

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار دانش‌آموزان

اشاره

رایانه‌ها که امروزه تقریباً در بیشتر جنبه‌های زندگی انسان راه یافته‌اند، همچون دیگر ساخته‌های دست بشر، دو روی سکه دارند که یک رو بهره‌گیری درست و مفید برای سرعت‌بخشی و دقت در کارها و کمک به پیشرفت امور است و روی دیگر استفاده‌های نادرست و نایجاست که گاه آسیب‌های فراوان در پی دارد.

در دنیای رایانه، آنچه بیشتر نوجوانان را شیفته خود می‌کند، همان است که به آن «بازی‌های رایانه‌ای» می‌گویند. این بازی‌ها با استفاده از تصاویر پر تحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان را به این انسان‌های تشنه جنب و جوش ارزانی می‌کنند و همین جذبه روح و جسم آنان را مطیع خود می‌سازد و به عالمی از تخیلات می‌برد که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارند. بارها در مورد عوارض جسمی و ذهنی بازی‌های رایانه‌ای مطالبی خوانده یا شنیده‌ایم، مثلاً اینکه کمبود تحرک جسمی در حین بازی‌های رایانه‌ای سبب بروز مشکلاتی نظیر افزایش وزن (به ویژه در میان کودکان و نوجوانان) می‌شود، یا این که بسیاری از بازی‌های خشن انحراف نامطلوبی را روی روحیه و ذهن افراد بر جا می‌گذارند. در این مقاله به اثرات مثبت و منفی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار دانش‌آموزان اشاره شده است.

نوجوانان محدود نمی‌شود. از طرف دیگر، اجرای بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به افرادی که از مشکلاتی نظیر استرس یا افسردگی رنج می‌برند کمک کند که تا حدی بر این مشکلات غلبه کنند. افرادی که معمولاً بسیار فعال هستند، با انجام این بازی‌ها می‌توانند فرصتی برای آرامش بیابند و به این ترتیب از میزان استرس آن‌ها کاسته شود.

بازی‌های رایانه‌ای استاندارد و غیر استاندارد

در دنیای مجازی، کودکان در عین پیروز شدن شکست می‌خورند و در عین آزاد بودن در جبر قرار می‌گیرند. منظور از بازی‌های رایانه‌ای استاندارد، بازی‌هایی است که به رشد و توسعه قوه خلاقیت و ابداع در کودکان می‌انجامد و پرداختن به آن‌ها حاصل خلاقیت مغز آدمی است.

بعضی دیگر از بازی‌ها بروز رفتارهای ضد اجتماعی و ناسازگاری را در پی دارند و موجب اضطراب فرد می‌شوند. چنین بازی‌هایی باعث وسواس، رفتارهای اعتیاد گونه، غیر انسانی شدن بازی کنندگان، رشد رفتارهای ضد اجتماعی، خالی شدن عواطف و در خطر قرار گرفتن سلامتی می‌شوند. این گونه بازی‌ها که به بازی‌های غیر استاندارد رایانه‌ای مشهورند، در ایجاد و بروز پرخاشگری بسیار تأثیر گذارند.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، اثرات مثبت، اثرات منفی

مقدمه

امروزه جامعه‌شناسان به تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای فردی و اجتماعی افراد پی برده‌اند. دنیای بازی‌های رایانه‌ای سرشار از شگفتی است؛ جایی که کودکان را تا مرز تحقق رویاها می‌برد و آنان را در دنیایی هیجان‌انگیز و پر ماجرا رها می‌کند. بنابراین، قوه تخیل را در کودکان تقویت می‌کند، ولی به دلایلی مانند نبود آموزش صحیح در این باره، معرفی انواع بازی‌های رایانه‌ای نه چندان خوب و آشنا نبودن کاربران به زبان رایانه اهداف این بازی‌ها به درستی شناخته نشده و بعضی کودکان در عمل به سمت بازی‌هایی سوق داده شده‌اند که اثرات زیانباری دارند. بررسی نوع بازی‌های رایانه‌ای کودکان و نوجوانان نشان می‌دهد، غالباً بازی‌ها خشن هستند. نتایج تحقیقات مارک گریفینس (۱۹۹۷) نشان داد در میان بازی‌های رایانه‌ای خشن، از هر پنج بازی که برای کودکان شش سال و بالاتر مناسب تشخیص داده شده است، در سه بازی، به ازای کشتن یا صدمه زدن به کاراکتر رایانه‌ای، امتیاز کسب می‌شود. دامنه تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای تنها به کودکان و

بازی‌های رایانه‌ای
می‌تواند به افرادی
که از مشکلاتی
نظیر استرس یا
افسردگی رنج
می‌برند کمک کند



۶. به کودکان کمک می‌کنند مهارت‌هایی را
تمرین کنند.

اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای

الف) آسیب‌های جسمانی

چون کودک ساعت‌ها در یک وضعیت ثابت می‌نشیند، ستون فقرات و استخوان‌بندی او دچار مشکل می‌شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست و مشکلات چشمی از دیگر عوارض کار نسبتاً ثابت و طولانی مدت با رایانه است. چشم‌ها به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه، به شدت تحت فشار نور قرار می‌گیرد و دچار عوارض منفی می‌شوند.

