌آموزان می‌شود. تحقیق جنتیل و همکاران ۱۳ (۲۰۰۴) بیانگر این بود که میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد افراد تأثیر داشته است و محتوای خشونت‌آمیز بازی‌ها منجر به پیامدهای رفتار پرخطرانه می‌شود. به استناد مطالعات انجام شده و به لحاظ اهمیت سهم دانش‌آموزان در پیشبرد اهداف آتی جامعه از یک سو و تأثیر عوامل متعدد در کاهش یا ارتقای کارایی و تربیت دانش‌آموزان از سوی دیگر، بر آن شدیم تأثیر بازی‌های رایانه‌ای را بر دو مقوله سلامت روان و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان مورد بررسی قرار دهیم لذا در این پژوهش به دنبال یافتن پاسخ علمی برای این پرسش‌ها هستیم که:

۱. آیا بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سلامت روان دانش‌آموزان رابطه‌ای وجود دارد؟
۲. آیا بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان رابطه‌ای وجود دارد؟
۳. آیا میزان سلامت روان دانش‌آموزان با توجه به نوع بازی‌های رایانه‌ای متفاوت است؟

سلامت روانی مانند جسمانی سازی، وسواس-اجبار و بقیه متغیرها در دو گروه که بازی ساده و خشن انجام می‌دادند مورد مقایسه قرار گرفته شد و سطح معناداری آن محاسبه و نتایج تشریح شدند. نوع بازی‌ها به خشن و ساده تقسیم شد. در این پژوهش بازی‌های رایانه‌ای مرتبط با دروس مدرسه، معمایی و آموزنده را بازی‌های ساده و بازی‌های رایانه‌ای اکشن و پلیسی را بازی خشن محسوب نمودیم. از کل نمونه مورد نظر ۷۰ نفر از بازی‌های مرتبط با دروس مدرسه، ۹۸ نفر از بازی‌های آموزنده و ساده اما غیر درسی (مجموعاً ۱۶۸ نفر بازی ساده) و ۲۱۲ نفر از بازی‌های اکشن و پلیسی استفاده می‌کردند. از نظر مدت زمان بازی ۱۴۰ نفر ۱ ساعت، ۱۱۵ نفر ۲-۳ ساعت، ۶۷ نفر ۴-۵ ساعت و ۵۸ نفر بیش از ۵ ساعت در طی یک شبانه‌روز از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کردند.

یافته‌ها

پس از انجام آزمون‌های آماری، فرضیه‌های اول، دوم و چهارم تأیید و فرضیه سوم رد شد. نتایج آزمون‌ها در جداول ۱ تا ۵ خلاصه شده است.

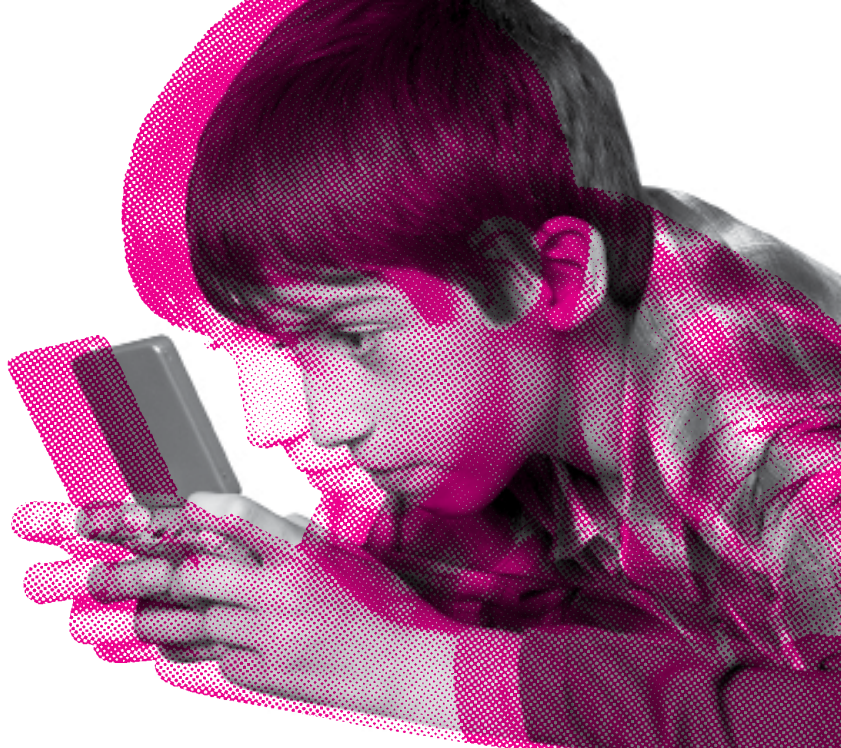
فرضیه اول: بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سلامت روان دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود دارد.

خیلی زیاد از ۱ تا ۵ بوده است. روایی صوری و محتوایی این پرسش‌نامه توسط متخصصان حوزه تکنولوژی و روان‌شناسی مورد تأیید قرار گرفت و ضریب پایایی آن با استفاده از آزمون آلفای کرونباخ و از طریق اجرای طرح مقدماتی روی یک نمونه ۷۰ نفری، ۰/۸۶ به دست آمد.

مقیاس اندازه‌گیری معدل که «فاصله‌ای» است، به مقیاس «رتبه‌ای» تبدیل شد؛ به این ترتیب که به‌صورت معدل ۱۸-۲۰ بسیار خوب، معدل ۱۶-۱۷/۹۹ خوب، معدل ۱۵/۹۹-۱۴ متوسط، معدل ۱۳/۹۹-۱۲ ضعیف و معدل ۱۱/۹۹-۱۰ بسیار ضعیف رتبه‌بندی و بررسی شد. روایی محتوای آزمون از طریق بررسی نظر صاحب‌نظران و متخصصان تعلیم و تربیت تأیید گردید. برای به‌دست آوردن میزان پایایی ابزار به کار گرفته شده، یک اجرای آزمایشی بر روی ۷۰ نفر از دانش‌آموزان مدارس شهر رباط کریم که در جامعه آماری مورد نظر قرار داشتند، انجام گرفت و ضریب پایایی این پرسش‌نامه از طریق آلفای کرونباخ برابر با ۰/۸۴ محاسبه شد که ضریب بالا و قابل قبولی است.

برای تجزیه و تحلیل داده‌ها در بخش آمار استنباطی از آزمون کای اسکوتر یا خی‌دو، آزمون (t بررسی تفاوت گروه‌ها) و ضریب همبستگی پیرسون استفاده شده است. از آزمون t برای بررسی تفاوت روان دانش‌آموزان از لحاظ نوع بازی رایانه‌ای استفاده شد. به این صورت که میانگین به دست آمده از مؤلفه‌های





جدول ۲. محاسبه ضریب همبستگی (پیرسون) و سطح معناداری بین دو متغیر میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی

متغیر پیش‌بین	متغیر ملاک	ضریب همبستگی	سطح معناداری
میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای	عملکرد تحصیلی	-۰/۱۶۳	۰/۰۰۶

جدول ۲ نشان می‌دهد که بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی در کل دانش‌آموزان مورد مطالعه با ضریب همبستگی -۰/۱۶۳ و سطح معناداری ۰/۰۰۶ با خط‌پذیری ۰/۰۵ رابطه معناداری وجود دارد. از آنجایی که ضریب همبستگی محاسبه شده بین دو متغیر از نوع منفی است، می‌توان گفت دانش‌آموزانی که بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، از عملکرد تحصیلی پایین‌تری برخوردارند و بالعکس دانش‌آموزانی که کمتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند از نمرات بالاتری برخوردارند. بنابراین فرضیه دوم تأیید می‌گردد.

فرضیه سوم: میزان سلامت روان دانش‌آموزان با توجه به نوع بازی‌های رایانه‌ای متفاوت است.

جدول ۱. محاسبه ضریب همبستگی و سطح معناداری بین دو متغیر میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سلامت روان

متغیر پیش‌بین	متغیر ملاک	ضریب همبستگی	سطح معناداری
استفاده از بازی‌های رایانه‌ای	جسمانی‌سازی	۰/۰۶۵	۰/۲۸۷
	وسواس-اجبار	۰/۱۴۲	۰/۰۴۱
	حساسیت بین فردی	۰/۰۵۲	۰/۴۱۷
	افسردگی	۰/۰۵۱	۰/۴۳۱
	اضطراب	۰/۵۳۶	۰/۰۲۳
	هراس	۰/۰۴۲	۰/۴۱۶
	اندیشه‌های پارانوئید	۰/۰۲۱	۰/۳۴۱
	روان‌گسسته‌گرایی	۰/۱۸۷	۰/۰۵۱
	سلامت روان (کل)	۰/۶۲۸	۰/۰۴۲

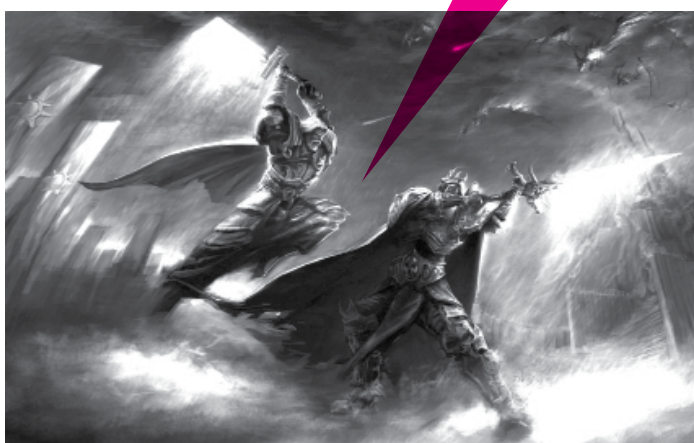
با توجه به جدول ۱ نتایج به دست آمده نشان می‌دهد که بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سلامت روان دانش‌آموزان در مجموع با ضریب همبستگی ۰/۶۲۸ و سطح معناداری ۰/۰۴۲ و خط‌پذیری ۰/۰۵ رابطه معناداری وجود دارد. همچنین، بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ملاک‌های وضعیت جسمانی، حساسیت بین فردی، افسردگی، هراس، اندیشه‌پردازی پارانوئید رابطه معناداری وجود ندارد. ولی بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ملاک‌های وسواس-اجبار، اضطراب و روان‌گسسته‌گرایی، رابطه معناداری وجود دارد. بنابراین فرضیه اول که وجود رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و سلامت روان کلی است، مورد تأیید قرار می‌گیرد.

فرضیه دوم: بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود دارد.

جدول ۳. آزمون t برای بررسی تفاوت سلامت روان دانش‌آموزان با توجه به نوع بازی

متغیر ملاک	نوع بازی	تعداد	میانگین	t
جسمانی‌سازی	ساده/خشن	۲۱۲/۱۶۸	۷/۵۶-۸/۲۳	۱/۴۸
وسواس-اجبار	ساده/خشن	۲۱۲/۱۶۸	۳/۶۹-۳/۷۹	-۰/۰۱
حساسیت بین فردی	ساده/خشن	۲۱۲/۱۶۸	۳/۹۵-۴/۱۷	۰/۸۷
افسردگی	ساده/خشن	۲۱۲/۱۶۸	۲/۴۶-۲/۷۵	۰/۶۳
اضطراب	ساده/خشن	۲۱۲/۱۶۸	۳/۶۳-۳/۸۷	۱/۳۷
هراس	ساده/خشن	۲۱۲/۱۶۸	۳/۵۶-۳/۹۵	۰/۹۴
اندیشه‌پردازی پارانوئید	ساده/خشن	۲۱۲/۱۶۸	۱/۵۶-۱/۷۱	۰/۱۰
روان‌گسسته‌خوبی	ساده/خشن	۲۱۲/۱۶۸	۳/۶۸-۳/۷۳	-۰/۰۳
سلامت روان (کل)	ساده/خشن	۳۸۰	۳۱/۲۴	۰/۹۸

بر اساس جدول ۳، مقدار t، ۰/۹۸ و سطح معناداری ۰/۳۳۲ با خط‌پذیری ۰/۰۵ نشان می‌دهد که بین سلامت روان دانش‌آموزان با توجه به نوع بازی رایانه‌ای (ساده و خشن) مورد استفاده تفاوت معناداری وجود ندارد. همچنین، بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و کلیه ملاک‌های سلامت روان که شامل وضعیت جسمانی، وسواس-اجبار، حساسیت بین فردی، افسردگی، اضطراب، هراس، اندیشه‌پردازی پارانوئید و روان‌گسسته‌خوبی است، تفاوت معناداری وجود ندارد. به عبارت دیگر، میزان سلامت روان دانش‌آموزانی که از بازی‌های ساده و خشن استفاده می‌کنند، یکسان بوده و نوع بازی رایانه‌ای نمی‌تواند، عامل مؤثری بر



سلامت روان دانش آموزان تلقی شود، لذا، این فرضیه رد می گردد.
فرضیه چهارم: میزان عملکرد تحصیلی دانش آموزان با توجه به نوع بازی های رایانه ای متفاوت است.

جدول ۴. توزیع فراوانی افراد مورد مطالعه بر حسب متغیرهای نوع بازی های رایانه ای و عملکرد تحصیلی

متغیرها	عملکرد تحصیلی					
	نوع بازی	خیلی ضعیف	ضعیف	متوسط	خوب	بسیار خوب
بازی های رایانه ای	ساده	۷	۱۷	۳۲	۴۸	۶۴
	خشن	۸	۲۷	۶۵	۵۵	۵۷
جمع		۱۵	۴۴	۹۷	۱۰۳	۱۲۱
						۳۸۰

جدول ۵. بررسی رابطه بین عملکرد تحصیلی دانش آموزان و انواع مختلف بازی های رایانه ای با استفاده از آزمون کای اسکوتر

آزمون کای اسکوتر	مقادیر	درجه آزادی	سطح معناداری
آمار کای اسکوتر	۹/۸۳ (a)	۴	۰/۰۴۸
برآزش مدل	۱۰/۱۳	۴	۰/۰۳۸
پیوند خطی	۱/۴۲	۱	۰/۲۴۹
تعداد	۳۸۰	-	-

جدول ۵، نشان می دهد که بین عملکرد تحصیلی دانش آموزان با نوع بازی رایانه ای مورد استفاده با مقدار کای اسکوتر ۹/۸۳ و درجه آزادی ۴ و سطح معناداری ۰/۰۴۸ رابطه وجود دارد. نتایج نشان می دهد، دانش آموزانی که از بازی های ساده (آموزشی، درسی، معمایی) استفاده می کنند، از عملکرد تحصیلی بالایی برخوردارند و دارای وضعیت تحصیلی به مراتب بالاتر، خوب و بسیار خوب هستند. از طرفی دانش آموزانی که از بازی های خشن (جنگی، اکشن و پلیسی) استفاده می کنند، از عملکرد تحصیلی پایینی برخوردار بوده و وضعیت تحصیلی ضعیف یا بسیار ضعیفی دارند. لذا، این فرضیه تأیید می شود و می توان چنین نتیجه گرفت که بین نوع بازی های رایانه ای و عملکرد تحصیلی دانش آموزان رابطه معناداری وجود دارد.

