



اشاره: نوشته‌ی حاضر از مجموعه مطالعات «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» اقتباس شده است. این بنیاد در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای تحقیقات جامعی انجام داده است. این نوشته در واقع گزیده‌ای از این تحقیقات است. خوانندگان را برای مطالعه‌ی بیشتر این مجموعه به سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که در همین شماره معرفی شده است ارجاع می‌دهیم.

چند ماه قبل از شروع مطالعه و پژوهش روی تدوین نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای در ایران، با کتاب «موسیقی و تفریح در اسلام» آشنا شدیم. به جرئت می‌توان گفت، نگاهمان به مفهوم بازی و تردیدهایی که داشتیم، پس از مطالعه‌ی این کتاب تغییر کرد و تعمیق یافت. به همین خاطر، مهم‌تر از همه‌ی آن چه که در پیش‌گفتار یک کار پژوهشی بومی می‌توان به آن اشاره کرد، دغدغه‌ای است که سال‌ها پیش و در اوج مبارزات

ایدئولوژیک جامعه‌ی مسلمان ایران، از جانب شهید آیت‌الله دکتر سیدمحمد بهشتی مطرح شده است. این مسئله‌ی زیربنایی، مفهوم و معنای کلمه‌ی تفریح است که در آیین زندگی اسلامی، جایگاه والایی دارد.

«با استناد برخی از روایات صوفیانه که نمی‌توانند هیچ ارتباط اصیلی با قرآن کریم و با پیشوایان اسلام داشته باشند، قرن‌های متمادی تفریح کردن، نشاط در زندگی داشتن و امثال این‌ها را برای یک مسلمان ارزنده، نقطه‌ی ضعف معرفی می‌کرده‌اند.

یادم می‌آید که حدود ۱۵ - ۱۴ ساله و در آغاز دوران بلوغ بودم و تحصیلات علوم انسانی را هم تازه شروع کرده بودم. به حکم آن نشاط و شادابی که انسان در آن سن دارد، پیش یا بعد از مباحثه و پیش یا بعد از بحث، دوستان می‌گفتند، می‌خندیدند، و می‌گفتیم و می‌خندیدیم. یکی از رفقا با من هم‌مباحثه بود. او بازار را رها کرده و به تحصیل علوم انسانی رو آورده بود و بزرگ شده در جلسات مذهبی معمولی، مثل هیئت‌ها بود. وقتی ما می‌خندیدیم، ایشان می‌گفت: فلانی، حالا که آغاز دوران تحصیل علوم انسانی است، بهتر است خودمان را عادت بدهیم که نخندیم، یا کمتر بخندیم. گفتم چرا؟ گفت: خوب، سوره‌ی توبه آیه‌ی ۸۲ قرآن است: «فلیضحکوا قليلا ولیبکوا کثیرا» (کم بخندند و زیاد بگریند).

چند سالی گذشت. روزی بنا گذاشتم یک بار قرآن را از اول تا آخر با دقت و به صورت کتابی که می‌خواهم برای من کتاب علمی باشد، بررسی کنم. به این آیه رسیدم. دیدم عجب! این آیه در قرآن هست، صحیح است، اما مطلب درست در نقطه‌ای مقابل آن مطلبی هست که آن آقا از آن فهمیده بود. پیغمبر دستور صادر کرده بود که تمام نیروهای قابل، برای شرکت در مبارزه علیه کفار و مشرکینی که به سرزمین اسلامی هجوم آورده بودند، بسیج

شوند. عده‌ای با بهانه‌های مختلف از شرکت در این لشکرکشی خودداری و از فرمان خدا و پیغمبر تخلف کرده بودند. این آیات قرآن می‌گوید: لعنت خدا باد بر این کسانی که دیدند پیغمبر با انبوه مسلمان‌ها به میدان نبرد می‌رود، اما باز هم زندگی دوستی، آن‌ها را وادار کرد از فرمان خدا و رسول تخلف کنند و بمانند. لعنت خدا بر آن‌ها باد! محروم باد این گروه از رحمت حق! به دنبال آن و به عنوان یک کیفر و نفرین می‌گوید: از این پس این گروه نافرمان کم بخندند و زیاد بگریند. این را به عنوان یک نفرین بر این گروه نافرمان می‌گوید. به کیفر این تخلف از فرمان خدا و رسول، از این پس کم بخندند و زیاد بگریند. خنده در زندگی آن‌ها کم باد و گریه در زندگی آن‌ها فراوان باد!