ب) آسیب‌های روانی - تربیتی

۱. افزایش حس پرخاشگری
۲. تنبل شدن ذهن: در این بازی‌ها، به دلیل اینکه کودک و نوجوان با ساختنی‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کمتر قدرت دخیل و تصرف در آن‌ها را پیدا می‌کند، ذهن تنبل می‌شود.
۳. افت تحصیلی: به دلیل جاذبه مسحور کننده

اثرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای

نمی‌توان خوبی‌های چنین بازی‌هایی را نادیده گرفت؛ مواردی چون:

۱. یادگیری را آسان و توجه کودکان را جلب می‌کند. از این طریق است که کودکان امکان می‌یابند نقاشی‌ها و داستان‌هایی را خلق کنند. بعضی بازی‌ها نیز آنان را به تاریخ یا جغرافیا علاقه‌مند می‌کنند و مهارت‌هایی را به کودکان می‌آموزند.
۲. بچه‌ها را وارد دنیایی می‌کند که کنترلش در دست آن‌هاست.
۳. باعث هماهنگی چشم و دست و پرورش عضلات ظریف کودک می‌شوند. بچه‌هایی که با رایانه کار می‌کنند، نسبت به دیگر همسالان خود عکس‌العمل‌های سریع‌تری نشان می‌دهند. همچنین به کودکان و نوجوانان مبتلا به بیماری‌هایی چون «فلج مغزی» یا «نارسایی در تشخیص واژه‌ها» کمک می‌کنند.
۴. برای معلولان و پر کردن اوقات فراغت آنان وسیله‌ای کمک آموزشی محسوب می‌شوند.
۵. مفاهیم و مبانی ریاضیات را با شکل‌های متنوع و به‌طور ساده به کودک آموزش می‌دهند.

۲. متزلزل شدن روابط خانواده: انجام این بازی‌ها اسباب خانه‌نشینی نوجوانان را فراهم می‌سازد. این امر می‌تواند منجر به بروز چاقی و گاهی سوء تغذیه شود که به نوعی مشکل زیستی محسوب می‌شود و آسیب‌های دیگری را در پی خواهد داشت.

راه‌حل پیشنهادی

۱. آشنایی والدین با بازی‌های رایانه‌ای و انتخاب بازی‌های متناسب با سن فرزندان. در این زمینه می‌توان از کارشناسان مربوطه کمک خواست. آنان در خرید چنین بازی‌هایی اولیا را راهنمایی و البته استفاده از برخی بازی‌ها را منع می‌کنند و از آسیب‌های مخرب آن‌ها برایشان می‌گویند.
۲. فرزندان باید یاد بگیرند از رایانه هم مانند دیگر وسایل زندگی به صورت متعادل استفاده کنند. لذا در ساعات معینی به کودکان اجازه انجام بازی‌های رایانه‌ای را بدهید. شاید دفعات اول آنان کمی مقاومت نشان دهند، اما به مرور زمان به نظم در استفاده از رایانه عادت می‌کنند.
۳. والدین زمان بیشتری را در کنار فرزندان خویش بگذرانند. هر قدر صمیمیت و ارتباط صحیح بین فرزندان و خانواده بیشتر باشد، زمینه استفاده از بازی‌های غیر استاندارد کمتر می‌شود.
۴. بهتر است پدر و مادرها گاهی در انجام بازی‌ها با کودکان همراه شوند. بازی‌های دسته‌جمعی می‌تواند به صمیمیت روابط خانواده و ایجاد رقابت سالم کمک کند.
۵. در کنار استفاده از رایانه، تحرک هم لازم است. فرزندان را به ورزش‌های مناسب تشویق کنید.
۶. انجام بازی‌های فکری و معمایی از راه‌های رشد خلاقیت و نوآوری کودکان هستند؛ بازی‌هایی که بیشتر سلول‌های مغزی را به کار وادار و فکر آنان را درگیر کنند. نرم افزارهای آموزشی نقش مهمی در این زمینه دارند.
۷. بحث و تبادل نظر در مورد بازی‌های رایانه‌ای با فرزندان
۸. تعیین بازی‌هایی که فرزندان مجاز به انجام آن‌ها هستند
۹. توضیح معیارهای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برای فرزندان.

*منابع

۱. صادقیان، غمت. تأثیر کامپیوتر و اینترنت بر کودکان و نوجوانان. <http://www.iran-newspaper.com>
۲. آفتاب، وزارت آموزش و پرورش ایران (کارشناس سنجش و ارزشیابی ناحیه ۴ اصفهان).



در دنیای مجازی کودکان در عین پیروز شدن، شکست می‌خورند و در عین آزاد بودن در جبر قرار می‌گیرند

این بازی‌ها، بچه‌ها وقت و انرژی زیادی را صرف آن‌ها می‌کنند. حتی بعضی از کودکان، صبح‌ها زودتر از وقت معمول بیدار می‌شوند تا قبل از مدرسه کمی بازی کنند و وقت‌های از دست رفته را نیز بدین صورت جبران کنند.

۴. اعتیاد: یعنی استفاده بیش از حد یا اجباری از بازی‌های رایانه‌ای که به شکلی در تداخل با زندگی روزمره فرد قرار می‌گیرد.

کم شدن علاقه به فعالیت‌های بدنی و اجتماعی، فرار از مدرسه، دزدی برای تهیه پول بازی، شرط‌بندی، صرف پول تغذیه برای بازی، آسیب بینایی کاربران و ده‌ها مورد مخرب دیگر، از عوامل اعتیاد به چنین بازی‌هایی هستند.

هیجان همیشگی هنگام بازی، روی ارگانسیم فرد تأثیر می‌گذارد و دستگاه‌های گردش خون و گوارش را دچار مشکل می‌کند. همچنین، هیجان‌های دروغین سلامت روانی کودک را به خطر می‌اندازد.

ج) آسیب‌های اجتماعی

۱. انزوایابی: نوجوانانی که همیشه با بازی‌های رایانه‌ای درگیرند، به انزوا و درون‌گرایی متمایل شده و در برقراری ارتباط اجتماعی پویا با دیگران ناتوان خواهند بود. این روحیه انزوایابی باعث می‌شود نوجوان از گروه هم‌سالان جدا شود و این خود زمینه‌ساز ناهنجاری‌های دیگر خواهد بود.