بحث و نتیجه گیری

یافته های پژوهش نشان داد که بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و سلامت روان دانش آموزان در مجموع رابطه وجود دارد و بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و ملاک های وسواس- اجبار، اضطراب، روان گسسته گرایی نیز رابطه معناداری مشاهده شد. نتایج این فرضیه با برخی از یافته های صفاریان

(۲۰۱۳) جنتیل و بلوک (۲۰۰۸)، صمدی (۲۰۰۹)، جنتیل و همکاران (۲۰۰۴)، اسنیدر (۲۰۱۲) و قطریفی و همکاران (۲۰۰۶)، هم خوانی دارد. در تبیین این یافته می توان چنین ادعان نمود که چون نوجوانان دارای ویژگی های هیجان خواهی و الگوپذیری و همانندسازی و میزان بالایی از خیال پردازی می باشند و به طور کلی نوع انسان بسیاری از یادگیری ها را از طریق مشاهده و سرمشق گیری می آموزد، بازی های رایانه ای تا حدود زیادی این نیازها را اغنا می نماید، لذا گرایش به این بازی ها رو به افزایش است و چنانچه اقدامات لازم جهت برنامه ریزی و ارتقای سطح آگاهی آنان و خانواده ها، از حیث آسیب های این بازی ها، صورت نگیرد تأثیر انکارناپذیری بر روان

دانش‌آموزان خواهند گذاشت. چرا که این بازی‌ها هیجان کاذب ایجاد کرده و دانش‌آموزان را مدتی از واقعیت دور کرده و به عوالم خیال می‌برد. و این خود به روان و شخصیت دانش‌آموز آسیب می‌زند و تا حدود زیادی وی را از واقعیت دور می‌کند. تحلیل یافته‌های پژوهش بیانگر این است که بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان رابطه معنادار و منفی وجود دارد. به عبارت دیگر دانش‌آموزانی که مدت زمان زیادی از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، از عملکرد تحصیلی پایین، و بالعکس دانش‌آموزانی که کمتر وقت خود را به بازی‌های رایانه‌ای می‌گذرانند، از نمرات بالاتری برخوردارند. نتایج حاصله با یافته‌های پژوهشی جنتیل و بلوک (۲۰۰۸) عبدالخالقی و دیگران (۲۰۰۵)، قطریفی، حسینی شیروانی (۲۰۱۵)، دلاور و رشید (۲۰۰۶) همسو می‌باشد. اما با یافته‌های دارابی (۲۰۱۳)، احمدی (۲۰۱۱)، مهدیان (۲۰۱۳) همخوانی ندارد. در تبیین این فرضیه می‌توان چنین اذعان نمود که چون این بازی‌ها به دلیل ویژگی‌های خاص در دسترس بودن و هیجان‌زایی و خاصیت جانشین‌سازی با قهرمان بازی، جذابیت دارند و دانش‌آموزان

آنچه اهمیت دارد محدود کردن بازی‌هاست نه صرفاً تغییر دادن نوع بازی‌ها، چرا که اگر این بازی‌ها از حد مجاز خارج شده و بدون کنترل و برنامه‌ریزی انجام شوند از هر نوعی (خشن یا ساده) که باشند تأثیر سوئی بر سلامت روان خواهند گذاشت

زیادی گرایش به این بازی‌ها دارند لذا گاهی خود متوجه گذر زمان در استفاده از بازی نشده و ساعت‌های زیادی از وقت خود را به این بازی‌های می‌گذرانند و پس از بازی نیز به دلیل صرف انرژی جسمی و ذهنی فراوان برای بازی و وجود بی‌حوصلگی و خستگی، نمی‌توانند زمان مناسب و انرژی کافی مصروف درس نمایند یا به سهولت آن‌ها را کنار می‌گذارند. در نتیجه آنچه حاصل می‌شود افت عملکرد تحصیلی و دانش‌آموزی با ذهن خسته است. لذا اگر بازی‌های رایانه‌ای کنترل شده (زمان‌های تعریف شده از سوی والدین) و متناسب سن کودکان و نوجوانان نباشد می‌تواند باعث افت عملکرد تحصیلی دانش‌آموز شده و آسیب‌های جبران ناپذیری را بر آن‌ها وارد نماید. برخی مطالعات نشان می‌دهند که این بازی‌ها می‌توانند بر بازیکنان اثر مثبت بگذارند و خودپنداره، یادگیری (رسم و همکاران، ۲۰۰۳؛ تفکر و حل مسئله (هوولی، ۲۰۱۱) و رشد استدلال فضایی و توانایی‌های شناختی (اکاگکی و فرنچ، ۲۰۰۷) کودکان را بهبود بخشند. در تبیین این موارد می‌توان گفت چنانچه والدین از آگاهی و اقتدار لازم جهت زمان‌بندی و برنامه‌ریزی بازی‌ها برای فرزندان باشند تا حدود زیادی اثرات سوء آن را کاهش داده و فرزندان تأثیرات مثبت آن بهره‌مند خواهند شد. بنابراین به والدین توصیه می‌شود، آگاهی و مهارت خود را در این زمینه بالا برده و در ضمن کنترل میزان زمان بازی، برنامه‌ریزی مناسبی جهت اوقات فراغت، همچنین مطالعات فرزندان خود داشته باشند و آنان را با مزایا و معایب بازی‌ها آشنا نمایند تا کمتر به سراغ بازی‌های رایانه‌ای بروند و از



با تهیه برنامه‌های آموزشی، از طریق انواع رسانه‌ها مانند رادیو، تلویزیون یا با برگزاری جلسات آموزشی در مدارس، درباره دقت و انتخاب صحیح بازی‌های رایانه‌ای، اثرات سوء و منفی بازی‌های خشن و غیراخلاقی بر فرزندان، آموزش و اطلاع‌رسانی لازم به والدین و خانواده‌ها صورت گیرد. بهتر است، والدین به مدتی، هر چند کوتاه، با کودکان و نوجوانان در انجام بازی‌هایشان همراه شوند و در مورد بازی‌های رایانه‌ای با آنان به بحث و تبادل نظر بپردازند



تدریج تا حدی جای تلویزیون را گرفته‌اند و احتمال می‌رود که در آینده‌ای نزدیک نقشی بارزتر از تلویزیون را در زندگی کودکان و نوجوانان داشته باشد. اگر از این فناوری صحیح استفاده شود اثرات مثبتی دارد، ولی تحقیقات بیانگر خطرانی ناشی از کاربرد بی‌رویه و غلط آن است که تمامی کاربران، به‌ویژه کودکان را تهدید می‌کند. تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای ضداخلاقی و مروج فحشا، خرافه‌پرستی و خشونت، کودکان و نوجوانان را از اهداف آرمانی و ارزشی اسلام منحرف می‌کند. استفاده نابجا و بیش از حد از بازی‌های رایانه‌ای عواقب جسمانی و روانی به دنبال دارد. بنابراین لازم است در حوزه فرهنگی آثاری تولید شود که اثرگذاری مفید در پی داشته باشد و با آگاه‌سازی جامعه، فرهنگ‌سازی و استفاده بهینه و مفید از این بازی‌ها و آموزش‌های مناسب از طریق رسانه‌ها، مدارس و والدین کودکان و نوجوانان، صدمات مخرب ناشی از بازی‌های رایانه‌ای را کاهش داد.

با توجه به یافته‌های این پژوهش می‌توان پیشنهادهای زیر را ارائه کرد:

* مشاوران و مدرسان آموزش خانواده همواره یکی از سرفصل‌های کاری خود را ارائه اطلاعات و آگاهی لازم به اولیا و دانش‌آموزان جهت پیشگیری از آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای قرار دهند و در این زمینه کوشا باشند.

زمان خود به بهترین وجه ممکن استفاده کنند. یافته‌های فرضیه سوم پژوهش حاکی از آن است که بین نوع بازی‌های رایانه (ساده و خشن) و سلامت روان کل دانش‌آموزان تفاوت معناداری وجود ندارد. بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و کلیه ملاک‌های سلامت روان که شامل وضعیت جسمانی، وسواس-اجبار، حساسیت بین فردی، افسردگی، اضطراب، هراس، اندیشه‌پردازی پارانوئید و روان‌گسسته‌گرایی، تفاوت معناداری وجود ندارد و نوع بازی رایانه‌ای نمی‌تواند عامل مؤثری بر سلامت روان دانش‌آموزان تلقی شود. این یافته با نتایج تحقیق صفاریان و همکاران (۲۰۱۳) همسویی دارد ولی با یافته‌های ایروین و گراس (۲۰۰۵)، امیری و افشاری‌نیا (۲۰۱۱)؛ هم‌سو نمی‌باشد. احتمالاً دلایل عدم هم‌خوانی پژوهش‌ها، تفاوت در برخی عوامل از جمله جامعه آماری، روش پژوهش و سایر موارد می‌باشد. یکی دیگر از علل ناهم‌خوانی یافته‌ها می‌تواند تفاوت در حجم نمونه‌ها باشد. از طرف دیگر به نظر سیتد و فرگوسن (۲۰۰۷) یکی از سوگیری‌ها در پژوهش‌ها این است که ویراستاران نشریات علمی بیشتر تمایل دارند پژوهش‌هایی با نتایج مثبت منتشر کنند، چون آن‌ها جذاب‌تر هستند. از سویی می‌توان چنین ادعان نمود که در مورد بازی‌های رایانه‌ای از هر نوعی که باشد (ساده، خشن) چنانچه اصول و چارچوب‌های لازم برای حدود بازی‌ها رعایت نگردد، تفاوتی در اثر آن‌ها مشاهده نمی‌شود، لذا آنچه اهمیت دارد محدود کردن بازی‌هاست نه صرفاً تغییر دادن نوع بازی‌ها، چرا که اگر این بازی‌ها از حد مجاز خارج شده و بدون کنترل و برنامه‌ریزی انجام شوند از هر نوعی (خشن یا ساده) که باشند تأثیر سوئی بر سلامت روان خواهند گذاشت. لذا عدم تفاوت سلامت روان بر اساس نوع بازی به معنی عدم تأثیر سوء آن‌ها نیست بلکه نشان‌دهنده آن است که بازی‌ها از هر نوعی که باشند باید محدود شوند و میزان استفاده از آن‌ها کاهش پیدا کند. بررسی فرضیه چهارم پژوهش نشان داد، دانش‌آموزانی که از بازی‌های ساده (آموزشی، درسی و معمایی) استفاده می‌کنند، از عملکرد تحصیلی بالاتر و دانش‌آموزانی که از بازی‌های خشن (جنگی، اکشن و پلیسی) استفاده می‌کنند، از عملکرد تحصیلی پایین‌تری برخوردارند و وضعیت تحصیلی ضعیفی دارند. نتایج پژوهش قطریفی، رشید و دلاور (۲۰۰۸)، عبدالخالقی و دیگران (۲۰۰۸)، صفاریان همدانی (۲۰۱۳)، اسنیدر (۲۰۱۲) با یافته مذکور هم‌خوانی دارد. لذا به والدین و اولیای مدارس توصیه می‌شود در انتخاب بازی‌های رایانه‌ای به کودکان و نوجوانان آگاهی داده و کمک کنند، نحوه انتخاب درست و روش صحیح بازی را به آن‌ها آموزش دهند. به تولیدکنندگان نیز توصیه می‌شود، برای ساخت و تولید نرم‌افزارها از راهنمایی‌های مشاوران تعلیم و تربیت و متخصصان استفاده نمایند تا برنامه‌هایی طراحی کنند که موجب افزایش عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان شود. نتیجه آنکه در چند سال اخیر کامپیوتر و بازی‌های رایانه‌ای به

هیجان‌انگیز به کودکانی که زیر محدوده سنی مناسب برای انجام بازی‌ها هستند جلوگیری شود و یا اینکه بازی‌های رایانه‌ای فقط در حضور والدین عرضه شود.

* با تهیه برنامه‌های آموزشی، از طریق انواع رسانه‌ها مانند رادیو، تلویزیون یا با برگزاری جلسات آموزشی در مدارس، درباره دقت و انتخاب صحیح بازی‌های رایانه‌ای، اثرات سوء و منفی بازی‌های خشن و غیراخلاقی بر فرزندان، آموزش و اطلاع‌رسانی لازم به والدین و خانواده‌ها صورت گیرد و بهتر است، والدین به مدتی، هر چند کوتاه، به کودکان و نوجوانان در انجام بازی‌هایشان همراه شوند و در مورد بازی‌های رایانه‌ای با آنان به بحث و تبادل نظر بپردازند.

* اقدام به سرمایه‌گذاری ملی برای طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای منطبق بر فرهنگ بومی با نظارت کارشناسان اجتماعی، مشاوران، روان‌شناسان و متخصصان تعلیم و تربیت، بر مبنای رسیدن به اهدافی چون تقویت مشارکت و همکاری، ایثار و همدلی و حذف عنصر خشونت از بازی‌ها و جلوگیری از ورود بازی‌های خشن و غیراخلاقی خارجی به کشور ضروری است.

* متخصصان و مسئولین، زمینه مناسبی جهت تولید محتوای درسی که جنبه بازی و هیجانی داشته باشد و دانش‌آموزان را جذب نماید فراهم نمایند.

* زمینه لازم برای ابراز وجود و تخلیه هیجان دانش‌آموزان در خانه و مدرسه فراهم شود تا آن‌ها به دنبال هیجانات کاذب و صرف ابراز خود در تخیل خویش نباشند.

* والدین زمان بیشتری را به فرزندان اختصاص دهند و به انجام بازی‌های شاد بین اعضای خانواده بپردازند تا زمینه صمیمیت و نشاط و ارتباط بین اعضای خانواده فراهم شود و فرزندان کمتر در تنهایی به بازی رایانه‌ای بپردازند.

* سازمان‌ها و نهادهای مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای با کمک متخصصان، نظارتی دقیق و همه‌جانبه بر تولید، ساخت و رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای داشته باشند و به این ترتیب تمام سازندگان و طراحان این نوع بازی‌ها، موظف به رعایت اصول و مقررات وضع شده و اعمال محدودیت‌های لازم باشند.

* بر فروش بازی‌های رایانه‌ای به کودکان و نوجوانان، نظارتی دقیق صورت گیرد و از ورود و فروش بازی‌های خشن و بسیار

gional Conference on Child and Adolescent Psychological Issue.

Kermanshah: Islamic Azad University, kermanshah Branch.

11. Bushman, B.J. & Gibson, B. (2011). Violent video games cause an increase in aggression long after the game has been turned off. *Social psychological and personality Science*, 2(1), 29-30.

12. Bushman, B.J. & Gibson, B. (2011). Violent video games cause an increase in aggression long after the game has been turned off. *Social psychological and personality Science*, 2(1), 29-30.

13. Chereny, I.D. (2008). Mom let me play more computer games: They improve my mental rotation skill. Retrieved 13 July 2008 from www.springer.com. sexroles. 59,776-782.

14. Darabi, J. (2013). Investigate of demographic, behavioral and familial referring to computer clubs. *Journal of psychology*, 2, 52-56.

15. Funk, J.B., & Buckman, D.D. (2011). Playing violent video games and adolescent self-concept. *Journal of Communication*, 46, 19-32.

16. Ferguson, C.J. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effect literature: A meta-analytic review. *Journal Aggression and Violent Behavior*, 12, 470-482.

17. Funk, J.B. (2006). Exposure to violent video games and desensitization to violence in children and adolescents. *ICEC, LNCS*, 4161, 96-102.

عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان». فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی. ۲۰-۵: ۳(۳)

5. Ahmadi, S.A. (2011). *Effects of computer games on junior boy students in Isfahan*. Master of Science Thesis, University of Isfahan. (in Persian).

6. Antonietti, A., & Mellone, R. (2003). The difference between playing games with and without the computer: A preliminary review. *Psychology*, 137(2), 133-144.

7. Abdolkhalghi, M., Davachi, A., Sahbaei, F., & Mahmoudi, M. (2005). The relationship between video-computer games and aggression in guidance school boys in Tehran in 2003. *Medical Sciences Quarterly Journal of Islamic Azad University*, 15(3) (in Persian).

8. Adeyemi, B.A. (2012). Effects of computer assisted instruction (CAI) on students' achievement in social studies in Osun state, Nigeria. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 3(2), 269-277.

9. Afkhami Aqda, M., Kamali Zarchi, M., & Shokohraheh, N. (2012). The effect of information and communication technology on the education process from the perspective of Yazd university students. *Toloo-e Behdasht*, 11(1), 41-52.

10. Amiri, H., & Afsharinia, K. (2011). The role of performing computer games and children's behavioral disorders. *Re-*

پی‌نوشت‌ها

1. health
2. Lee & Ho
3. Mellone & Antonietti
4. Gunter
5. Buckman & Funk
6. Griffiths & Hun
7. Durkin & Barber
8. Laurel, Levy, Wilson
9. Patton & Sawyear
10. Kruot & Gross
11. Ganter
12. Wei
13. Gentil et al

منابع

۱. حسینی شیروانی، میرسعید و همکاران (۱۳۹۵). «رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان». فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی. ۱۲۳-۱۲۷: ۳(۵)
۲. خسروی، زهره و آقاجانی، مریم (۱۳۹۰). «بررسی رابطه بین سلامت روان، منبع کنترل و شیوه مقابله‌ای دانش‌آموزان دختر سال اول مقطع متوسطه شهر تهران». مطالعات زنان، ۱۹-۳۵: ۱(۱)
۳. مهدیان، حسین و همکاران (۱۳۹۴). «تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد رفتاری دانش‌آموزان». فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی. ۴۹-۴۱: ۵(۲)
۴. صفاریان همدانی، سعید و همکاران (۱۳۹۰). «رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با

مجازی

گزارش برپایی نشست علمی - تخصصی «سبک زندگی سالم و دنیای مجازی»



فضای مجازی و جهانی که به خانه ما تبدیل شده است

هوشنگ غلامی

وی، در پایان سخنان کوتاه خود، اظهار امیدواری کرد که این نشست، دستاوردهای خوبی برای پژوهشگران و کارشناسان داشته باشد.

چه کنیم؟

خانم دکتر قدسی احقر، مدیر گروه پژوهشی آموزش خانواده پژوهشگاه مطالعات نیز در سخنان خود، با سپاس از حضور کارشناسان در این نشست علمی - تخصصی، تصریح کرد: زندگی سالم، منبع ارزشمندی برای کاهش بیماری‌ها و مؤلفه‌ای تأثیرگذار است و از این‌رو نقش مهمی در مقابله با پلیدی‌ها و بهبود کیفیت زندگی دارد. وی، در ادامه، با اشاره به اینکه مهم‌ترین اصل زندگی سالم برپایه این اندیشه قرار گرفته که هر فرد در زندگی خود یک الگوی رفتاری مشخص داشته باشد، متذکر شد: سبک زندگی، یک روش زندگی با الگوهای رفتاری مشخص است.

دکتر احقر، کار اساسی پژوهشگران و کارشناسان فعال در عرصه فضای مجازی را پاسخ به این سؤال دانست که چه کنیم تا مردم با انتخاب سبک زندگی مناسب، به سلامتی دست یابند، آن را حفظ کنند؛ از نظر روان‌شناختی به بهزیستی دست یابند و کیفیت زندگی خود را بهبود بخشند.

دکتر محمود معافی، کارشناس گروه برنامه‌ریزی دفتر تألیف سازمان پژوهش، سخنران بعدی نشست بود که با عنوان «سبک زندگی و تفکر» با حضار سخن گفت.

وی، نخست، خاطرنشان کرد: «آدلر»، روان‌شناس اتریشی، نخستین کسی است که اصطلاح سبک زندگی را مطرح کرده است. بعد از آن پزشکان، روان‌شناسان، عالمان دینی و حتی اقتصاددانان هم هر کدام تعریف خاصی از واژه سبک زندگی ارائه کرده‌اند. وی افزود: طبق تعریف آدلر، سبک زندگی، روش زندگی یا رفتار هر فرد است که متأثر از عوامل مختلفی مانند باورهای خانوادگی، شرایط

دنیای بزرگ ما را امروز فضای مجازی به یک خانه تبدیل کرده و علیرغم امکانات، مزایا و دستاوردهای بی‌شماری که دارد مسائل و مشکلات بسیاری نیز با خود به همراه آورده است. فضای مجازی که هزاران رسانه در دل خود و بیش از دو میلیارد مخاطب در جهان دارد، فرصت‌ها و تهدیدهایی مهم و جدی پیش‌روی همه قرار داده است که چگونگی برخورد با آن‌ها صاحب‌نظران، پژوهشگران و کارشناسان دلسوز را به اندیشه واداشته است.