حالا شما از این آیه چه می‌فهمید؟ می‌فهمید که از دید اسلام، زندگی با نشاط، نعمت و رحمت خداست و زندگی توأم با گریه و زاری و ناله، خلاف رحمت و نعمت خداست. خدا در مقام نفرین یا در مقام نکوهش از این تخلف می‌گوید: به کیفر این تخلف، از این پس از نعمت خنده و نشاط فراوان کم بهره باشید و همواره گریان و مصیبت‌زده و غم‌زده زندگی کنید.

اصولاً تفریح یکی از نیازهای زندگی انسان است. یعنی نه فقط به عنوان تجدید

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



قوا، بلکه اصولاً به عنوان یکی از نیازهای اصلی مطرح است. تفریح برای انسان‌ها یک نیاز طبیعی است، نه یک نیاز ارادی. یعنی انسان خود به خود احساس می‌کند، وقتی در زندگی آبش به جا باشد، نانش به جا باشد، زن و فرزندش به جا باشد، همه‌ی این‌ها به جا باشد، اصولاً به یک نوع تفریح نیز نیاز دارد. تفریح حاجتی است از حاجات زندگی. خدای آفریدگار طبیعت و نظام طبیعت خواسته‌است، آدمی با احساس احتیاج به تفریح، همواره نشاط زنده ماندن و زندگی کردن داشته باشد. اصولاً تفریح یکی از نیازهای طبیعی بشر است و یک نظام اجتماعی و مکتب زندگی باید برای ارضای این خواسته‌ی طبیعی فکری کند. چه کسی می‌تواند درباره‌ی اسلام بگوید: اسلام دین غم و اندوه و گریه و زاری و بی‌نشاطی است؟! باید برای پسران و دختران برنامه‌هایی تهیه کرد تا حس نکنند به حکم ایمان و پای‌بندی به دین، از مواهب زندگی محروم می‌مانند. احساس این محرومیت، خطری بزرگ برای ایده و هدفی است که شما به آن احترام می‌گذارید.»

شهید آیت‌الله دکتر سید محمد بهشتی (ره)

با توجه به این نقل قول از آن شهید و متفکر بزرگ، بیان شرایط امروز از پیچیدگی خاصی برخوردار است. به نظر می‌رسد هم‌چنان مسائلی مطرح هستند که با صحبت‌های ایشان هم‌خوانی بسیاری دارند. اتفاقاتی نظیر پیشرفت و تغییر شیوه‌ی زندگی شهرنشینی، دگرگونی روابط اجتماعی در میزان و نوع شکلی و محتوایی خود، ارتباط، اعتماد و گرایش وافر به رسانه (از هر نوع آن)، تنوع‌طلبی، لذت‌جویی و... هنوز رویکرد ما را نسبت به این موضوع مهم، یعنی تفریح و چرایی و چگونگی آن، اصلاح نکرده‌اند. حتی می‌توان ادعا کرد که دچار نوعی سطحی‌نگری و ساده‌انگاری شده‌ایم. شاید تفکر و تعریف غالب این است که بازی، باطل و بیهوده است. زایل کردن وقت است. حتی هنوز شنیده می‌شود که تفریح برای زمانی درست است که دیگر هیچ کاری باقی نمانده باشد. از طرف دیگر با مشکل بزرگی روبه‌رو هستیم و آن مسئله کاهش ارتباط مؤثر پدر و مادر با فرزندان و در مقابل، افزایش ارتباط فرزند با موقعیت‌هایی است که، والدین درک و شناخت صحیحی از آن ندارند. پس در نتیجه بچه‌ها را، یا از قرار گرفتن در آن موقعیت‌ها نفی می‌کنند و یا به دلیل مشغله، رها می‌سازند. البته نفی کردن و رها کردن، به معنای کم‌اهمیت دانستن تلقی می‌شود؛ چون در هر دو صورت، ارتباط با فرزند خود را از دست داده است. به معنای دیگر، در مهم‌ترین وظیفه‌ی یک پدر و مادر، یعنی تربیت فرزندان، دچار اختلال و بیماری هستیم.

نباید فراموش کنیم، به خاطر همان دلایلی که در بالا گفته شد، یعنی تغییر شیوه‌ی زندگی، تنوع‌طلبی و ارتباط وسیع با رسانه، نوع موقعیت‌ها و کیفیت اثرگذاری آن‌ها در حال تغییر شدید است. البته واضح است که غفلت در این زمان، چه معنای خطرناکی خواهد داشت.

حال سؤالات اساسی را مطرح می‌کنیم:

۱. بازی چیست؟
۲. مفاهیم مرتبط با بازی کدام‌اند؟
۳. آیا ارتباطی میان بازی با شکل‌گیری شخصیت در سنین گوناگون وجود دارد؟
۴. میزان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر شخصیت اجتماعی و روانی افراد چگونه است؟
۵. در صورت آسیب منجر به استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، چه باید بکنیم؟
۶. آیا تحدید سنی برای استفاده، می‌تواند به کاهش آسیب منجر شود؟
۷. آستانه‌ی آسیب‌پذیری کجاست و آیا در همه‌ی جوامع به یک شکل است؟
۸. رابطه‌ی میان آموزش مؤثر و بازی‌های رایانه‌ای چگونه است؟
۹. الگوی استفاده از رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، یک نظام حاکمیتی است (توسط دولت اعمال می‌شود)، یا پیشنهادی برای کنترل از طریق خانواده است؟
۱۰. بهترین سن برای استفاده از هر بازی، متناسب با محتوای آن را چگونه بشناسیم؟

باید برای پسران و دختران برنامه‌هایی تهیه کرد تا حس نکنند به حکم ایمان و پای‌بندی به دین،

از مواهب زندگی محروم می‌مانند. احساس این محرومیت، خطری بزرگ

برای ایده و هدفی است که شما به آن احترام می‌گذارید شهید آیت‌الله دکتر سید محمد بهشتی (ره)

خشونت برنامه‌های تلویزیونی نیست که بر رفتار تأثیر دارد، بلکه بیشتر چارچوب کلی نگرش‌هایی است که خشونت در آن‌ها ارائه و تفسیر می‌شود.

بازی رایانه‌ای چیست؟

مهم‌ترین کاربرد بازی‌های رایانه‌ای، سرگرمی است. بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌هایی هستند که دربردارنده تعامل میان بازیکن و ابزار الکترونیکی‌اند. کنسول‌ها یا جعبه‌ها، سیستم‌هایی الکترونیکی هستند که در بازی کردن به کار می‌روند. آن‌ها رابط میان نمایش داستان و قواعد بازی، از طریق صفحه نمایشگر به بازیکن هستند. همچنین، تصمیمات کاربر و دستورات او را به نرم‌افزار بازی منتقل و نتیجه‌ی آن را در صفحه‌ی نمایشگر نشان می‌دهند. کنسول‌هایی که برای بازی کردن به کار می‌روند، متنوع و فراوان‌اند.

انتقال مؤثر مفاهیم درون بازی

۱. مفهوم رسانه و درک مخاطب

بررسی چگونگی رابطه‌ی رسانه و مصرف‌کننده، در بسیاری از موارد به معنی بررسی چگونگی تأثیر رسانه بر مخاطب است. ابتدا تصور می‌شد که رسانه دارای تأثیر بسیار نیرومندی است. این نظر در طول سال‌های میان دو جنگ جهانی، برتری داشت. اصطلاحاتی مانند «نظریه‌ی گلوله جادویی»^۱ یا «نظریه‌ی سوزن تزریق»^۲ برای توصیف این مرحله‌ی آغازین به کار می‌رود. مرحله‌ی دوم زمانی پدیدار شد که محققان در باب این تأثیر به تردید افتادند و شواهدی برای تأیید آن‌ها پیدا نکردند. بسیاری از آنان عباراتی مانند «نظریه‌ی تأثیر محدود» را به کار گرفتند تا جریان عمده‌ی این مرحله را که از پایان جنگ جهانی دوم تا آغاز دهه‌ی ۱۹۷۰ طول کشید، نام‌گذاری کنند. مرحله‌ی سوم، شاهد بازگشت به مفهوم رسانه‌های جمعی پر قدرت بوده است.