در دهم اسفندماه ۹۵، به همت گروه پژوهشی آموزش خانواده و جامعه‌شناسی پژوهشگاه خانواده و مدرسه، در پژوهشگاه مطالعات آموزش و پرورش، نشستی با عنوان «سبک زندگی سالم و دنیای مجازی» با حضور جمعی از اعضای هیئت علمی، کارشناسان و مدیران سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی و پژوهشگاه مطالعات آموزش و پرورش، برگزار شد که گزارش برپایی آن را می‌خوانیم.

عصر فرسودگی اطلاعات

دکتر عصاره رئیس پژوهشگاه مطالعات آموزش و پرورش نخستین سخنران نشست بود، با خوش‌آمدگویی به حضار، دنیای مجازی را سوژه‌ای پر از راز و رمز و پرسش و ابهام برای مردم به‌ویژه برای فرزندان‌شان عنوان کرد و گفت: عصر ما را عصر انفجار اطلاعات می‌نامند که البته، من آن را عصر فرسودگی اطلاعات می‌دانم.

وی خاطرنشان کرد که اگر بخواهیم با روش‌های سنتی عمل کنیم مشخصاً با فرزندان خود هم برای تربیت به توافق نمی‌رسیم. دکتر عصاره با تأکید بر اینکه خانواده، مدرسه اول است و ۵۵ درصد شخصیت هر کس تا ۵ سالگی او شکل می‌گیرد، متذکر شد که پایه شخصیت اصلی انسان در این مدرسه شکل می‌گیرد.

کارشناسان و صاحب‌نظران درباره محتوای کتاب را اعلام کرد.

این دنیا مجاز است، حقیقت چیز دیگری است!

دکتر رضوی مدیر گروه جامعه‌شناسی و آموزش خانواده در پژوهشگاه مطالعات آموزش و پرورش نیز از دیگر سخنرانان نشست بود که در آغاز، با بیان اینکه تحقیق و پژوهش من درباره تهدیدها و فرصت‌های مطرح در دنیای مجازی است، به بیان دو مفهوم واقعیت و مجاز پرداخت.

دکتر رضوی خاطرنشان کرد: سقراط معتقد بود که جهان سایه‌ای از حقیقت است؛ یعنی ما هر چه می‌بینیم سایه‌ای بیش نیست. پس این دنیا، دنیای مجاز است و واقعیت چیز دیگری است. اما از دیدگاه افلاطون هم، آنچه که تغییر می‌کند واقعی نیست. این جهان واقعیت ندارد و واقعیت، آن چیزی است که خودش مجاز بوده و غیرقابل تغییر است. ارسطو هم گفته آنچه که هست و مشهود است، واقعیت دارد و اصیل است. وی با بیان اینکه اصالت از نظر افلاطون یک ایده و از دیدگاه ارسطو یک چیز محسوس است، تصریح کرد: افرادی که در حوزه «آی‌تی» کار می‌کنند، معتقدند دنیایی که ما در آن زندگی می‌کنیم واقعی است و می‌توانیم با استفاده از تکنولوژی آن را مجازی سازیم. دکتر رضوی با بیان اینکه در سال ۲۰۰۳، در سازمان ملل توافق شد که تا سال ۲۰۱۵، حداقل نیمی از مردم دنیا به اینترنت دسترسی داشته باشند، متذکر شد که عصر حاضر عصر اطلاعات، قدرت و فکر است و در شرایط حاضر، یادگیری این معنا را یافته که چگونه به اطلاعات دسترسی یابیم.

۵۰ میلیون کاربر در ۴ سال

وی، در ادامه، فعالیت‌های اجتماعی و آموزشی در اعصار و دوره‌های مختلف را برشمرد و گفت: ضریب نفوذ اینترنت به دلیل ویژگی‌های ممتاز آن، بیش از همه رسانه‌ها بوده است. برای مثال، در کشور ما، تلفن طی ۷۴ سال به ۵۰ میلیون کاربر دست یافت؛ رادیو در ۳۸ سال ۵۰ میلیون شنونده و مخاطب پیدا کرد، ولی اینترنت فقط در مدت ۴ سال به ۵۰ میلیون کاربر دست یافته است. وی با بیان اینکه همه، صرفاً مشکلات فضای مجازی را مطرح می‌کنند تصریح کرد: می‌توانیم از مشکلات به مسئله برسیم و این، وظیفه محققان است که از مشکلات، مسئله را استخراج کنند.

دکتر رضوی، سپس بخشی از تهدیدها و فرصت‌های دنیای مجازی را برشمرد و گفت: احساس امنیت، دین‌داری، احساس تنهایی، صمیمیت اجتماعی، هویت‌طلبی قومی، سازگاری اجتماعی، خانواده، کاهش سرمایه اجتماعی، شادکامی و آموزش و یادگیری؛ مؤلفه‌هایی هستند که در این حوزه به‌صورت جدی مطرح و قابل بررسی و مطالعه هستند. مثلاً درباره احساس امنیت کاربران ایرانی در شبکه‌های اجتماعی بررسی شده که میان جنسیت، سن و میزان استفاده در شبکه اجتماعی فیس‌بوک با احساس آرامش و امنیت افراد ارتباط وجود دارد. نمونه دیگر، مطالعه موردی در خصوص تأثیرات گوناگون فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی بر امنیت ملی، یا اعتیاد به اینترنت و تأثیر آن در کاهش صمیمیت اجتماعی و شادکامی در دانشجویان است.



فرهنگی، اقتصادی و خانوادگی، جنسیت، موقعیت فرد در خانواده و بالاخره آموخته‌ها و تجربیات محیطی است.

با توجه به تعاریف متعدد ارائه شده از سوی صاحب‌نظران رشته‌های مختلف، می‌توان تعریف دقیق از سبک زندگی سالم را عبارت از «مجموعه رفتارهای برگرفته از آموزه‌های دینی، فرهنگ، آداب، رسوم، ارزش‌ها و تجارب شخصی یافته‌های علمی دانست که پایبندی بدان منجر به تأمین سلامت جسمانی - معنوی، روحی - روانی و شکل‌گیری هویت ملی شود.»

دو میلیارد مخاطب!

دکتر معافی در ادامه سخنان خود، با تأکید بر اینکه دو میلیارد نفر در گیر فضای مجازی در جهان هستند، مؤلفه‌های مختلف سلامت جسمی و روحی را برشمرد و از نیازها و چالش‌های زندگی اجتماعی سخن گفت. از بخش پرسش و پاسخ‌ها، دکتر عصاره درباره کتاب درسی «تفکر و سبک زندگی» تألیف دکتر معافی و همکاران نکاتی را مطرح کرد و خواستار آن شد که بازخوردها و نظرات دانش‌آموزان و اولیای آنان درباره این عنوان درسی دریافت و بررسی شود. در اینجا دکتر معافی خاطرنشان کرد که براساس تحقیق انجام شده، میزان علائق دانش‌آموزان به درس‌هایشان در دوره اول متوسطه بالا بوده و جالب اینکه درس علوم و همچنین «تفکر و سبک زندگی» بالاترین حمایت‌ها را داشته است. معافی، با اشاره به محدودیت‌ها و کاستی‌های کتاب «تفکر و سبک زندگی»، تصریح کرد که کتاب «سواد رسانه‌ای» که برای دانش‌آموزان پایه دهم نوشته شده، مکمل بحث‌های آن کتاب است و محتوای کتاب دانش‌آموزان را به سمت تحقیق و پژوهش سوق می‌دهد.

دکتر جمالی‌فر، سخنران دیگر این نشست علمی - تخصصی بود که به بیان مفاهیم مطرح در کتاب درسی «تفکر و سبک زندگی» پرداخت. وی با تأکید بر اینکه ما خیلی از مهارت‌ها را می‌دانیم، ولی در رفتارهایمان بروز نمی‌کنند، افزود: زندگی، نوعی انتخاب است، ما در جامعه خود به شدت نیازمند آن آداب و مهارت‌های زندگی هستیم که شایستگی بین افراد را مطرح می‌کند. در حوزه تعلیم و تربیت و در حوزه‌های فردی نیز، توانمندی‌های زیادی داریم، ولی در فعالیت‌های گروهی ضعیف هستیم.

وی در پایان سخنان کوتاه خود، آمادگی استفاده از نظرات



محتاج سبک زندگی فاطمی هستیم

مهندس «باهو» از پژوهشگران و کارشناسان سازمان پژوهش از دیگر سخنرانان این نشست بود که مطالب خود را با عنوان «دنیای مجازی و اثر آن در سبک‌های زندگی» برای مخاطبان ارائه کرد. وی با بیان اینکه سبک زندگی نیاز به الگو و الگوسازی دارد، تأکید کرد که ما به سبک زندگی فاطمی و الگوگیری از حضرت فاطمه (س) فردی که امامان بزرگوار ماحصل فضای تربیتی زندگی او هستیم، بسیار محتاج و نیازمندیم.

وی با طرح این پرسش که «آیا دنیای فناوری و فضای مجازی دنیایی است که ما در آن زندگی می‌کنیم یا باید متفاوت‌تر با آن برخورد کرد؟» متذکر شد: نظریه‌ها، جز علوم و حیانی، مادام‌العمر نیستند؛ بلکه دامنه تغییر دارند و این علوم با ورود تکنولوژی‌ها بسیار متغیر و متحول شده‌اند و هویت‌شان عوض شده است.

جهانی که به خانه تبدیل شده است

وی با بیان اینکه باید در دنیای امروز و در برخورد و مواجهه با تکنولوژی پدیده‌های نوظهور را شناخت، تحولات امروز و آینده را درک کرد و بر آن مسلط شد، تصریح کرد: ما باید نگاه آینده‌پژوهانه و آینده‌نگارانه داشته باشیم و با شناسایی رویه‌های خود، تحولات مؤثر در زندگی‌مان را درک کنیم.

وی با اشاره به اینکه قرار است در سبک زندگی، انتخاب عالمانه داشته باشیم، یادآور شد: مخاطره اصلی این است که در این سونامی در حال جریان، نتوانیم تعادل خود را حفظ کنیم.

این پژوهشگر، تصریح کرد: چگونگی برخورد با فضای مجازی، در سطح فرد، خانواده و جامعه، به راهکارهای بسیار دقیق، سازنده و همه‌جانبه نیاز دارد. فرزندان ما متعلق به آینده هستند؛ نمی‌توانیم فقط با دانش و سنت‌های خود آن‌ها را تربیت کنیم.

مهندس باهو، با بیان این مسئله که در رابطه با تکنولوژی‌ها، هر یک از ما یک محیط مشخص داریم، تصریح کرد: شاخص‌های اجتماعی، به نوعی، به هم ریخته است. باید علت‌های واقعی آن را بیابیم؛ نه اینکه به معلول‌ها رجوع کنیم. محیط مجازی، محیط هم‌افزاست و فضایی ایستا و راکد نیست. باید با آن پویا، دینامیک و عمیق برخورد کرد.

وی با اشاره به اینکه هم‌اکنون در خانواده‌ها افراد در کنار هم هستند، ولی روح و روان آن‌ها هر روز بیشتر از هم دور می‌شود؛ این تعبیر آیت‌الله جوادی آملی را یادآور شد که «فضای مجازی، فضای حقیقت است که باید بهترین و اصولی‌ترین برخورد را با آن داشت.»

تغییرات «نمایی» شده است

«باهو»، خاطرنشان کرد: فضاهای پیش‌رو بسیار متحول شده است و زمان و مکان در زندگی آینده ما شش‌انوار خواهد بود. تغییرات اگر تاکنون خطی بوده، امروز به «نمایی» تبدیل شده است.

این کارشناس با اشاره به اینکه طی حدود ۶ ماه، تعداد گوشی‌های موبایل هوشمند در کشور به ۲۰ میلیون دستگاه رسیده است و اکنون حدود ۲۲ میلیون نفر نیز در تلگرام حضور دارند، یادآور شد، قرار است تا سال

۲۰۲۵، دسترسی به داشته‌های مغز انسان و کپی‌برداری از آن، تحقق یابد. مهندس باهو، با طرح این ادعا که هنر مدیریت فضای مجازی را پیدا نکرده‌ایم، عنوان کرد که باید باور کنونی به تحولات را از نگاه کلان و باور خطی به «باورنمایی» تغییر داد و افزود: در صورت باور به تغییرات

نمایی، حرکات و تصورات ما نیز، تغییر خواهد کرد. وی با تأکید بر این مطلب که ما باید، پیش از این، شهروندان خود را برای زندگی امروز تربیت می‌کردیم، ولی این کار را نکردیم و به این خاطر همه ششیرینی‌های فضای مجازی برای ما تلخی جلوه می‌کند، تصریح کرد که فضای تکنولوژی با خودش دیکته الگو هم می‌آورد. در اینترنت، همه چیز بدون پوشش است. تغییر رفتار، یعنی عادی شدن و فضای مجازی در حال انجام این کار است. باید در زمینه یادگیری‌های شخصی و توانمندی‌های فردی و اجتماعی خود بسیار کار کنیم. در این عرصه، باید چشم‌ها را شست و جور دیگر باید دید.

فضای مجازی؛ پارادایم جدید

مهندس باهو، در ادامه سخنانش، با ضروری دانستن تربیت تفکر انتقادی بچه‌ها و داشتن خودمدیریتی، خودباوری، خلاقیت و سواد تکنولوژیک گفت: فضای مجازی، پارادایم جدید است؛ لذا فرامی‌گیرهای جدید را باید بفهمیم؛ آماده برخورد با آن باشیم؛ مزیت‌های آن را بشناسیم و آسیب‌های آن را بفهمیم.

وی، حفظ حریم خصوصی، مدیریت هویت، تولید محتوا، سازماندهی محتوا، تکرار استفاده و ارائه طبقه‌بندی و انتخاب، معرفی شغلی، سواد انتقالی و سواد دیجیتالی، مهارت، شایستگی، را به عنوان نیازهای جدید نسل امروز در ارتباط با شبکه‌های اجتماعی اعلام کرد.

مهندس باهو، همچنین با تأکید بر اینکه آنچه سبک زندگی ما را می‌سازد، تأثیر و تأثیری است که از شرایط نوپدید حاصل می‌شود، «هوشمندی» را یک هدف خاص، قابل اندازه‌گیری، قابل دستیابی، با نتایج متمرکز و در بازه زمانی مشخص عنوان کرد و افزود: به قول نیوتن، دانش؛ شانه‌های غول است که باید روی آن ایستاد تا بتوان آینده را دید.

در ادامه این نشست علمی، دکتر رضوی در بخش دوم سخنان خود، به معرفی و بیان خلاصه‌ای از متن مقالات، پایان‌نامه‌ها و پژوهش‌های برتر در عرصه فضای مجازی پرداخت.

مشاوره در مکتب اهل بیت (ع)

بهنام حکمتی

کارشناس ارشد مشاوره

بخش چهارم
و پیلانی

زهد و ساده‌زیستی

زهد در دو کلمه قرآنی آمده است:
لکیلا تأسوا علی ما فاتکم ولا تفرحوا بما آتاکم. (حدید، ۲۳)
تا برای آنچه از دست داده‌اید تأسف مخورید و به آنچه به شما
رسیده است، شاد نگردید.
و از سوی دیگر در روایات معتبر به زهد و ساده‌زیستی پیامبر و
ائمہ معصومین (ع) فراوان اشاره شده است. اصولاً یکی از مواردی
که ریشه بسیاری از افسردگی‌ها، بیماری‌ها و مشکلات روانی است،
تجمل‌گرایی و حرص و طمع به مال و ثروت است، در صورتی‌که
ساده‌زیستی به انسان آرامش روانی زایدالوصفی می‌بخشد. بنابراین
در اسلام به ساده‌زیستی توصیه و تأکید شده است و مشاوران نیز
باید مراجعان خود را به این سمت و سو فراخوانند.