محققان به دلایلی چند، مفهوم تأثیر محدود را حداقل به طور نسبی کنار گذاشتند. استفاده‌ی گسترده از تلویزیون باعث شد که اعتقاد به تأثیر قوی دوباره پدیدار شود. به عبارت دیگر، در مرحله‌ی اول، عوامل محتوایی در ایجاد تأثیرات برتری داشتند. در مرحله‌ی دوم، ویژگی‌های فردی مهم‌تر قلمداد شدند و در سومین مرحله، عوامل محتوایی و فردی با هم ترکیب شدند. مرحله‌ی اول، رسانه‌ها را «قدرت مطلق»^۳ می‌پنداشت، مرحله‌ی دوم، رسانه‌ها را «فاقد قدرت» تلقی می‌کرد و مرحله‌ی سوم، آنان را «قدرتمند» می‌داند. در بررسی چگونگی تعامل رسانه و مصرف‌کننده، باید توجه داشت که در سنین متفاوت، افراد رسانه‌ها را به طرق متفاوتی می‌بینند و می‌فهمند و این امر به عواملی هم‌چون طول گستره‌ی توجه آن‌ها، روش فرایند اطلاعات، میزان درگیری ذهنی و تجارب زندگی‌شان دارد.

محققان تأکید می‌کنند که واکنش‌های کودکان به تلویزیون متضمن تفسیر آن‌چه می‌بینند است و نه فقط ثبت محتوای برنامه‌ها. آن‌ها اظهار می‌دارند که اکثر تحقیقات، پیچیدگی فرایندهای ذهنی کودکان را در نظر نگرفته‌اند. تماشای تلویزیون، حتی تماشای برنامه‌های کم‌اهمیت، ذاتاً یک فعالیت ذهنی سطح پایین نیست.

کودکان برنامه را با ربط دادن آن‌ها به سایر نظام‌های معنا در زندگی روزمره‌شان «تفسیر می‌کنند». برای مثال، حتی کودکان خردسال می‌فهمند که خشونت تلویزیون واقعی نیست. بنا به گفته‌ی هاج و تریپ، خشونت برنامه‌های تلویزیونی نیست که بر رفتار تأثیر دارد، بلکه بیشتر چارچوب کلی

نگرش‌هایی است که خشونت در آن‌ها ارائه و تفسیر می‌شود.

هم‌چنین انتخاب رسانه و پاسخ به آن، بسته به سن مصرف‌کننده، متفاوت است. بچه‌ها و بزرگسالان از نوجوانان بیشتر تلویزیون می‌بینند و نوجوانان نسبت به بچه‌ها، به موسیقی‌های بیشتری گوش می‌دهند. نوجوانان (۱۲-۲۰ سال) موسیقی‌های پاپ عرضه شده را خریداری می‌کنند. مخاطبین اصلی فیلم‌های «پرتحرک»^۴ با سطوح بالایی از خشونت، نوجوانان مذکر هستند و دختران نوجوان سفیدپوست، در میان مصرف‌کنندگان مشتاق مجلات قرار دارند [آرنت و همکاران، ۱۹۹۵].

مقطع تحولی، نه تنها انتخاب‌هایی را که افراد صورت می‌دهند، بلکه چگونگی تفسیر آن‌ها از محتوای رسانه را تحت تأثیر قرار می‌دهد: آواز مشابهی از «رپ» درباره‌ی خشونت درون شهری، ممکن است به وسیله‌ی یک کودک، به صورت داستانی درباره‌ی قهرمانان و اشرار، توسط یک نوجوان به صورت تعبیری از ناکامی عمل در دنیای ملال‌انگیز و به وسیله‌ی یک بزرگسال، به صورت طرحی برای فروش توسط اجراکنندگان و تولیدکنندگان آواز تلقی شود.

استفاده‌های خاص از رسانه‌ها در میان نوجوانان، بیشتر از سایر افراد، به صورت مشترک دیده می‌شود (برای مثال، استفاده از رسانه‌ها در خدمت شکل‌دهی هویت). تمرکز انتخاب‌های نوجوانان در رسانه‌ها، بر موضوعات نقش‌های جنسی^۵، تمایلات جنسی^۶ و روابط عاشقانه^۷ است. هم‌چنین، رسانه‌ها برای نوجوانان از بچه‌ها و بزرگسالان اهمیت بیشتری دارند، چرا که نوجوانان از رسانه‌ها هم‌چون راهی برای نشان دادن مطابقت یا مخالفت با ارزش‌های بزرگسالان استفاده می‌کنند.

۲. دریافت واقعیت^{۱۰}

یک جزء مهم از ادراک روایت‌های رسانه‌ها، واقعیت دریافتی از افراد و رویدادهای آن روایت است. واقعیت دریافتی از رسانه ممکن است بر فرایندهای ذهنی، نگرش‌ها، عقاید و رفتار تأثیر داشته باشد. در حال حاضر، بیشترین تلاش برای افزایش واقع‌گرایی روایت‌های باواسطه‌ی رایانه، متمرکز بر افزایش همانندی با واقعیت فیزیکی، خصوصاً گرافیک و صوت بهتر است. گرچه واقعیت فیزیکی جزء مهمی از واقعیت دریافتی در گستره‌ی زندگی است، مدارک نشان می‌دهند که با آغاز کودکی میانه، واقعیت دریافتی به میزان زیادی متأثر از واقعیت مفهومی و انتزاعی می‌شود.

بچه‌های بسیار کوچک، بیشتر به خصوصیات فیزیکی «ژانر» (شخصیت‌های کارتون‌ی در مقابل بازیگران واقعی) گرایش دارند. آن‌ها بیشتر از، آن‌چه ترسناک به نظر برسد، می‌ترسند تا آن‌که ترسناک عمل کند. اطلاع از دیگر جنبه‌هایی که به لحاظ فیزیکی کمتر مشهودند، برای کودکان بزرگ‌تر مهم می‌شود. همان‌طور که کودکان بزرگ می‌شوند، می‌توانند بین ظاهر یک چیز و طبیعت واقعی آن تمایز قائل شوند. با شروع کودکی میانه، گرچه کودکان هنوز به خصوصیات فیزیکی اهمیت می‌دهند، اما شروع به طبقه‌بندی پیشرفته‌تر درباره‌ی این‌که چه چیزی واقعی است، می‌کنند.

تشویق و توبیخ، راهی برای درونی کردن مفاهیم است. پل مستحکم این راه، دقتی است که انسان در تمرین به خرج می‌دهد. هر قدر که در کنترل حواس دقت بیشتری به خرج دهد، راه بر او هموارتر خواهد شد



انتقال مفاهیم در موقعیتی با انگیزه‌ی بالا، علاقه‌ی فراوان، هیجان زیاد و رضایتمندی، وقتی در کنار انتخاب دل‌خواه شخص برای تعامل قرار بگیرد، ضریب اثرگذاری بالایی خواهد داشت

دست‌رس را محدود می‌کند که می‌تواند بر واقعیت دریافت شده اثر بگذارد. نوع زبان استفاده شده، عنوان داستان و نوع داستان نیز از دیگر عوامل اثرگذار است. البته حتی اگر مصرف‌کننده‌ی رسانه هیچ تجربه‌ی مستقیمی با رویدادهای تصویر شده نداشته باشد، می‌تواند فکر کند که اگر آن اتفاق می‌افتاد یا آن موجود وجود داشت، آیا آن‌گونه که تصویر شده است عمل می‌کرد یا خیر.

هم‌چنین، به واسطه‌ی اثر سوم شخص، افراد فکر می‌کنند که رویدادهای غیرمعمول و نادر بیشتر برای دیگران اتفاق می‌افتند و بنابراین برای آن‌ها واقعی‌تر هستند. دیگر آن که افراد بارها درباره‌ی رفتار دیگران قضاوت می‌کنند که آیا حاصل ویژگی‌های شخص است یا از موقعیتی که فرد در آن قرار گرفته، ناشی شده است. وقتی که در داستان‌ها علت رفتار موقعیتی نشان داده شود، بیشتر واقعی در نظر گرفته می‌شوند تا این که رفتار غیر موقعیتی باشد. بنابر آن چه ذکر شد، چگونگی واقعیت دریافتی از یک رسانه، نتیجه‌ی فرایندهای پیچیده‌ای است که عوامل فردی و محیطی را در بر می‌گیرد و بسته به فرد، تجارب وی و زمینه، می‌تواند متفاوت باشد.