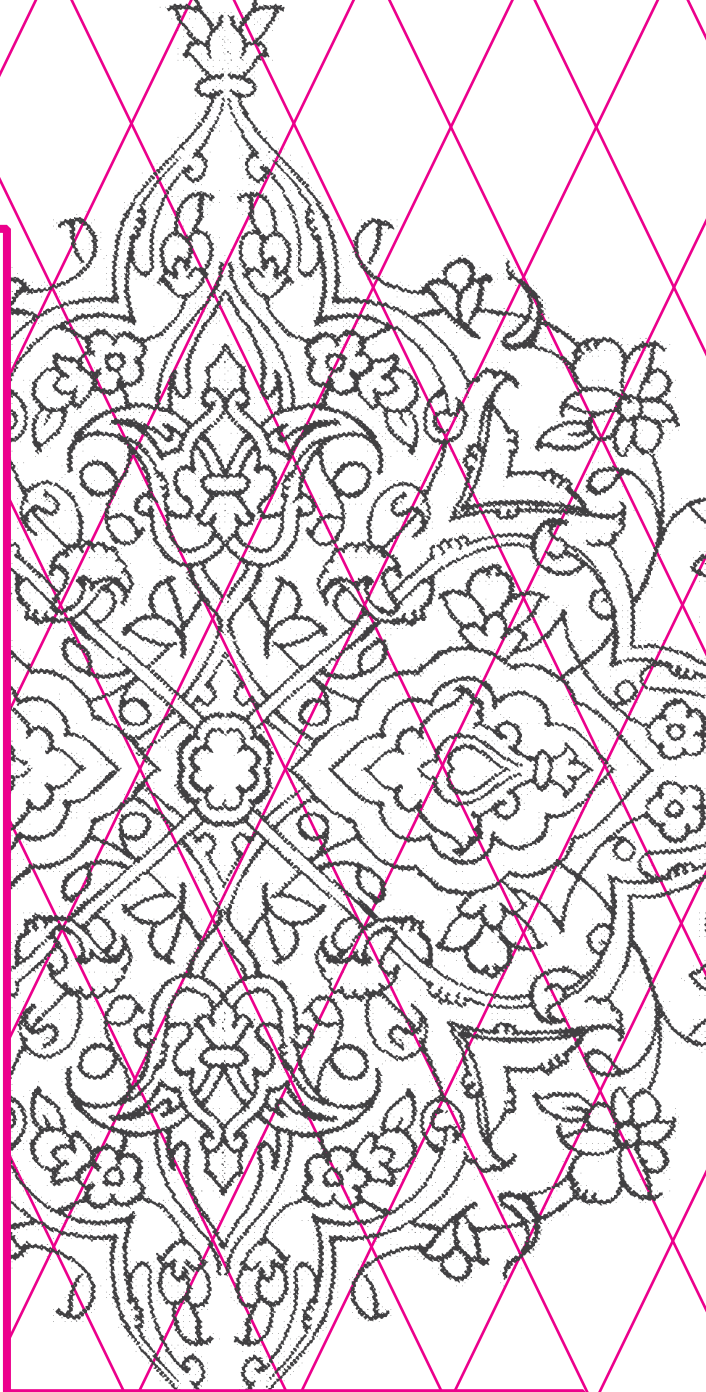
عزت نفس

یکی از اصحاب امام صادق (ع) به نام مفضل بن قیس گوید: بر امام
صادق (ع) وارد شدم و از وضع زندگی‌ام گلایه کردم. آن حضرت
به خدمتکارش فرمود: آن کیسه پول را بیاور - سپس آن را به من
داد و فرمود: مشکل را با این چهارصد دینار حل کن. عرض کردم:
قربانت گردم! مقصود من دریافت وجه نبود و آن را نمی‌پذیرم، بلکه
دوست دارم برایم دعا کنید. امام (ع) فرمود: دعا نیز خواهم کرد، ولی
تو از اینکه دیگران را از زندگی‌ات آگاه کنی بپرهیز، چرا که چنین
کاری سبب خواری تو خواهد شد. (وسائل الشیعه ج ۶ ص ۲۱۹).
یکی از مواردی که هر انسانی، به دلیل اینکه موجودی اجتماعی
است، بر آن تمرکز دارد حفظ آبروی فردی خویش است. اسلام نیز

اشاره

در بخش گذشته در ادامه بحثی که در خصوص مشاوره
در مکتب اهل بیت (ع) داشتیم به بررسی برخی فنون،
تکنیک‌ها و ابزارهای برگرفته از فرهنگ غنی اسلام،
پرداختیم که می‌تواند در مشاوره مبتنی بر فرهنگ
اسلامی به کار برده شود. اکنون به شرح برخی دیگر از
فنون، تکنیک‌ها و ابزارهایی می‌پردازیم که مورد تأکید
قرار گرفته و در سیره معصومین (ع) نیز به کرات مورد
استفاده قرار گرفته است.

کلیدواژه‌ها: زهد، عزت‌نفس، کار و تلاش، نظم و انضباط،
برنامه‌ریزی، انذار، امیدواری، تواضع، عفو، غیرت، روابط اجتماعی،
تعاون، قناعت



کرد که تو بنده خوبی هستی، جز آنکه از بیت‌المال ارتزاق می‌کنی و خود کاری نمی‌کنی. حضرت داوود نگران و گریان شد. آنگاه خداوند صنعت زره‌سازی را به وی آموخت. از آن پس زره می‌ساخت و از این راه امرار معاش می‌کرد و از بیت‌المال بی‌نیاز شد. (تفسیر نورالثقلین، ج ۳ ص ۴۴۹)

رسول گرامی اسلام (ص) فرموده‌اند: اَلْكَافُّ عَلَى عِيَالِهِ كَالْمُجَاهِدِ فِي سَبِيلِ اللَّهِ؛ یعنی کسی که برای امرار معاش خانواده‌اش زحمت می‌کشد همچون مجاهد در راه خداست. (بحار الانوار، ج ۱۰ ص ۱۱۳) علی بن حمزه گوید: روزی امام کاظم (ع) را در مزرعه‌ای دیدم که عرق می‌ریخت و کار می‌کرد. گفتم: فدایت شوم! کارگرانت کجا هستند؟ فرمود: ای علی! کسانی که از من و پدرم بهتر بودند روی زمین کار کردند. گفتم: منظورتان چه کسانی هستند؟ فرمود: پیامبر و امیرمؤمنان و همه اجداد من با دست خویش کار می‌کردند؛ سایر پیامبران و صالحان نیز چنین می‌کردند. (من لا یحضره الفقیه، شیخ صدوق، ج ۳ ص ۹۸)

امام صادق (ع) فرمود: اِنِّیْ اَحَبُّ اَنْ یَّتَذَّی الرَّجُلُ بِحَرِّ الشَّمْسِ فِی طَلَبِ الْمَعِشَةِ.

دوست دارم که مرد برای کسب معیشت در گرمای آفتاب رنج کشد. (وسائل الشیعه، ج ۱۲ ص ۲۳)

اصولاً کار و پیشه هم نیاز زندگی فردی و اجتماعی انسان است و هم عامل مهمی در پیشگیری و درمان بسیاری از مشکلات عاطفی و روانی به شمار می‌رود، تا حدی که امروزه کار درمانی یکی از راه‌های مؤثر در درمان‌های مشاوره‌ای و روان‌درمانی محسوب می‌گردد.

نظم و انضباط و برنامه‌ریزی

مولای متقیان حضرت علی (ع) می‌فرماید: اَوْصِیْکُمْ وَ جَمِیعَ وُلَدِیْ وَ اَهْلِیْ وَ مَن بَلَغَهُ کِتَابِیْ بِتَقْوِیِ اللَّهِ وَ نَظْمِ اَمْرِکُمْ. شما و همه فرزندان و بستگانم و دیگر کسانی را که این نامه به آن‌ها می‌رسد به تقوای الهی و نظم در کارهایتان سفارش می‌کنم. (نهج البلاغه، نامه ۴۷).

امام موسی بن جعفر (ع) می‌فرماید: بکوشید اوقاتتان چهار بخش باشد؛ بخشی برای مناجات با خدا، بخشی برای زندگی و معاش، بخشی برای معاشرت با برادران و مردمان مورد اعتماد که عیب‌هایتان را به شما گوشزد می‌کنند و از دل به شما اخلاص می‌ورزند، و بخشی را نیز با خود خلوت کنید برای لذت‌های حلال و این بخش شما را بر انجام سه بخش دیگر کمک می‌کند. (تحف العقول، ص ۴۳۳)

امام حسین (ع) از پدر خود امیرمؤمنان علی (ع) در مورد نحوه زندگی پیامبر (ص) پرسید. امام (ع) در پاسخ فرمود: چون آن حضرت به خانه می‌آمد وقت خویش را به سه بخش تقسیم می‌کرد، بخشی را برای عبادت، بخشی را برای خانواده و بخشی را برای خود، سپس سهم خود را میان خویشان و مردم تقسیم می‌کرد و عام و خاص را می‌پذیرفت و چیزی از مردم دریغ نمی‌کرد. (سنن النبی، ص ۱۰۳)

بر این نیاز فطری تأکید ورزیده و پیروان خود را به کسب عزت نفس دعوت نموده است. از این روست که در روایات متعدد شاهد آن هستیم که ائمه (ع) پیروان و مراجعین خود را به حفظ عزت نفس تأکید و سفارش فرموده‌اند. بنابراین حفظ و تقویت عزت نفس مراجع باید وجهه همت مشاوران باشد.

کار و تلاش در زندگی

ابن عباس نقل کرده است که رسول خدا (ص) اگر به مردی نظر می‌کرد و خوشایند او بود، می‌پرسید: کاری (شغلی) داری؟ اگر پاسخ منفی بود می‌فرمود: از چشمم افتادی! وقتی علت را می‌پرسیدند می‌فرمود: مؤمن وقتی حرفه‌ای نداشته باشد با (هزینه کردن) دینش ارتزاق می‌کند. (سنن النبی، ص ۱۴۰)

امیرمؤمنان علی (ع) فرمود: خداوند به حضرت داوود (ع) وحی

وَأَنْذِرْ عَشِيرَتَكَ الْأَقْرَبِينَ (شعرا، ۲۱۴)

و خانواده و نزدیکان خود را انذار کن.

این یکی از ویژگی‌های نظام مشاوره اسلامی است که مشاور در وهله اول توصیه‌هایی را متوجه خود و نزدیکانش کرده و با عمل به این موارد الگوی عملی برای آنچه به دیگران ابراز می‌کند خواهد بود در صورتی که در سایر نظام‌های مشاوره‌ای، فرد مشاور برای نزدیکان خود، مشاور خوبی نخواهد بود و از مشاوره نزدیکان برحذر داشته شده است

از جمله آسیب‌هایی که در زندگی بسیاری از افراد مشاهده می‌گردد و خود زمینه را برای بسیاری از آشفته‌گی‌ها و افسردگی‌ها فراهم می‌آورد، عدم رعایت نظم و انضباط در زندگی است و اینکه فرد برای زندگی خود برنامه‌ریزی نداشته باشد، لذا یکی از مواردی که مشاوران باید در مراجعان خود مورد توجه قرار داده و ایشان را در این خصوص مورد راهنمایی قرار دهند داشتن نظم و انضباط در زندگی فردی و اجتماعی و همچنین آموزش مهارت‌های برنامه‌ریزی به مراجعان است.

داروی دردها

قال علی(ع): أَلَا إِنَّ فِيهِ عِلْمٌ مَا يَأْتِي وَ الْحَدِيثُ عَنِ الْمَاضِي وَ دَوَاءُ دَائِكُمْ وَ نَظْمٌ مَا بَيْنَكُمْ.

آگاه باشید که در قرآن، علم آینده و خبر از گذشته و داروی دردتان و نظم امورتان نهفته است. (نهج البلاغه، خطبه ۱۵۸)
خداوند قرآن را به عنوان دستورالعمل و راهنمایی برای زندگی، از طریق پیامبر اسلام(ص) در اختیار ما گذاشته است تا از آن بهره گیریم و نیازهای خود را با استفاده از آن مرتفع نماییم. چه بسیار مواقعی که انسان در حالت ابهام و سردرگمی قرار دارد و نیازمند راهنمایی است اما به هیچ کس دسترسی ندارد و یا انسان‌های دیگر به دلایل گوناگون از راهنمایی او عاجزند، اینجاست که قرآن به داد او می‌رسد و دردش را دوا می‌کند، لذا مشاور در مکتب اسلام باید مراجعین خود را با قرآن که نسخه شفابخش زندگی است مأنوس نماید.

اولین مرتبه انذار

وَأَنْذِرْ عَشِيرَتَكَ الْأَقْرَبِينَ (شعرا، ۲۱۴)

و خانواده و نزدیکان خود را انذار کن.

این یکی از ویژگی‌های نظام مشاوره اسلامی است که مشاور در وهله اول توصیه‌هایی را متوجه خود و نزدیکانش کرده و با عمل به این موارد الگوی عملی برای آنچه به دیگران ابراز می‌کند خواهد بود در صورتی که در سایر نظام‌های مشاوره‌ای، فرد مشاور برای نزدیکان خود، مشاور خوبی نخواهد بود و از مشاوره نزدیکان برحذر داشته شده است.

رفتار با مردم

رسول اکرم(ص) و امامان(ع) مخاطبان و جامعه و زمانه خود را به خوبی می‌شناختند و بر مبنای روان‌شناختی و جامعه‌شناختی به تبلیغ و هدایت مردم می‌پرداختند، چنان که رسول اکرم(ص) فرمود:

إِنَّا مَعَاشِرَ الْأَنْبِيَاءِ نُكَلِّمُ النَّاسَ عَلَى قَدْرِ عُقُولِهِمْ.

ما پیامبران با مردم به قدر عقل آنان سخن می‌گوییم. (بحار الانوار، ج ۱ ص ۱۰۶)

و باز حضرت می‌فرماید:

أَمَرَنِي رَبِّي بِمَدَارَةِ النَّاسِ كَمَا أَمَرَنِي بِإِدَاءِ الْفَرَائِضِ.

پروردگارم مرا به مدارا با مردم فرمان داده، همان‌طور که به ادای واجبات فرمان داده است. (سنن النبی، ص ۱۲۶)

امام صادق (ع) فرموده است:

إِنَّ الصَّبْرَ وَ الصَّدْقَ وَ الْحِلْمَ وَ حُسْنَ الْخُلُقِ مِنَ اخْلَاقِ الْأَنْبِيَاءِ.

شکیبایی و راستی و بردباری و خلق نیکو از اخلاق پیامبران است.

(سنن النبی، ص ۱۲۷)

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِنَ اللَّهِ... (آل عمران، ۱۵۹)

به (برکت) رحمت الهی در برابر مردم نرم (مهربان) گشتی، و اگر خشن و سنگدل بودی از گردت پراکنده می‌شدند. خداوند در قرآن

در مورد مهربانی و دلسوزی رسول اکرم (ص) می‌فرماید:

لَقَدْ جَاءَكُمْ رَسُولٌ... (توبه، ۱۲۸)

به یقین رسولی از خود شما به سویتان آمد که رنج‌های شما بر او سخت است و بر هدایت شما اصرار دارد و به مؤمنان رئوف و مهربان است.

رسول خدا پیوسته به یاد اصحاب خود بود و از آنان دلجویی می‌کرد و اگر کسی را سه روز نمی‌دید از دیگران درباره‌اش می‌پرسید. اگر به سفر رفته بود برایش دعا می‌کرد و اگر در وطن بود به دیدنش می‌رفت و اگر بیمار می‌شد از او عیادت می‌کرد. (سنن النبی، ص ۵۱)

این گونه رفتار، راه را برای ارتباط مشاوره‌ای هموار می‌سازد و مردم به راحتی و به دور از هرگونه مانعی می‌توانند با مشاور خود ارتباط برقرار کرده و از راهنمایی و مشاوره وی بهره‌مند شوند.

رفتار با خانواده

قال رسول الله(ص): أَحْسَنُ النَّاسِ إِيْمَانًا أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا وَ الْطَفْهَمُ بَاهِلِهِ وَ أَنَا الطَّفْكَمُ بَاهِلِي. (بحار الانوار، ج ۶۸ ص ۳۸۷)

از مردم ایمان کسی بهتر است که اخلاقش بهتر و با خانواده‌اش مهربان‌تر است و من از همه شما با خانواده‌ام مهربان‌ترم.

هنگام ازدواج علی(ع) و زهرا(س) نیز به دخترش فرمود: دخترم! شوهرت پس از من بهترین مرد دنیاست. هرگز با او مخالفت نکن؛ و به حضرت علی(ع) نیز فرمود: همسرت را به خانه ببر و با او لطف و مدارا کن. او پاره تن من است. هرچه او را ناراحت کند مرا نیز ناراحت می‌کند.

امیرمؤمنان علی(ع) فرمود: به خدا سوگند، من هرگز فاطمه

نگران دخترانم هستم که پس از من سرپرستی ندارند. امام فرمود: دخترانست را به همان خدایی واگذار کن که امید داری گناهانت را بپامزد و حسنات تو را افزون کند. (بحارالانوار، ج ۶۸ ص ۱۳۷)

یکی از مشکلاتی که ما انسان‌ها از آن رنج می‌بریم ناامیدی و یأس است که خود می‌تواند زمینه بسیاری از مشکلات روانی دیگر نیز قرار گیرد. در اسلام، امیدواری و دوری از یأس بسیار مورد توجه قرار گرفته و در جای جای قرآن و روایات به این نکته تأکید شده است! بدیهی است که تقویت امیدواری مراجعان یکی از وظایف اساسی مشاوران در نظام مشاوره اسلامی خواهد بود.

تواضع

حضرت امام کاظم(ع) فرموده است: التَّوَّاضُّعُ تُعْطِي النَّاسَ مَا

را خشمگین نکردم و تا آخر عمر او را به کاری که مایل نبود و انداشتم. او نیز هرگز مرا خشمگین نکرد و با من مخالفت نکرد. (کشف الغمه، ج ۱ ص ۳۷۳)

رفتار مشاور با اعضای خانواده علاوه بر تأثیری که به‌عنوان الگوی عملی برای رفتار مراجعین با خانواده به همراه دارد، اثر دیگری نیز دارد و آن احساس امنیت و اعتماد به مشاور به‌عنوان فردی رؤف و مهربان خواهد بود.

امیدواری

شیخ صدوق نقل کرده است که امام صادق(ع) روزی سراغ یکی از شیعیان را گرفت. گفتند بیمار است. به عیادت او رفت و کنار بسترش نشست و فرمود: به خدا امید داشته باش! مرد گفت:



تُحِبَّ أَنْ تَعْطَاهُ. (وسائل الشیعه، ج ۱۱ ص ۲۱۶)

تواضع اینست که به مردم همان را عطا کنی که دوست داری خودت از آن‌ها دریافت کنی.