۳. بازی و انتقال مؤثر مفاهیم هدفمند

در میان رسانه‌ها، قدرت اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای و توانمندی انتقال پیام از طریق آن‌ها، جایگاه ویژه‌ای دارد. انتقال مؤثر مفاهیم هدفمند توسط بازی‌های الکترونیکی، فرصت مناسبی برای ارتقای سطح آموزش مؤثر خواهد بود. می‌توان آموزش مؤثر را در شش مؤلفه که ارتباط معناداری با بازی‌های رایانه‌ای دارد، توضیح و تشریح کرد:

- تمایل
- تمرین
- همکاری گروهی
- محیط هم‌سن و سالان
- رعایت هنجارها
- تصمیم‌گیری

انتقال مفاهیم در موقعیتی با انگیزه‌ی بالا، علاقه‌ی فراوان، هیجان زیاد و رضایتمندی، وقتی در کنار انتخاب دل‌خواه شخص برای تعامل قرار بگیرد، ضریب اثرگذاری بالایی خواهد داشت. یعنی تمایل در سطح بالا، به درونی شدن و پذیرفتن از روی رغبت منجر خواهد شد.

تمرین برای کسب مهارت است. آن‌قدر سعی و خطا می‌کند تا بتواند به درستی آن را انجام دهد. اگر تمرین به خوبی پیش رود، همراه با تشویق خواهد بود. در غیر این صورت، باید منتظر توبیخ باشد. تشویق و توبیخ، راهی برای درونی کردن مفاهیم است. پل مستحکم این راه، دقتی است که انسان در تمرین به خرج می‌دهد. هر قدر که در کنترل حواس دقت بیشتری به خرج دهد، راه بر او هموارتر خواهد شد. حضور فرد در موقعیت تعاملی در کنار هم‌سالان، موجب ایجاد محیط رقابتی و فرصت برتری‌جویی خواهد شد. با فراهم شدن موقعیت و شرایط پیروزی و برتری بر هم‌سالان، فرد می‌تواند کمبودهای دیگر خود را نیز جبران کند. بازی با هم‌سالان زمینه‌ی مساعدی برای همکاران گروهی ضمنی خواهد بود. در این موقعیت، فرد در شرایطی قرار می‌گیرد که برای دستیابی به هدف، به تقسیم کار نیازمند می‌شود.

جدول شماره ۱۰

تمایل	با انتخاب	با رضایت
تمرین	با انگیزه‌ی فراوان	با هیجان
همکاری گروهی	با تکرار عمل	توبیخ و تشویق
آموزش مؤثر	نقش‌پذیری	تقسیم کار
هم‌سالان	احساس مسئولیت	مدیریت یا رهبری
تصمیم‌گیری	هم‌لحظی	پاسخ‌گویی
هنجارها	جبران کمبودها	فرصت‌برتری‌جویی
	محیط رقابتی	احساس پیروزی
	مقایسه کردن	انتخاب کردن
	دوراندیشی	قاطعیت
	مصلحت‌اندیشی	مشورت
	رعایت قواعد و قوانین	
	انتظارات محیط از او	

یک تمایز بر اساس واقعیت چنین است: تمایز بین رویدادهایی که واقعاً بیرون از تلویزیون اتفاق افتاده و آن‌هایی که برای تلویزیون ساخته شده‌اند. تمایز دیگر، بین «ساختگی اما ممکن» و «ساختگی اما محتمل» یا معرف^{۱۲} است. طی گذر از کودکی میانه به اواخر کودکی، بیشتر کودکان، واقعی را به عنوان محتمل یا قابل قبول و نه فقط ممکن تعریف می‌کنند. البته توانایی کودکان در تمایز بین نمایشات واقعی و غیرواقعی، بسته به تجارب آن‌ها متغیر است و کودکان غالباً از تجاربشان با دنیای واقعی و تجارب تلویزیونی برای ساخت قضاوت‌های پیچیده درباره‌ی واقعیت استفاده می‌کنند.

با افزایش سن کودکان، **ظاهر ترسناک** در تعیین واکنش ترس اهمیت کمتری می‌یابد و آن چه به لحاظ **مفهومی** ترسناک است، اهمیت بیشتری می‌یابد. برای مثال، بچه‌های کوچک‌تر به وسیله‌ی نمایش‌های مفهومی از جنگ و «هولوکاست هسته‌ای» نگران نمی‌شوند، در حالی که بچه‌های بزرگ‌تر عمیقاً نگران و ناراحت می‌شوند. در اواسط و انتهای کودکی، ادراک از واقعیت بیشتر با جنبه‌های انتزاعی‌تر، مفهومی‌تر و حتی فرضی واقعیت همراه می‌شود.