امیرمؤمنان علی(ع) رفتار پیامبر(ص) با مردم را چنین توصیف می‌کند: وقتی به مجلسی می‌آمد پایین آن می‌نشست، کنار آخرین نفر، و دیگران را به همین رفتار سفارش می‌کرد. همگان را بهره‌مند می‌ساخت به گونه‌ای که هیچ‌کس احساس نمی‌کرد که دیگری بیش از او نزد پیامبر احترام دارد. با همنشین خود می‌نشست تا او برخیزد. هرکس نیازی داشت آن را برآورده می‌ساخت و اگر نمی‌توانست، سخنی نیک به او می‌گفت که روحیه‌اش دهد. اخلاق خوش او سبب شد تا مردم او را پدر مهربان خویش بدانند و جملگی در برابرش خوش رفتار شدند. محضر او همواره محضر بردباری، حیا، صداقت و امانت بود؛ جنجال و هیاهو بدان راه نداشت و حرمت‌ها در آن شکسته نمی‌شد. (سنن النبی، ص ۱۰۴)

علی(ع) فرمود: ای کمیل! بهترین زینت انسان با ایمان، تواضع و فروتنی است؛ و زیبایی و جمال مؤمن در عفت و پاکدامنی است، و شرافت او در آگاهی است و عزت او در ترک قیل و قال و گفت‌وگوهای بی‌ثمر است. (بحار الانوار، ج ۷۴ ص ۴۱۳) وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا. (سوره لقمان، ۱۸) مغرورانه بر روی زمین گام برمدار.

علی(ع) می‌فرماید: میوه درخت تواضع، محبت و دوستی و جلب قلوب است و میوه درخت تکبر و خودبرتربینی، کینه و عداوت و دشمن‌سازی است. (غرر حدیث، ۴۶۱۳ و ۴۶۱۴)

از آثار تواضع، جلب محبت و دوستی و به دنبال آن القای قابل اعتماد بودن فردی است که به این صفت متصف باشد؛ لذا مشاور با تواضع می‌تواند به راحتی و با سرعت بیشتر اعتماد مراجع را به خود جلب نماید.

عفو و گذشت

عفو در لغت به معنای بخشیدن و ندیدن جرم و گناه است. (مفردات راغب اصفهانی)

خداوند در قرآن حکیم می‌فرماید:

... وَلْيَعْفُوا وَلْيَصْفَحُوا أَلَا تُحِبُّونَ أَنْ يَغْفِرَ لَكُمْ (نور، ۲۲)

آن‌ها (مسلمانان) باید عفو و گذشت نمایند، آیا دوست نمی‌دارید خداوند شما را ببخشد؟

و یا می‌فرماید: خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ (اعراف، ۱۹۹)

عفو پیشه کن و به نیکی فرمان ده و از جاهلان رو گردان. علی(ع) فرمود: قَلَّةُ الْعَفْوِ أَقْبَحُ الْعُيُوبِ وَ التَّسْرِيعُ إِلَى الْإِنْتِقَامِ أَظْلَمُ الذُّنُوبِ. (شرح غررالحکم، ج ۷ ص ۲۵۲)

کم گذشتی، زشت‌ترین عیب و شتابزدگی در انتقام، بزرگ‌ترین گناهان است.

هم‌او فرمود: کسی که در خصومت و دشمنی زیاده‌روی کند، مرتکب گناه می‌شود و کسی که در آن کوتاهی نماید، مغلوب

می‌گردد. (بحار الانوار، ج ۷۴ ص ۴۱۹)

عفو و بخشش از هر دو جنبه مشاور و مراجع مورد توجه است. از یک سو مشاور زمانی می‌تواند بهترین خدمت را به مراجع خود ارائه دهد که خطاها و اشتباهات مراجع در نظرش بزرگ و غیرقابل بخشش جلوه نکند. و از سوی دیگر بسیاری از مراجعین به خاطر ناتوانی در عفو و گذشت دیگران دچار مشکلات روانی و عاطفی شده‌اند؛ در اینجا لازم است مشاور، توانایی بخشش و گذشت را در آن‌ها احیا و تقویت نماید.

غیرت

قال الصادق(ع): إِنَّ اللَّهَ غَيُورٌ يُحِبُّ كُلَّ غَيُورٍ وَمِنْ غَيْرَتِهِ حَرَمُ الْفَوَاحِشِ ظَاهِرُهَا وَبَاطِنُهَا. (وسائل الشیعه، ج ۱۴ ص ۱۰۷)
خداوند غیور است و غیرتمندان را دوست دارد، و از روی غیرتمندی است که کارهای زشت را، چه پیدا و چه پنهان، منع فرموده است.

غیرت یکی از ویژگی‌هایی است که خداوند در وجود آدمی به ودیعه نهاده و دارای اثرات و فواید متعددی است. از جمله اینکه غیرت، بازدارنده بسیار قدرتمندی برای پیشگیری و عدم ارتکاب گناهان و کارهای ناپسند است، غیرت، محافظ حیا، عفت و پاکدامنی انسان است، غیرت، سپر ایمن و قدرتمندی برای حفاظت از کیان خانواده است و خلاصه آنکه غیرت یکی از عوامل مهمی است که انسان را از بی‌تفاوتی و بی‌اعتنایی به خود، خانواده، اقوام، وطن و اعتقادات مبرا و ایمن می‌سازد.

روابط اجتماعی

امیرمؤمنان علی(ع) در وصف رسول خدا(ص) می‌فرماید: طَبِيبٌ دَوَّارٌ بِطَبِّهِ، قَدَّاحُكُمْ مَرَاهِمَهُ وَأَحْمِي مَوَاسِمَهُ، يَضَعُ مِنْ ذَلِكَ حَيْثُ الْحَاجَةُ إِلَيْهِ مِنْ قُلُوبٍ عَمَى وَأَذَانٌ صَمٌّ وَالسِّنَّةُ بِكُمْ. (نهج البلاغه، خطبه ۱۰۷). رسول خدا(ص)، طبیبی بود که با طبابت خویش در پی بیمار می‌گشت تا هر جا نیاز باشد، آن را به کار برد و دل‌های کور و گوش‌های کر و زبان‌های لال را درمان بخشد.

روایت شده است که روزی امیرمؤمنان علی(ع) با نامسلمانی همسفر شد. در راه به گفت‌وگو پرداختند. مرد از امام پرسید: مقصدت کجاست؟ فرمود: کوفه. وقتی به نقطه‌ای رسیدند که راه کوفه جدا می‌شد، امام به سوی کوفه نرفت و همچنان به راه ادامه داد. آن مرد پرسید: مگر تو آهنگ کوفه نداشتی؟ امام فرمود: آری، ولی حق هم‌سفری و هم‌سخنی ایجاب می‌کند که تا مسافتی تو را بدرقه کنم!

قال رسول الله(ص): مَنْ بَدَأَ بِالْكَلَامِ قَبْلَ السَّلَامِ فَلَا تُجِيبُوهُ. (بحار الانوار، ج ۷۳ ص ۳)

هرکس پیش از سلام کردن سخن گفت، پاسخش را ندهید. از ویژگی‌های پیامبر اسلام(ص) این بود که خودش پیش از دیگران سلام می‌کرد؛ حتی به زنان و کودکان. (بحار الانوار، ج ۱۶ ص ۲۲۹)
امام باقر(ع) می‌فرماید: چون دو مؤمن با یکدیگر ملاقات می‌کنند



اصولاً مشاوران اشخاصی اجتماعی و انسان دوست هستند که از خدمت به هموعان خود لذت می‌برند و این خدمت بیش از اینکه به عنوان یک حرفه برای ایشان مطرح باشد نوعی ارضای نیاز به خدمت به دیگران است. اغلب مشاوران از کمک به حل مشکل مراجعانشان دچار احساس لذت و شغف می‌شوند

همدیگر را در نیکی و تقوا یاری دهید و از همیاری بر گناه و تجاوز دوری گزینید.

علی (ع) می‌فرماید: از حقوق واجب خدا بر بندگان، نصیحت و خیرخواهی در حد توان و همیاری برای پایداری حق است.

روزی رسول اکرم (ص) به خانه علی (ع) و فاطمه (س) رفت. ایشان را مشغول آسیاب کردن غله دید. پرسید: کدامتان خسته است؟ امیرمؤمنان (ع) پاسخ داد: ای رسول خدا (ص)! فاطمه خسته است. پیامبر (ص) فرمود: دخترم! برخیز؛ او نیز برخاست و پدرش مشغول آسیاب کردن غله شد. (بحار الانوار؛ ج ۱۶ ص ۲۷۱)

پیامبر اسلام (ص) می‌فرماید: مسلمان (دست کم) سی حق برگردن برادر مسلمانش دارد... و از جمله این حقوق آن است که: باید او را خواه مظلوم باشد خواه ظالم، یاری رساند. اگر ظالم است او را از ستم بازدارد و اگر مظلوم است برگرفتن حقش کمک نماید. (وسائل الشیعه، ج ۱۲ ص ۲۱۳)

ابن مهران می‌گوید: روزی امام حسن مجتبی (ع) در مسجد معتکف بود، مردی به خدمت وی رسید و حاجتی داشت. امام بی‌درنگ اعتکاف را شکست و برخاست و به کمک او شتافت. (وسائل الشیعه، ج ۱۰ ص ۵۵۰)

صفوان بن جمال گوید: خدمت امام صادق (ع) بودم که یک نفر از شیعیان وارد شد و از امام برای کرایه کردن مرکب کمک خواست. چون این کار به حرفه من مربوط می‌شد، امام آن را به من سپرد. برخاستم و همراه مرد رفتم و وسیله سفرش را مهیا کردم و برگشتم. امام (ع) پرسید: چه کردی؟ عرض کردم نیازش را برآوردم. فرمود: این کار از هفت بار طواف دور خانه خدا برتر است. (کافی، ج ۲ ص ۱۵۸)

نقل است امام صادق (ع) همراه خدمتکار خود در راه سفر از مکه به مدینه بود. در بین راه چشمش به مردی افتاد که زیر درختی افتاده بود. امام فرمود: بدان سوی برویم، به گمانم او از تشنگی نقش زمین شده است. چون به مرد رسیدند، امام پرسید:

و دست یکدیگر را می‌فشارند، خداوند به آنان توجه می‌کند و گناهانشان بسان برگ درخت فرو ریزد. (کافی، ج ۲ ص ۱۸۰)

نقل شده که پدر و پسری میهمان امیرمؤمنان علی (ع) شدند، پس از صرف غذا، قنبر ظرف آبی آورد. امام با دست خویش بر دست‌های پدر آب ریخت تا او دستش را بشوید، سپس محمد حنیفه بر دستان پسر آب ریخت. امام فرمود: اگر این پسر به تنهایی میهمان ما بود، من خود بر دستش آب می‌ریختم ولی نظر خداوند این است که احترام پدر و فرزند متفاوت باشد. (بحار الانوار، ج ۴۱ ص ۵۶)

هنگامی که سلمان بیمار شد، پیامبر (ص) به عیادت وی رفت و هنگام برخاستن فرمود: ای سلمان! خداوند بیماری را از تو بردارد، گناهانت را ببخشد، دین تو را حفظ کند و جسم تو را تا پایان عمر سالم نگه دارد. (مکارم الاخلاق، ص ۳۶۱)

قال رسول الله (ص): **إِنَّ أَحَبَّ الْأَعْمَالِ إِلَيَّ اللَّهُ عَزَّوَجَلَّ إِدْخَالَ السُّرُورِ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ.** (اصول کافی، ج ۲ ص ۱۵۱)

محبوب‌ترین کار نزد خدای بزرگ، شادمان کردن مؤمنان است. توانمندی فرد در ایجاد روابط صحیح و مطلوب اجتماعی از مهارت‌های مهمی است که برای هر فرد ضروری و لازم است، و از آنجا که انسان موجودی اجتماعی است با استفاده از این مهارت می‌تواند موقعیت خود را در اجتماع حفظ کند و بهبود بخشد. از آن گذشته توانمندی مشاور در برقراری روابط اجتماعی لازمه ارتباط مشاوره‌ای است، به گونه‌ای که بدون این مهارت امکان ارائه خدمات مشاوره‌ای به مراجعین مقدور نمی‌باشد. لذا مشاور هم باید این مهارت را در خود تقویت نماید و هم لازم است این مهارت را به مراجعین خود به نحو احسن آموزش دهد.

تعاون و همکاری

تَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ.
(مائده، ۲)



آیا تشنه‌ای؟ مرد گفت: آری، امام خدمتکارش را فرمود به او آب بده، سپس به راه ادامه دادند. خدمتکار گفت: او مسیحی بود، آیا به مسیحی نیز کمک می‌کنید؟ امام فرمود: آری. (وسائل الشیعه، ج ۹ ص ۴۰۹)

در روایتی از امام صادق(ع) آمده که خداوند عزوجل فرموده است: الْخَلْقُ عِبَالِي فَأَحْبِبْهُمْ إِلَى الطَّفْهِمْ بِهِمْ وَاسْعَاهُمْ فِي حَوَائِجِهِمْ. (بحارالانوار، ج ۷۱ ص ۳۳۶)

مردم همچون خانواده من هستند، محبوب‌ترین آن‌ها نزد من کسی است که بیش از همه به مردم مهربان باشد و کوشش بیشتری در رفع نیازمندی‌های آنان کند.

امیرمؤمنان علی(ع) در دستورالعمل حکومتی به مالک‌اشتر فرمان می‌دهد:

وَأَشْعِرْ قَلْبَكَ الرَّحْمَةَ لِلرَّعِيَّةِ وَالْمَحَبَّةَ لَهُمْ وَاللِّطْفَ بِهِمْ.

دلت را از مهربانی و دوستی و لطف به مردم و زبردستان سرشار کن. (نهج‌البلاغه، نامه ۵۳)

خداوند رحمان در قرآن کریم می‌فرماید:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ.

همانا مؤمنین با هم برادرند. (حجرات، ۱۰)

علی(ع) می‌فرماید: محبت و دوستی محکم‌ترین پیوند نسبی، و علم و دانش شریف‌ترین افتخارات محسوب می‌شود. (بحارالانوار، ج ۱ ص ۱۸۳ و ج ۷۴، ص ۴۱۹)

ناگفته پیداست که محبت و دوستی نیز از صفات پسندیده است که هر فرد و به‌ویژه مشاور باید از آن برخوردار باشد، چرا که لازمه ارتباط مشاوره‌ای محبت و دوستی نسبت به مراجع است. از سوی دیگر یکی از مشکلات مراجعین در برقراری روابط عاطفی با دیگران و در نتیجه دوری از اجتماع، ناشی از عدم مهارت ایشان در ابراز محبت و دوستی است که بر مشاور واجب است این خصیصه را در ایشان ایجاد و تقویت نماید.

خدمت به هم‌نوع

وَمَنْ أَحْيَاهَا كَمَا أَحْيَا النَّاسَ جَمِيعًا. (مائده، ۳۲)

و هرکس انسانی را حیات و زندگی بخشد گویی همه مردم را حیات بخشیده است.

امام صادق(ع) فرمود: به خدا سوگند! پیامبر خدا(ص) آن‌گاه که نیاز مؤمنی را برمی‌آورد، خودش بیش از نیازمند مسرور می‌شد. (جامع السعادت، ج ۲ ص ۲۳۱)

امام صادق(ع) فرمود: همراهی با برادر دینی برای کمک به او، نزد من محبوب‌تر از آزاد کردن هزار برده و آماده ساختن هزار اسب برای مجاهدان در راه خداست. (بحارالانوار، ج ۷۱ ص ۳۱۵)

پیامبر اسلام(ص) می‌فرماید: مَنْ سَمِعَ رَجُلًا يُنَادِي يَا لَلْمُسْلِمِينَ فَلَمْ يُجِبْهُ فَلَيْسَ بِمُسْلِمٍ. (اصول کافی، ج ۲ ص ۱۶۴)

هرکس ندای انسانی را بشنود که مسلمانان را به یاری می‌طلبد و به کمک او نشتابد مسلمان نیست.

قال علی(ع): نِعْمَ زَاوِ الْمَعَادِ الْإِحْسَانُ إِلَى الْعِبَادِ. (غرر، ج ۶ ص ۱۶۱، حدیث ۹۹۱۲)

احسان و کمک به بندگان خدا، زاد و توشه مناسبی برای جهان پس از مرگ است.

قال علی بن ابیطالب (ع): رَأْسُ الْإِيمَانِ الْإِحْسَانُ إِلَى النَّاسِ. (غرر، ج ۴ ص ۵۲ حدیث ۵۲۵۳)

کمک به مردم بخش مهمی از ایمان است.

خداوند اعلی در قرآن می‌فرماید:

زاد و توشه بگیرید که بهترین زاد و توشه تقوی است (بقره، ۱۹۷)

احسان باعث طهارت و تزکیه احسان‌کننده می‌شود. (توبه، ۱۰۳)

مشاوره خدمتی پاورانه است که از مشاور به هم‌نوعان و مراجعان ارائه می‌شود. اصولاً مشاوران اشخاصی اجتماعی و انسان‌دوست هستند که از خدمت به هم‌نوعان خود لذت می‌برند و این خدمت بیش از اینکه به‌عنوان یک حرفه برای ایشان مطرح باشد نوعی ارضای نیاز به خدمت به دیگران است. اغلب مشاوران از کمک به حل مشکل مراجعانشان دچار احساس لذت و شغف می‌شوند.