این جنبه‌ی فرضی از واقعیت دریافت شده، مرتبط با تعاملات شبه اجتماعی با کاراکترهای رسانه است.

مطالعات گوناگون نشان داده‌اند که دستکاری اجزای داستان بر آن چه که ما فکر می‌کنیم **واقعی** است، تأثیر زیادی دارد. هم‌چنین در بعضی موارد، عوامل دیگری مانند آشنایی با زمینه‌ی اطلاعات، بر واقعیت ادراک شده مؤثر است؛ به طوری که رویدادهای غیرمعمول در زمینه‌ی نامتعارف (مانند کشورهای دیگر یا دنیای خیالی) بیشتر پذیرفته می‌شوند. هم‌چنین، ویژگی‌های رسانه‌های سرگرمی مانند تغییرات صحنه، ظرفیت ذهنی در



فراگیری چگونگی «تصمیم‌گیری»
آموزش پیچیده‌ای است که در بازی،
فرصت تجربه کردن آن فراهم است

با افزایش سن کودکان، ظاهر ترسناک
در تعیین واکنش ترس اهمیت کمتری می‌یابد
و آن‌چه به لحاظ مفهومی ترسناک است، اهمیت بیشتری می‌یابد.

تقسیم کار به رهبری و هماهنگی اعضا احتیاج دارد تا در مقابل نقشی که هر یک از اعضا پذیرفته‌اند، پاسخ‌گوی سایر اعضای گروه نیز باشند. نتیجه‌ی این روند افزایش احساس مسئولیت در اعضای گروه خواهد بود.

موفقیت در این مسیر در صورتی تضمین خواهد شد که تصمیمات درستی اتخاذ شود. فراگیری چگونگی «تصمیم‌گیری»، آموزش پیچیده‌ای است که در بازی، فرصت تجربه کردن آن فراهم است. «مشورت»، یعنی استفاده کردن از تجربه و بینش دیگران. باید بیاموزیم که از خوب دیدن دیگران برای اتخاذ تصمیمات درست استفاده کنیم. مصلحت خود و دیگران را نیز در تصمیم‌گیری به کار گیریم. اما مهم‌ترین مسئله تصمیم قاطعانه است. به معنای دیگر، پس از مقایسه‌ی تمام گزینه‌های پیش رو، با انتخاب درست در زمان مناسب خود، قاطعانه تصمیم بگیرد و انجام دهد.

دیدگاه جامعه‌شناختی، نظام شخصیت انسان را مجموعه‌ای از نیازها و انتظارات میداند؛ نیازهایی که به صورت فطری در انسان وجود دارند، و انتظارات اجتماعی که به صورت طبیعی به فرد منتقل می‌شوند.

انتظارات اجتماعی ← نظام شخصیت انسان ← نیازهای فرد

قسمتی از انتظارات اجتماعی، متشکل از ارزش‌ها و هنجارهای جامعه است. قواعدی که در جامعه به وجود می‌آیند، به صورت هنجار به انسان‌ها منتقل می‌شوند؛ قوانینی که به صورت درونی و یا بیرونی از فرد می‌خواهند که آن‌ها را به درستی انجام دهد و رعایت کند. این اتفاق نیز، در صورت آموزش و

یادگیری مؤثر عملی خواهد شد. در بازی نیز مخاطب باید طبق قواعد بازی عمل کند تا بتواند پیروز میدان شود. او باید بارها و بارها با انجام تمام قواعد در اجرای نقشه‌ی بازی پیروز شود و با موفقیت به مراحل بعدی راه پیدا کند. بدیهی است که پیروی از قواعد طراحی شده در بازی برای رسیدن به احساس پیروزی و گشایش درهای بسته، نقش مهمی در درونی کردن آن در ذهن مخاطب دارد.