مشکل‌گشایی

امام صادق (ص) می‌فرماید: کسی که مشکل مؤمنی را بگشاید، خداوند مشکلات آخرتش را آسان سازد و [او در قیامت] با دلی خنک (و شاد) از قبرش خارج شود. (اصول کافی، ج ۲ ص ۱۶۰)

همسر عثمان بن مظعون (یکی از صحابه) نزد رسول الله (ص) آمد و گفت: ای پیامبر (ص)! عثمان روزها روزه می‌گیرد و شب‌ها به عبادت مشغول است (و به امور خانوادگی رسیدگی نمی‌کند) آن حضرت ناراحت شد و نزد عثمان رفت. دید مشغول نماز است، پس از نماز به او فرمود: ای عثمان! خداوند مرا به رهبانیت و انزوا مبعوث نکرده، بلکه با دینی پاک و آسان به رسالت برگزیده است. من نیز روزه می‌گیرم و نماز می‌خوانم و با همسرم خلوت می‌کنم، هر کس مرا دوست دارد باید از سنت من پیروی کند و ازدواج از سنت من است. (بحارالانوار، ج ۲۲ ص ۲۶۳)

مشکل‌گشایی یکی از اهداف مشاوران است که در راستای کمک به هم‌نوع مطرح می‌باشد و شاید نوعی رسالت و مأموریت است که خداوند در وجود عده‌ای از مردم که دارای چنین روحیه و توانی هستند به ودیعه گذاشته است تا امر مشکل‌گشایی در میان مردم را برعهده داشته باشند.

قناعت

قال علی (ع): مَا أَطَالَ أَحَدٌ الْأَمَلَ إِلَّا نَسِيَ الْأَجَلَ وَ أَسَاءَ الْعَمَلَ. (غررالحکم و دررالکلم، ج ۶ ص ۱۰۱ حدیث ۹۶۷۶)

هیچ کس آرزوهای خود را طولانی نمی‌کند مگر اینکه مرگ را فراموش می‌کند و اعمالش را نابود می‌سازد.

حضرت رسول (ص) از بیابانی عبور می‌کرد. فرمود: بروید مقداری شیر از صاحب آن حیوان تهیه کنید و پول آن را هم بپردازید. صاحب آن حیوان از دادن شیر امتناع کرد. پیامبر (ص) دعا کرد که اموالش



یکی از مشکلاتی که ما انسان‌ها از آن رنج می‌بریم ناامیدی و یأس است که خود می‌تواند زمینه بسیاری از مشکلات روانی دیگر نیز قرار گیرد. در اسلام، دوری از یأس بسیار مورد توجه قرار گرفته و در جای جای قرآن و روایات بر این نکته تأکید شده است. از این رو تقویت امیدواری در مراجعان یکی از وظایف اساسی مشاوران در نظام مشاوره اسلامی می‌باشد

زیاد شود! از آنجا گذشتند. به شبان دیگری رسیدند و همان تقاضا را مطرح کردند. آن شبان ادب کرد و به سرعت مقداری شیر در اختیار پیامبر و همراهانشان قرار داد. حضرت دست بر دعا برد و فرمود: خدایا! به اندازه کفاف وی به او نعمت ارزانی دار! اصحاب از تفاوت این دعا برای آن دو شبان پرسیدند، حضرت فرمود: زیادی نعمت برای شخص اول مایه رنج و عذاب خواهد شد. (بحارالانوار، ج ۶۹ ص ۶۱ ص ۱۱۱)

علی(ع): أَفْهَ الْوَرَعِ قِلَّةُ الْقِنَاعَةِ. (میزان الحکمه، ج ۱ ص ۱۱۱ حدیث ۵۳۷)

آفت مهم تقوی، قانع نبودن در زندگی است.

علی(ع) می‌فرماید: اگر می‌خواهی امیر کسی شوی به او نیکی کن و اگر می‌خواهی اسیر کسی شوی، نیازمند او شو. (بحارالانوار، ج ۷۴ ص ۴۲۱)

یکی از مشکلاتی که نوع بشر از آن رنج می‌برد و خود مایه مشکلات دیگری نیز می‌باشد حرص و آز است که تنها با قناعت می‌توان به مبارزه با آن همت گماشت. در نظام مشاوره‌ای اسلام دعوت به قناعت و دوری از حرص و طمع، اصلی اساسی به شمار می‌رود. در صورت توفیق مشاور در این امر مهم مراجعان به آرامش روانی زایدالوصفی دست می‌یابند.

اخلاق

قال امیرالمؤمنین علی(ع): فی سَعَةِ الْأَخْلَاقِ كُنُوزُ الْأَرْزَاقِ. (میزان الحکمه، ج ۳ ص ۱۵۱ حدیث ۵۰۷۹)

اخلاق خوش کلید گنج‌های روزی است.

إِنَّ الْبِرَّ وَحُسْنَ الْخُلُقِ يَغْمُرَانِ الدَّيَارَ وَ يَزِيدَانِ فِي الْأَعْمَارِ. (میزان الحکمه، ج ۳ ص ۱۵۱ حدیث ۵۰۷۷)

همان‌ا کار نیکو و اخلاق خوش جامعه را آباد و عمر را طولانی می‌کند.

«يُعِثُّ لَأَتَمِّ مَكَارِمِ الْأَخْلَاقِ» برانگیخته شدم تا مکرمات‌های اخلاقی را تکمیل کنم.

حسن خلق یکی از مواردی است که موجب وحدت و انسجام خانواده و جامعه می‌گردد. علاوه بر این فردی که دارای حسن خلق است از محبوبیت خاصی در خانواده و جامعه برخوردار می‌گردد، لذا هم مشاور در ارائه خدمت به مراجعین نیازمند دارا بودن این صفت پسندیده است و هم مراجعینی که به وی مراجعه می‌کنند

برای اینکه بتوانند از زندگی خود رضایت بیشتری داشته باشند و تغییرات شگرفی در کیفیت زندگی خود داشته باشند نیازمند بهره‌مندی از این توانایی و مهارت می‌باشند.

صبر و شکیبایی

علی(ع) می‌فرماید: شما را به صبر سفارش می‌کنم، زیرا صبر نسبت به ایمان همچون سر است نسبت به بدن. همان‌گونه که جسم بی‌سر ارزش ندارد ایمان بدون صبر و شکیبایی نیز بی‌ارزش است. (نهج‌البلاغه، کلمات قصار ۸۲)

سَلَامٌ عَلَيْكُمْ بِمَا صَبَرْتُمْ فَنِعْمَ عُقْبَى الدَّارِ. (رعد، ۲۴)

(فرشتگان به بهشتیان گویند: سلام بر شما به خاطر صبر و استقامتان؛ پس سرانجام آن در سرای جاویدان نیکوست.

صبر و استقامت نیز دارای اثرات ارزنده فراوانی است. اصولاً یکی از مشکلات عدّه قابل توجهی از افراد در مسیر زندگی صبور نبودن و نداشتن استقامت و بردباری است که شخصیت ایشان را آسیب‌پذیر و شکننده می‌سازد، لذا اسلام انسان را به تقویت این ویژگی توصیه اکید و فراوان نموده است. مشاور می‌تواند که در مکتب اسلام به مشاوره افراد همت می‌گمارد لازم است بر این ویژگی تمرکز داشته باشد و مراجعین خود را از این جنبه مورد عنایت قرار داده و مهارت‌های صبر و تحمل و بردباری و استقامت را در وجود ایشان تقویت نماید.

ایمان و عمل

حضرت علی(ع) می‌فرماید: ایمان و عمل همزاد یکدیگر و دوقلو هستند و همچون دو رفیقی می‌مانند که از یکدیگر جدا نمی‌شوند. (غرر، ج ۲ ص ۱۳۶ حدیث ۲۰۹۴)

روایت شده است که شخصی خدمت امام صادق(ع) رسید و از آن حضرت سؤال کرد: آیا ایمان، ترکیبی از عقیده و عمل است، یا تنها عقیده است و اعمال جزء ایمان محسوب نمی‌شود؟

امام(ع) در پاسخ فرمود: الْإِيمَانُ عَمَلٌ كُلُّهُ، یعنی تمام ایمان عمل است. (سفینه البحار، ج ۱ ص ۱۵۲)

ایمان، یکی از شاکله‌های اصلی شخصیت هر انسان است که وی را از احساس پوچی و رهاشدگی در تلاطم مشکلات نجات می‌بخشد، البته اگر ایمان واقعی باشد در عمل فرد هم به وضوح نمایان و برجسته می‌گردد؛ لذا مشاور موفق در مکتب انسان‌ساز اسلام مشاور می‌باشد که به مبانی دین اسلام معتقد بوده و به وظایف دینی خود عمل نماید. علاوه بر این کسی است که ایمان مراجع خود را تقویت نموده و در توصیه‌های مشاوره‌ای او را به عمل به اعتقادات دینی تشویق و ترغیب نماید. بدیهی است یکی از اثرات مهم ایمان توأم با عمل، محفوظ ماندن فرد از ناملایمات و نابسامانی‌های روانی است، چرا که ارتباط با خداوند انسان را از بی‌هویتی و احساس اینکه بدون حامی و پشتیبان است می‌رهاند و او را در مقابل بسیاری از آسیب‌های روانی و عاطفی بیمه می‌کند.

رازداری

امام علی (ع) فرمود: «صَدْرُ الْعَاقِلِ صُنْدُوقُ سِرِّهِ» (نهج البلاغه، کلمات قصار، ج ۶)

سینه عاقل، گنجینه رازهای اوست.
و نیز فرمود: «سِرِّكَ أَسِيرُكَ، فَإِنْ أَفْشَيْتَهُ صِرْتُ أَسِيرَهُ» (غرر الحکم، ج ۱، ص ۴۳۷؛ ج ۴، ص ۱۴۶)

راز تو اسیر توست؛ اگر آشکارش ساختی تو اسیر آن شده‌ای
امام صادق (ع) فرمود: «الْتَقِيَّةُ دِينِي وَ دِينُ آبَائِي وَ لَا دِينَ لِمَنْ لَا تَقِيَّةَ لَهُ؛ تَقِيَّةٌ وَ رَاذِرَةٌ، دِينُ مَنْ وَ دِينُ پِدْرَانَمِ اسْتِ وَ أَنْ كَسَّ كَسَّ تَقِيَّةً نَدَارْدُ دِينَ نَدَارْدُ» (اصول کافی، ج ۳، ص ۳۱۷)

در حدیث دیگر فرمود: «إِنَّ الْمُرِيغَ لَأَمْرًا كَالْجَاهِدِ بِهِ؛ كَسَى كَسَّ اسْرَارَ وَ رَاذِرَاهَا مَا رَا فَاشْ كَنْدُ مَثَلِ كَسَى اسْتِ كَسَّ مَنْكَرُ حَقِّ مَا شُود» (بحار الانوار، ج ۲، ص ۷۴)

نیز فرمود: «سِرِّكَ مِنْ دَمِكْ فَلَا يَجْرِبُ مِنْ غَيْرِ أَوْدَاجِكْ؛ رَاذِرُ تُو از خُونِ تُو اسْتِ. پس نباید جز در رگ‌های خودت جاری شود!» (همان منبع، ج ۷۲، ص ۷۱؛ میزان الحکمة، ج ۴، ص ۴۲۷)

امامان شیعه، همواره اصحاب خود را به رازداری و حفظ سِرِّ فراخوانده‌اند. جابر بن یزید جعفی، شاگرد مورد اطمینان امام باقر و امام صادق (ع)، می‌گوید: پنجاه هزار حدیث و راز در سینه دارم که تاکنون آن‌ها را به احدی نگفته‌ام. (بحار الانوار، ج ۲، ص ۶۹).

در حدیثی از امام کاظم (ع) چنین نقل شده است: «إِنْ كَانَ فِي يَدِكَ هَذِهِ شَيْءٌ، فَإِنْ اسْتَطَعْتَ أَلَّا تُعْلِمَ هَذِهِ فَاَفْعَلْ؛ هِرْكَاهُ در یك دست تو چیزی باشد و بتوانی کاری کنی که دست دیگری باخبر نشود، چنین بکن». (اصول کافی، ج ۳، ص ۳۲۰)

با مدعی مگویند اسرار عشق و مستی تا بی‌خبر بمیرد در درد خودپرستی

از امام زین العابدین (ع) اشعاری نقل شده است که در این اشعار، اهتمام امامان (ع) به تقیّه و رازداری، به خوبی بیان شده است.

حضرت می‌فرماید:

– إِنْ لَآكُنْتُمْ مِنْ عِلْمِي جَوَاهِرُهُ

كَيْ لَا يَرَى الْخَقُّ ذُو جَهْلٍ فَيَفْتِنَنَا

– وَ قَدْ تَقَدَّمَ فِي هَذَا أَبُو حَسَنِ

أَلَى الْحُسَيْنِ وَ أَوْصَى قَبْلَهُ الْحَسَنُ

– وَ رَبِّ جَوْهَرِ عِلْمٍ لَوْ أُبَوِّحَ بِهِ

لَقِيلَ لِي أَنْتَ مِمَّنْ يُعْبَدُ الْوُثْنَا

– وَ لَا سَتَحِلُّ رِجَالُ مُسْلِمُونَ دَمِي

يَرْوُونَ أَفْبَحَ مَا يَأْتُونَهُ حَسَنًا. (المحجة البيضاء، ج ۱، ص ۶۵)

– من جواهر و نفاس علم خودم را کتمان می‌کنم تا مرد جاهل از حقیقت آن آگاه نگردد؛ چرا که در صورت آگاهی ما را به فتنه می‌اندازد.

– البته قبل از من، حضرت ابوالحسن امیرمؤمنان (ع) نیز بر همین شیوه بود و او نیز به کسی بیان نمی‌کرد و فقط آن را به پدرم حسین داد، و قبل از او هم به عمویم حسن داده و گفته بود که این علم را مخفی بدارد.

– چه بسیار علم جوهردار و اصیل و غیرقابل تشکیک، که اگر آن را آشکار کنم، بی‌شک به من می‌گویند: تو بت‌پرستی.

– و این مردم مسلمان، کشتن مرا که بدترین کار است، کار خوبی می‌پندارند چون مرا کافر می‌شمرند.

از این اشعار استفاده می‌شود که امامان (ع) از زمان امام علی (ع) به تقیّه عمل می‌کردند.

و بالاخره ویژگی رازداری که یکی از مهم‌ترین و ضروری‌ترین صفات مشاور برای ایجاد حس اعتماد مراجعین به وی می‌باشد و فرایند مشاوره بدون رازداری مشاور اساساً شکل نمی‌گیرد. از سوی دیگر مراجعین نیز باید بدانند که بسیاری از ویژگی‌ها و مسائل شخصی ایشان نیز نباید برای دیگران عیان و هویدا شود چرا که با آشکار کردن برخی از مسائل غیرضروری برای افراد متفرقه در مقابل بسیاری از آفات آسیب‌پذیر خواهند شد. لذا مشاور باید مراجعین خود را در خصوص آنچه نباید برای دیگران آشکار و هویدا کنند راهنمایی کرده و آن‌ها را از این امر برحذر دارد.

با امید به اینکه آنچه در این سلسله از مقالات ذکر گردید، انگیزه تحقیق و مطالعه بیشتر مشاوران و روان‌شناسان را در متون اسلامی و تدوین نظریه مشاوره اسلامی، مورد تحریک قرار داده و نقایص و کاستی‌های این مجموعه را برطرف نمایند و در آینده نه‌چندان دور نظریه مشاوره مبتنی بر فرهنگ اسلامی توسط متخصصین و دانشمندان مسلمان کشورمان ارائه گردد.

منابع

۱. اصول کافی، ثقة الاسلام کلینی
۲. المفردات فی غریب القرآن، ابی القاسم الحسین بن محمد معروف به راغب اصفهانی
۳. المحجة البيضاء، مرحوم فیض کاشانی (رض)
۴. بحار الانوار الجامعة لدرر اخبار الائمة الاطهار، علامه مجلسی
۵. تحف العقول فیما جاء من الحكم و المواعظ من آل الرسول، ابن شعبه حرّانی
۶. جامع السعادات، ملا محمد مهدی نراقی
۷. سفینة البحار و مدینة الحكم و الآثار، شیخ عباس قمی
۸. سنن النبی، علامه محمدحسین طباطبایی
۹. شرح غرر الحکم و دررالکلم، جمال‌الدین محقق خوانساری
۱۰. قرآن حکیم، ترجمه و شرح آیت‌اله مکارم شیرازی
۱۱. غرر الحکم و دررالکلم، عبدالواحد تمیمی آمدی
۱۲. کشف الغمّة فی معرفة الائمة، ابوالحسن علی بن عیسی بن ابی الفتح اربلی
۱۳. مجمع البیان فی تفسیر القرآن، ابوعلی فضل بن الحسن الطبرسی (معروف به شیخ طبرسی)
۱۴. مکارم الاخلاق، حسن بن فضل طبرسی
۱۵. من لایحضره الفقیه، ابوجعفر محمد بن علی بن بابویه قمی ملقب به شیخ صدوق
۱۶. میزان الحکمة، محمد محمدی ری‌شهری
۱۷. نهج البلاغه، ترجمه سیدعلی نقی فیض الاسلام
۱۸. نور الثقلین، عبد علی بن جمعة العروسی حویزی (یا هویری)
۱۹. وسائل الشیعة فی تحصیل مسائل الشریعة، شیخ حر عاملی

تنبلی و هدر دادن عمر به قلم سعدی

انتخاب: دکتر حسین داودی

[پیامبر- ص -] می فرماید «هر آن کس که در این سرای فتور [خانه سستی و ضعف = دنیا] و متاع غرور [فریب]، که تو او را دنیا می خوانی، سال او به چهل برسد و خیر او بر شرّ او غالب نگردد و طاعت او بر معصیت راجح نیاید [بیشتر نشود]، او را بگوی که رخت برگیر [آماده سفر شو] و راه دوزخ گیر. عظیم وعیدی [تهدیدی] که مر عاصیانِ اُمّت احمد راست. عمرِ عزیزِ خود را به حَبّهای حرام فروخته و خرمن بر آتشِ معصیت سوخته و بی قیمت

[تهی دست] به قیامت آمده [است]. دلیل این کلمه را مثالی بگویم و دُریِ ثمین [مروارید پر بها] از دریای خاطر بجویم: آن شمع را دیده ای که در لگن [شمعدان] برافروخته اند و محبتِ او در دل اندوخته و طایفه ای به گردِ او درآمده و حاضران مجلس با او خوش برآمده، هر کس به مراعات او کمر بسته و او بر بالای تشت [حامل شمعدان] چون سلطان نشسته که نگاه صبح صادق بدهد. همین طایفه بینی که دم در دَمَد [شمع را فوت کنند] و به تیغ و



کارد گردنش بزنند [آن را خاموش کنند].

از ایشان سؤال کنند که ای عجب همه شب طاعت او را داشتید، چه شد که امروز [او را] فرو گذاشتید؟ همان طایفه گویند که شمع به نزدیک ما چندان عزیز بود که خود را می‌سوخت و روشنایی جهت ما می‌افروخت. اکنون چون صبح صادق تاج افق [خورشید] بر سر نهاد و شعاع خود به عالم داد، شمع را دیگر قیمت نباشد و ما را با او نسبت نه.

پس ای عزیز من، این سخن را به مجاز مشنو [حقیقت بدان]، که خواجگی [ریاست] دنیا بر مثال آن شمع برافروخته است و طایفه‌ای که به گرد او درآمده‌اند عیال و اطفال و خدام و حشم اویند. هر یکی به نوعی در مراعات او می‌پویند [فعالیت می‌کنند] و سخن بر مراد او می‌گویند که ناگاه صبح صادق اجل بدمد و تندباد قهر مرگ بوزد. خواجه [آن رئیس و بزرگ] را بینی که در قبضه ملک‌الموت گرفتار گردد و از تحت مراد بر تخته نامرادی [تابوت ناکامی] افتد. چون به گورستانش برند، اطفال و عیال و بنده و آزاد به یکبار از وی اعراض کنند. از ایشان پرسند که چرا به یکبار روی از خواجه بگردانیدند، گویند خواجه را به نزدیک ما چندان عزت بود که شمع صفت، خود را در لگن دنیا می‌سوخت و دانگانه [مال و منال] از حلال و حرام می‌اندوخت. عمر نفیس خود را در معرض تلف می‌انداخت و مال و منال از جهت ما خزینه [انبار] می‌ساخت. اکنون تندباد خزان آحزان، بیخ عمرش از زمین زندگانی برکند و دست خواجه از گیرودار کسب و کار فروماند، ما را با او چه نسبت و او را با ما چه مصلحت!

آورده‌اند که در باغی بلبلی بر شاخ درختی آشیانه داشت. اتفاقاً مسوری ضعیف در زیر آن درخت وطن ساخته و از بهر چند روزه مقام و مسکنی پرداخته. بلبل شب و روز گرد گلستان در پرواز آمده و بر بطن [نوعی ساز] نغمات دل‌فریب در ساز آورده، مور به جمع نغمات [ظاهراً نغمات باید باشد = خوراک‌های ضروری]، لیل و نهار مشغول گشته و هزاردستان [بلبل] در چمن باغ به آواز خویش غره [فریخته] شده. بلبل با گل رمزی می‌گفت و باد صبا در میان غمزی [افشای سری] می‌کرد. چون این مور ضعیف ناز گل و نیاز بلبل مشاهده می‌کرد، به زبان حال می‌گفت از این قیل و قال چه گشاید؟ کار در وقت دیگر پدید آید.

چون فصل بهار برفت و موسم خزان درآمد، خار جای گل بگرفت و زاغ در مقام بلبل نزول کرد. بساد خزان در وزیدن آمد و برگ از درخت ریزیدن گرفت. رخساره برگ زرد شد و نفس هوا سرد گشت. از کله [خیمه] ابر در [باران] می‌ریخت و از غریب [غربال] هوا کافور [کنایه از برف] می‌بیخت. ناگاه بلبل در باغ آمد، نه رنگ گل دید و نه بوی سنبل شنید. زبانش با هزاردستان [نغمه] لال بماند. نه گل که جمال او بیند و نه سبزه که در کمال او نگردد. از بی‌برگی طاقت او طاق شد و از بینوایی از نوا باز ماند. فرومانده با یادش [به یادش] آمد که آخر نه روزی موری در زیر این درخت خانه داشت و دانه جمع می‌کرد؟ امروز حاجت به او برآمده و به سبب قرب دار [همسایگی] و حق جوار [مجاورت] چیزی طلب کنم. بلبل گرسنه ده روز پیش مور به دریاوزه [گدایی] رفت. گفت ای عزیز، سخاوت نشان بختیاری [خوش اقبالی] است و سرمایه کامکاری. من عمر عزیز به غفلت می‌گذاشتم [می‌گذراندم]، تو زیر کی می‌کردی و ذخیره می‌اندوختی. چه شود اگر امروز نصیبی از آن کرامت کنی؟ مور گفت تو شب و روز در قال بودی و من در حال. تو لحظه‌ای به طراوت گل مشغول بودی و دمی به نظاره بهار مغرور. نمی‌دانستی که هر بهاری را خزانی و هر راهی را پایانی باشد. ای عزیزان، قصه بلبل بشنوید و صورت حال خود بدان جمله حمل کنید [تطبیق دهید]، که هر حیاتی را مماتی از پی است و هر وصالی را فراقی در عقب... در بهار دنیا چون بلبل غافل می‌باشد بر در مزرعه دنیا به زراعت اطاعت، اجتهاد [سعی] نمایند... و

کسی بوی دولت ز دنیا برد
که با خود نصیبی به عقباً برد

پی‌نوشت

۱. گزیده‌ای از مجلس اول از مجالس پنجگانه سعدی، کلیات شیخ شیراز، از انتشارات قدیانی، سال نشر ۱۳۸۱، چاپ چهارم ۱۳۸۸، صفحه ۱۵۳۱ تا ۱۵۳۴



آزمون هوش غیرکلامی

دکتر آدیس کراسکیان

استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرج

اشاره

این مفهوم از پیش‌فرض‌های فلسفی، مباحث سیاسی، موضوعات اجتماعی و محدودیت‌های قانونی تأثیر پذیرد و در چارچوب بافت این عوامل تنظیم و صورت‌بندی شود (گراث مارنات^۱، ۲۰۰۳، ترجمه شریفی و نیکخو، ۱۳۹۳).

با توجه به این شرایط؛ در میان نظریه‌های مهم، دو استدلال انتزاعی و حل مسئله در حکم جدیدترین مؤلفه‌های هوش به‌شمار می‌روند. این دو اصطلاح به توصیف فرایندهایی می‌پردازند که در یک موقعیت جدید به کار برده می‌شوند (مایر^۲، ۱۹۹۲؛ والترز^۳ و گاردنر^۴، ۱۹۸۶). تکالیف مربوط به استدلال انتزاعی و حل مسئله به‌علت اهمیت نظری و کاربرد گسترده در اکثر آزمون‌های هوشی، و به‌ویژه در آزمون‌های غیرکلامی و مستقل از زبان، نظیر آزمون هوش غیرکلامی TONI-3^۵ از برتری خاصی برخوردار است (محمد اسماعیل، ۱۳۸۴).

کلیدواژه‌ها: روایی، اعتبار، هوش غیرکلامی TONI-3، دانش‌آموزان.

کوشش‌هایی که برای بیان یک تعریف دقیق از «هوش» به‌عمل آمده همواره با مشکل و مناقشه مواجه شده است. این امر عمدتاً بدان سبب است که هوش یک مفهوم انتزاعی است و در واقع هیچ‌گونه پایه محسوس، عینی و فیزیکی ندارد. به‌عبارت دیگر، هوش یک برجسب کلی برای گروهی از فرایندهاست که از رفتارها و پاسخ‌های آشکار افراد استنباط می‌شود. به‌عنوان مثال، در حالی که می‌توان فنون حل مسئله را مشاهده کرد و نتایج حاصل از به‌کار بستن این فنون را به‌طور عینی اندازه گرفت اما هوش را که فرض می‌شود این فنون را به‌وجود می‌آورد نمی‌توان به‌طور مستقیم مشاهده کرد یا اندازه گرفت. بدین‌سان، مفهوم هوش تا اندازه‌ای شبیه اصطلاح «نیرو» در فیزیک است که می‌توان آن را از روی آثارش شناخت، و از این طریق وجود آن را استنباط کرد. پس باید گفت «هوش» و «نیرو» هر دو اصطلاح‌هایی هستند که به ما امکان می‌دهند تا درباره انواع خاصی از رویدادهای عینی بحث و بررسی کنیم و آن‌ها را تعمیم دهیم. اما، ابهام موجود در اصطلاح «هوش» سبب شده است که

TONI-3

آزمون TONI-3 از نوع آزمون‌های غیرکلامی
و نایسته به فرهنگ است که برای
اندازه‌گیری توانایی حل مسئله و استدلال
انتزاعی به کار می‌رود

آزمون هوش غیرکلامی TONI-3

براون و شربینو (۱۹۹۰) همسانی درونی^{۱۱} آزمون را با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ^{۱۲} و همچنین اعتبار^{۱۳} فرم‌های همتا^{۱۴} برآورد نمودند. ضریب آلفا برای کل نمونه‌های جاری در ۲۰ فاصله سنی برای دو نسخه موازی برابر ۰/۸۹ و ۰/۹۳ بود. آن‌ها همچنین ضریب آلفا را برای زیرگروه‌های نمونه نرمال و نیز گروه‌هایی از افراد که به‌عنوان ناشنوا، با هوش و ناتوان در یادگیری شناخته شدند، در دامنه ۰/۹۲ تا ۰/۹۶ برای نسخه‌های الف و ب گزارش نمودند. همچنین همسانی درونی آزمون در مورد گروه‌های عقب‌مانده ذهنی، ناشنوا، نارساخوان و افرادی که به زبان انگلیسی تبحر نداشتند به میزان ۰/۶۷ تا ۰/۹۱ بود و برای دانش‌آموزان نرمال ۱۵-۶ سال، در نسخه الف از ۰/۸۴ برای کودکان ۷ ساله تا ۰/۸۱ برای ۱۵ ساله‌ها و برای نسخه ب از ۰/۸۶ تا ۰/۹۳ برای ۱۵ ساله‌ها گزارش شد. اعتبار فرم‌های همتا در دامنه ۰/۷۹ تا ۰/۹۵ قرار داشت. هامیل^{۱۵}، پیرسون^{۱۶} و ویدرهولت^{۱۷} (۱۹۹۶) به منظور بررسی روایی^{۱۸}؛ همبستگی آزمون با سه آزمون هوشی یعنی آزمون جامع هوش غیرکلامی^{۱۹}، مقیاس هوش و کسلر برای کودکان و بزرگسالان را مورد بررسی قرار دادند. همبستگی بالای دو آزمون به میزان ۰/۷۶ - ۰/۶۴ در نسخه الف و ۰/۷۴ - ۰/۶۴ در نسخه ب، حاکی از پشتوانه روایی وابسته به ملاک^{۲۰} بود (به نقل از محمداسماعیل، ۱۳۸۴).

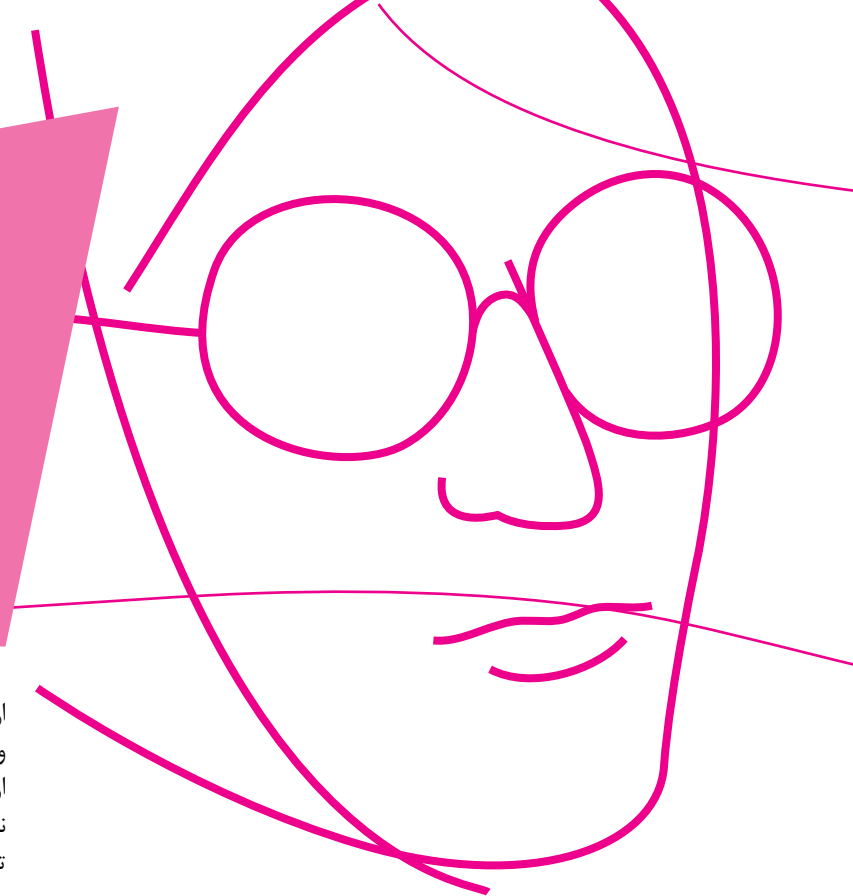
هنجاریابی در ایران

ولوجردی (۱۳۸۱) ویژگی‌های روان‌سنجی نسخه الف آزمون هوش غیرکلامی TONI-3 را در ۸۰۰ دانش‌آموز دختر و پسر ۶ و

آزمون TONI-۳ از نوع آزمون‌های غیرکلامی و نایسته به فرهنگ است که برای اندازه‌گیری توانایی حل مسئله و استدلال انتزاعی به کار می‌رود. نخستین نسخه این آزمون در سال ۱۹۸۲ توسط براون^۲، شربینو^۳ و جانسون^۴ برای استفاده افرادی با دامنه سنی ۵ تا ۸۵ سال و ۱۱ ماه طراحی شد. این آزمون در سال‌های ۱۹۹۰ و ۱۹۹۷ مورد تجدیدنظر قرار گرفت. نسخه سوم آزمون شامل دو نسخه موازی است؛ نسخه «الف» و نسخه «ب». هر نسخه شامل ۴۵ سؤال تصویری است که از ساده به دشوار مرتب شده‌اند. نسخه سوم آزمون را می‌توان در مورد افرادی با دامنه سنی ۶ سال تا ۸۶ سال و ۱۱ ماه به اجرا درآورد. آزمون به صورت فردی اجرا شده و محدودیت زمانی ندارد. اجرای هر نسخه ۱۵ دقیقه طول می‌کشد. از آنجا که محتوا و اجرای آزمون و شکل‌های پاسخ‌دهی به سؤالات آن کاملاً مستقل از زبان بوده و تنها نیازمند حداقل پاسخ حرکتی است، این آزمون به‌ویژه برای افرادی مناسب است که در آزمون‌های نوشتاری سنتی که مستلزم میزان قابل توجهی از مهارت‌های صحبت کردن، گوش دادن، خواندن یا نوشتن هستند نمره‌های پایینی کسب می‌کنند. این افراد عبارت‌اند از:

۱. افرادی با اختلالات شناخته شده زبان گفتاری و نوشتاری نظیر اختلالات خواندن^۹ و زبان‌پریشی اکتسابی یا رشدی^{۱۰}، ناشنوايان،
۲. ناشنوايان،
۳. افرادی که در صحبت کردن مهارت کافی ندارند،
۴. افرادی که نمی‌توانند بخوانند یا بنویسند،
۵. افرادی با اختلالات شناختی، زبانی یا حرکتی ناشی از شرایطی نظیر فلج مغزی، سکته، بیماری یا آسیب سر (ولوجردی، ۱۳۸۱).

از آنجا که محتوا و اجرای آزمون و شکل‌های پاسخ‌دهی به سؤالات آن کاملاً مستقل از زبان بوده و تنها نیازمند حداقل پاسخ حرکتی است، این آزمون به‌ویژه برای افرادی مناسب است که در آزمون‌های نوشتاری سنتی که مستلزم میزان قابل توجهی از مهارت‌های صحبت کردن، گوش‌دادن، خواندن یا نوشتن هستند نمره‌های پایینی کسب می‌کنند



از ۱۰ منطقه آموزش و پرورش انتخاب شدند و نسخه‌های «الف» و «ب» آزمون بر روی آن‌ها اجرا شد. پرسش‌های آزمون با استفاده از نظریه سؤال - پاسخ^{۲۴} مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت که در نتیجه ۵ سؤال از نسخه الف و ۵ سؤال از نسخه ب حذف شد و تعداد پرسش‌های هر نسخه به ۴۰ مورد کاهش یافت.

مرحله دوم: در این مرحله برای تعیین اعتبار و روایی آزمون، دو نسخه آن در مورد ۱۶۰۰ دانش‌آموز از جامعه پژوهش اجرا شده که ضریب آلفای کرونباخ به‌عنوان شاخص همسانی درونی برای نسخه الف و ب به ترتیب ۰/۸۵ و ۰/۸۴ برآورد گردید. همچنین برای برآورد پایایی^{۲۵} از روش بازآزمایی^{۲۶} با فاصله زمانی یک هفته استفاده شد که نتایج برای نسخه «الف» ۰/۸۹ و برای نسخه «ب» ۰/۹۰ گزارش شد. ضریب همبستگی بین نمره‌های دو نسخه آزمون با آزمون ریون (ماتریس‌های پیش‌رونده ریون^{۲۷})، که به ترتیب ۰/۷۸ و ۰/۷۴ به‌دست آمده، معرف روایی ملاکی مناسب، و همچنین تفاوت بین میانگین نمره گروه‌های مختلف سنی - که حاکی از افزایش میانگین نمره‌های آزمودنی‌ها همراه با افزایش رشد آن‌ها در دو نسخه آزمون بود - نشانگر روایی افتراقی^{۲۸} مطلوب برای هوش غیرکلامی TONI-3 در دانش‌آموزان ایرانی است.