۴. کارکردهای مثبت بازی‌های رایانه‌ای

در جدول زیر سعی شده است با استفاده از نظریات بازی و اوقات فراغت، کارکردهای مثبت سبک‌های متفاوت بازی‌های رایانه‌ای ذکر شود. البته این موضوعی است که جای بررسی بسیار دارد و نمی‌توان به این توضیح مختصر اکتفا کرد. توصیه می‌شود مسؤولین ذی‌ربط، زوایای مختلف بازی‌ها را بررسی کنند. در این‌جا تأکید می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای همان‌طور که آسیب‌هایی برای جامعه و فرهنگ دارند، فواید و مزایایی نیز دارند. این موضوع می‌تواند در مؤلفه‌های محتوایی رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار گیرد. به این معنی که ویژگی‌های مثبت هر بازی و مهارت‌ها و اطلاعاتی را که به بازیکن اضافه می‌کند، می‌توان در کنار مؤلفه‌های آسیب‌زای آن قید کرد.

جدول شماره ۲

سبک بازی	تعریف	کارکردها بر مبنای نظریه‌ها
آموزشی	با هدف تسهیل در امر آموزش انجام می‌شود	طبق نظریه‌ی فراغت به عنوان گسترش خود، این تیب از بازی‌ها باعث آرامش، سرگرمی و رشد شخصیت می‌شوند
اکشن	بازی‌هایی با عکس‌العمل‌های سریع، تنظیم زمان و برداشتن موانع هستند	طبق نظریه‌ی آرایشی، برانگیخته شدن اشکال لذت‌بخشی از هیجان را به همراه دارند و طبق نظریه‌ی اسپنسر، باعث تخلیه انرژی مزاد می‌شوند.
ماجراجویی	بازی‌هایی فاقد عکس‌العمل‌های چالشی و عدم فشار زمان هستند و به حل معما می‌پردازند	طبق نظریه‌ی گروس، این بازی‌ها پاسخ‌گوی نوعی میل به تفریح هستند که از فشار زندگی یکنواخت دنیای مدرن ناشی می‌شود
شبیه‌سازی مدیریت و ساخت و ساز	مدیریت پروژه‌هایی با منابع محدود را شامل می‌شوند	طبق نظریه‌ی فراغت به عنوان گسترش خود، این تیب از بازی‌ها باعث آرامش، سرگرمی و رشد شخصیت می‌شوند.
شبیه‌سازی زندگی	بازی‌هایی هستند که در آن‌ها باید کنترل یک زندگی را برعهده گرفت.	طبق نظریه‌ی کارکردگراها، باعث آموزش یک سلسله ارزش‌های مورد نیاز جامعه می‌شوند.
نقش‌آفرینی	باید از بین گزینه‌های موجود نقشی را انتخاب کرد و متناسب با آن، مسئولیتی را به انجام رساند	طبق نظریه‌ی مید، از خلال این بازی‌ها نقش‌های اجتماعی و رابطه‌شان با هم آموخته می‌شود
راهبردی	نیازمند دقت و تفکر زیاد برای رسیدن به پیروزی هستند.	طبق نظریه‌ی فراغت به عنوان گسترش خود، این تیب از بازی‌ها باعث آرامش، سرگرمی و رشد شخصیت می‌شوند.
شبیه‌سازی وسایل نقلیه	تصویری نسبتاً واقعی از راندن یک وسیله را ایجاد می‌کنند	طبق نظریه‌ی آرایشی، برانگیخته شدن اشکال لذت‌بخشی از هیجان را به همراه دارند و طبق نظریه‌ی اسپنسر باعث تخلیه انرژی مزاد می‌شوند
ورزشی	تقلیدی از بازی‌های ورزشی در عالم واقع هستند	طبق نظریه‌ی آرایشی، برانگیخته شدن اشکال لذت‌بخشی از هیجان را به همراه دارند و طبق نظریه‌ی اسپنسر باعث تخلیه انرژی مزاد می‌شوند و طبق نظریه‌ی مید، از خلال این بازی‌ها نقش‌های اجتماعی و رابطه‌شان با هم را می‌آموزند.

پی‌نوشت:

1. The magic bullet theory
2. The hypodermic needle theory
3. omnipotent
4. hodg
5. tripp
6. action
7. Gender roles
8. Sexuality
9. Romantic relationship
10. Shapiro, Michael A (2003) Perceived reality and media entertainment, ACM International Conference Proceeding Series; Vol. : Proceedings of the second international conference on Entertainment Computing Pittsburgh, Pennsylvania, Pages: 1-8.
11. Probable
12. Representative