۷ ساله در سال تحصیلی ۱۳۷۹-۸۰ مورد بررسی قرار داده است. در پژوهش او ضریب آلفا برای کل نمونه هنجاری ۰/۸۶۳ برآورد شده است. وجود همبستگی بین نمره‌های آزمون با بخش عملی مقیاس تجدیدنظر شده و کسلر برای کودکان^{۲۱} ۰/۸۱ برآورد شد که نشان‌دهنده همبستگی بالا بین دو مقیاس می‌باشد. همچنین نتایج تحلیل عاملی^{۲۲} نشان‌دهنده تک‌بعدی بودن آزمون در اندازه‌گیری یک توانایی است.

محمداسماعیل (۱۳۸۴) در پژوهش خود به انطباق و هنجاریابی آزمون هوش غیرکلامی TONI-3 در بین دانش‌آموزان شهر تهران پرداخته است. نتایج این پژوهش که در دو مرحله صورت گرفته به شرح زیر می‌باشد:

مرحله نخست: در این مرحله ۳۲۰ دانش‌آموز (۱۶۰ پسر - ۱۶۰ دختر) ۴ تا ۱۶ ساله به روش نمونه‌گیری تصادفی چندمرحله‌ای^{۲۳}

پی‌نوشت‌ها

1. Groth Marnat, G
2. Mayer, R.T.
3. Walters, J.M.
4. Gardner, H.
5. Test of Nonverbal Intelligence 3rd Edition (TONI-3)
6. Brown, L.
7. Sherbenou, R.J.
8. Johnson, S.K.
9. Dyslexia
10. Acquired or developmental aphasia
11. internal consistency
12. Cronbach's Coefficient Alpha
13. reliability
14. parallel forms

منابع

1. گراث مارنات، گری. (۱۳۹۳). راهنمای سنجش روانی ترجمه حسن پاشا شریفی و محمدرضا نیکخواه. تهران: انتشارات رشد و انتشارات سخن. تاریخ انتشار به زبان اصلی (۲۰۰۳).
2. محمداسماعیل، الهه. (۱۳۸۴). انطباق و هنجاریابی آزمون هوش غیرکلامی TONI-3. فصلنامه کودکان استثنایی. سال پنجم (شماره ۲، پیاپی ۱۶): ۱۴۲ - ۱۳۵.
3. ولوجردی، مریم مهدی. (۱۳۸۱). گزارش پژوهشی: بررسی پایایی، روایی، و هنجاریابی فرم الف نسخه سوم آزمون هوش غیرکلامی TONI-3 بر روی دانش‌آموزان ۶ و ۷ ساله شهر تهران در سال تحصیلی ۱۳۷۹-۸۰. نشریه تعلیم و تربیت استثنایی. سال دوم (شماره ۱۲): ۳۷ - ۳۵.
15. Hammill, D.D.
16. Pearson, N.A.
17. Wiedrholt, J.L.
18. validity
19. Comprehensive Test of Nonverbal Intelligence (CTONI)
20. criterion - referenced validity
21. Wechsler Intelligence Scale for Children-Revised (WISC-R)
22. Factor analysis
23. multi-stage random sampling
24. Item Response Theory (IRT)
25. stability
26. test-retest
27. Raven's Progressive Matrices
28. Differential validity

ESRA OFLO (IN) VET BBFOELIN
 PEGI SHU LAR ESRA
 OFLO (AU) QERO DUCIC VAYDARIN

وبگاه ESRA در راه ...

رضا احمدی

کارشناس ارشد مدیریت استراتژیک

مدیر نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای یا به تعبیر بهتر بازی‌های ویدئویی رسانه‌ای جدید و تعاملی در دنیای امروز شناخته می‌شود. این بازی‌ها تا حدی گسترش پیدا کرده که دیگر کمتر کودک یا نوجوانی را می‌توان یافت که در اوقات فراغت خود به انجام این گونه بازی‌ها نپردازد. با اقبال روزافزون مردم به بازی‌ها و در نتیجه پدیدار شدن آسیب‌های روانی، ذهنی و اجتماعی در اثر استفاده نادرست از آن‌ها، کشورهایی که در این مورد دغدغه‌هایی جدی داشتند شروع به طراحی و تدوین نظام‌هایی کردند که بتوانند اطلاعات مورد نیاز در خصوص محتواهای آسیب‌رسان بازی‌ها را در اختیار افراد جامعه خود قرار دهند و همچنین فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های ویدئویی را در میان آن‌ها ترویج کنند.

در کشور ما نیز نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از سال ۱۳۸۸ در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار خود را آغاز کرد و سایتی را طراحی نمود تا خانواده‌ها و کاربران بازی‌های ویدئویی با مراجعه به آن بتوانند هم بازی‌های مناسب گروه سنی مورد نظر خود را پیدا کنند و هم اطلاعات خود را در زمینه این گونه بازی‌ها افزایش دهند.

کلیدواژه‌ها: وبگاه ESRA، بازی‌های رایانه‌ای

(۱) معرفی «اسرا» ESRA

(۲) فرآیند رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای

(۳) آموزش و یادگیری

(۴) توصیه به والدین

(۵) معرفی بازی

(۶) اخبار

(۷) جست‌وجوی رده‌بندی سنی

(۸) پیکتوگرام‌های محتوایی (علائم هشداردهنده

محتوایی)

(۹) لوگوهای رده‌بندی سنی

(۱۰) سؤالات متداول

(۱۱) مشاوره

۱. معرفی اسرا

در این بخش از سایت، سعی شده است که خانواده‌ها با اسرا آشنا شوند و از لزوم رده‌بندی سنی بازی‌ها و اهمیت توجه به لوگوهای رده‌بندی سنی هنگام خرید بازی آگاه گردند.

۲. فرایند رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای

در این بخش فرایند رده‌بندی سنی بازی‌ها در اسرا به صورت کامل تشریح می‌شود تا خانواده‌ها در جریان چیرستی و چگونگی این فرایند قرار گیرند.

بخش‌های مختلف وبگاه

این وبسایت دارای بخش‌های مختلفی است که در ادامه راجع به هر یک از قسمت‌ها توضیح مختصری ارائه می‌شود:

۹. لوگوهای رده‌بندی

در این بخش توضیحات لازم دربارهٔ لوگوهای رده‌بندی سنی به کاربر داده می‌شود.

۱۰. سؤالات متداول

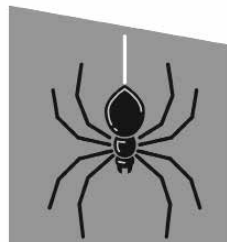
به سؤالاتی که ممکن است برای کاربران پیش آید در این بخش پاسخ داده شده است.

۱۱. مشاوره

در این بخش کاربران می‌توانند سؤالات خود را با مشاور سایت در میان بگذارند و جواب آن را در اسرع وقت مشاهده کنند. کاربران با طرح سؤال خود یک کد پیگیری دریافت می‌کنند که پس از اطلاع‌رسانی به آن‌ها، از طریق پیامک یا ایمیل، می‌توانند با استفاده از کد ورود به سایت جواب سؤال خود را مشاهده کنند.

۱۲. پیشنهادهای وبگاه

در پایین هر صفحهٔ سایت، قسمتی وجود دارد که، براساس صفحه باز شده، به کاربر، پیشنهادی برای بازی دیگری که مشابه همان بازی است می‌دهد و انتخاب بازی را برای کاربر آسان‌تر می‌کند.



ترس



ناهنجاری اجتماعی



مهارت بازی



۳. آموزش و یادگیری

در این بخش، آموزش‌های خاص، از قبیل چگونگی کنترل زمان بازی در دستگاه‌های مختلف، به‌صورت مصور و ساده داده شده است.

۴. توصیه به والدین

در این بخش از سایت، توصیه‌هایی برای بهبود شرایط بازی بچه‌ها به خانواده‌ها ارائه می‌شود.

۵. معرفی بازی

در این بخش از سایت، بازی‌ها به همراه اطلاعات آن‌ها و عکس‌هایی (ویدئو) از گیم‌پلی به کاربر نمایش داده می‌شود تا بتواند تصویری از شمای کلی بازی و سبک آن به‌دست آورد.

همچنین در این بخش:

- متنی کلی دربارهٔ بازی نوشته شده و بازی را در یک جمله معرفی می‌کند.
- اطلاعات بازی نظیر سبک، پلتفرم، سال انتشار و را به کاربر نشان می‌دهد.
- توضیحاتی دربارهٔ فضا و داستان بازی، به کاربر ارائه می‌شود.
- علائم هشداردهنده (پیکتوگرام) برای هر

بازی مشخص می‌کند که چه محتواهای آسیب‌رسانی در بازی وجود دارد و سطح آن را بازگو می‌کند.

- در آخر نکاتی به والدین دربارهٔ بازی بازگو می‌شود تا به‌صورت ضمنی از اتفاقات بازی و هر آنچه ممکن است بازیکن در بازی ببیند، آگاه شوند.

۶. اخبار

در این بخش، اخبار مربوط به اسرا و حوزهٔ گیم به علاقه‌مندان ارائه می‌شود.

۷. جست‌وجوی رده‌بندی سنی

این بخش از اصلی‌ترین بخش‌های سایت است که، همانند تمامی نظام‌های رده‌بندی سنی بازی، کاربر را قادر می‌سازد تا با جست‌وجوی رده سنی، بازی مورد نظر خود را پیدا کند و از آن آگاه شود.

۸. علائم هشدار (پیکتوگرام)

در این بخش، توضیحات لازم دربارهٔ تمامی علائم هشدار یا پیکتوگرام‌ها به کاربر داده می‌شود.





با مجله‌های رشد آشنا شوید

مجله‌های دانش‌آموزی

به صورت ماهانه و نه شماره در سال تحصیلی منتشر می‌شود:

- رشد کودک** برای دانش‌آموزان پیش‌دبستانی و پایه اول دوره آموزش ابتدایی
- رشد نوجوان** برای دانش‌آموزان پایه‌های دوم و سوم دوره آموزش ابتدایی
- رشد دانش‌آموز** برای دانش‌آموزان پایه‌های چهارم، پنجم و ششم دوره آموزش ابتدایی

مجله‌های دانش‌آموزی

به صورت ماهانه و هشت شماره در سال تحصیلی منتشر می‌شود:

- رشد نوجوان** برای دانش‌آموزان دوره آموزش متوسطه اول
- رشد بهار** برای دانش‌آموزان دوره آموزش متوسطه اول
- رشد جوان** برای دانش‌آموزان دوره آموزش متوسطه دوم
- رشد جوان** برای دانش‌آموزان دوره آموزش متوسطه دوم

مجله‌های بزرگسال عمومی

(به صورت ماهانه و هشت شماره در هر سال تحصیلی منتشر می‌شود):

- ♦ رشد آموزش ابتدایی ♦ رشد تکنولوژی آموزشی
- ♦ رشد مدرسه فردا ♦ رشد معلم

مجله‌های بزرگسال تخصصی:

به صورت فصل‌نامه و سه شماره در سال تحصیلی منتشر می‌شود:

- ♦ رشد آموزش قرآن و معارف اسلامی ♦ رشد آموزش زبان و ادب فارسی
- ♦ رشد آموزش هنر ♦ رشد آموزش مشاور مدرسه ♦ رشد آموزش تربیت بدنی
- ♦ رشد آموزش علوم اجتماعی ♦ رشد آموزش تاریخ ♦ رشد آموزش جغرافیا
- ♦ رشد آموزش زبان‌های خارجی ♦ رشد آموزش ریاضی ♦ رشد آموزش فیزیک
- ♦ رشد آموزش شیمی ♦ رشد آموزش زیست‌شناسی ♦ رشد مدیریت مدرسه
- ♦ رشد آموزش فنی و حرفه‌ای و کار دانش ♦ رشد آموزش پیش‌دبستانی

مجله‌های رشد عمومی و تخصصی، برای معلمان، مدیران، مربیان، مشاوران و کارکنان اجرایی مدارس، دانش‌جویان دانشگاه فرهنگیان و کارشناسان گروه‌های آموزشی و... تهیه و منتشر می‌شود.

♦ نشانی: تهران، خیابان ایرانشهر شمالی، ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش، پلاک ۲۶۶.

♦ تلفن و نمابر: ۰۲۱-۸۸۳۰۱۴۷۸

♦ وبگاه: www.roshdmag.ir



عنوان اصلی کتاب:

- ken Rigby, (2008). Parents and Children and Bullying: how parents and educators can reduce bullying at school.

عنوان ترجمه:

ریگبی، کن (چاپ پنجم، ۱۳۹۵)، کودکان و سرکشی، ترجمه منشی، مرجان، انتشارات آوای نور، تهران.

معرفی

اصطلاح بولینگ (Bullying) در متون روان‌شناسی به ویژه در بحث اختلالات مربوط به دوره کودکی و نوجوانی، کاربرد دارد. این اصطلاح را اغلب قلدری ترجمه می‌کنند. در این دسته از متون این اختلال اغلب به بخشی از علائم اختلال سلوک یا همان Conduct Disorder اطلاق می‌شود. کتاب حاضر برای این



وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی
پژوهش‌های یادگیری و آموزش

اقتصاد مقاومتی؛ تولید و اشتغال

رشد برای رشد

نحوه اشتراک:

پس از واریز مبلغ اشتراک به شماره حساب ۳۹۶۶۲۰۰۰ بانک تجارت، شعبه سه راه آزمایش کد ۳۹۵ در وجه شرکت افست، به دو روش زیر، مشترک مجله شوید:

۱. مراجعه به وبگاه مجلات رشد به نشانی: www.roshdmag.ir و تکمیل برگه اشتراک به همراه ثبت مشخصات فیش واریزی؛
۲. ارسال اصل فیش بانکی به همراه برگ تکمیل شده اشتراک با پست سفارشی یا از طریق دورنگار به شماره ۸۸۴۹۰۲۳۳۳ لطفاً کپی فیش را نزد خود نگه دارید.

عنوان مجلات درخواستی:

- نام و نام خانوادگی:
- تاریخ تولد: میزان تحصیلات:
- تلفن:
- نشانی کامل پستی:
- استان: شهرستان:
- خیابان:
- پلاک: شماره پستی:
- شماره فیش بانکی:
- مبلغ پرداختی:
- اگر قبلاً مشترک مجله رشد بوده‌اید، شماره اشتراک خود را بنویسید:

امضا:

- نشانی: تهران، صندوق پستی امور مشترکین: ۳۳۳۱-۱۵۸۷۵
- تلفن بازرگانی: ۰۲۱-۸۸۸۶۷۳۰۸
- Email: Eshterak@roshdmag.ir

- هزینه اشتراک سالانه مجلات عمومی رشد (هشت شماره): ۳۵۰/۰۰۰ ریال
- هزینه اشتراک سالانه مجلات تخصصی رشد (سه شماره): ۲۰۰/۰۰۰ ریال

اصطلاح عنوان «سرکشی» را انتخاب کرده و آن را به عنوان نوعی رفتار مستقل در بین برخی از دانش‌آموزان در نظر می‌گیرد و بیشتر مقصودش دانش‌آموزی است که فرد یا افراد به خصوصی را مورد آزار و اذیت قرار می‌دهد و با این حال که آن را از اصطلاحاتی مانند پرخاشگری متمایز می‌داند ولی در بسیاری موارد نیز هم‌مرز می‌شمارد.

نویسنده تلاش کرده سرکشی یا همان قلدری را از زوایای مختلف مورد توجه قرار دهد. وی نه تنها به بررسی جنبه‌های وراثتی و غیروراثتی این سندرم پرداخته بلکه آن را در اشکال سرکشی‌های شروانه و غیرشروانه، سرکشی‌های مکرر و اتفاقی و سرکشی‌های فردی و گروهی نیز مورد بررسی قرار داده است. کتاب در فرازهای گوناگون به مقایسه سرکشی با پرخاشگری، شوخی، آزارگری جنسی و امثال آن‌ها نیز پرداخته است. نکته قابل توجه در کتاب این است که نویسنده تنها موضوع را از زاویه شخص سرکش مورد بررسی قرار نداده بلکه به نقش «شخص قربانی»، و به تعبیر دیگر نویسنده «سوژه»، نیز توجه کرده است. این همان نکته‌ای است که اغلب در مباحث مربوط به روان‌شناسی جنایی مورد غفلت قرار می‌گیرد. در مباحث مربوط به رفتارهای آسیب‌زننده، از جمله قلدری یا سرکشی، نباید از شخصیت و نقش قربانی غافل بود.

در مجموع کتاب در فصل‌های هشتم، نهم و دهم بر روی نحوه مدیریت کردن رفتار سرکشانه توسط والدین و مدرسه مطالبی را بیان کرده است. با توجه به وجود چنین مواردی در برخی از مدارس به ویژه در مدارس پسرانه، برای مواجه شدن آگاهانه با دانش‌آموزان زورگو، قلدر، آزارگر و یا به تعبیر مترجم کتاب «سرکش»، مطالعه این کتاب را توصیه می‌کنیم.



۳۰-۳۴ مهر
هفته‌ای
بهداشت روان



والدین و معلمان بهترین موقعیت را برای شناسایی تغییرات خلقی و رفتاری در کودکان و نوجوانان دارند
به موقع به یاری آن‌ها بشتابیم!

نگاه صحیح جامعه به معلولان، بهترین سکو برای
رسیدن آن‌ها به آینده‌ای روشن است



۱۲ آذر روز جهانی معلولان