



بازی‌های رایانه‌ای تهدید یا فرصت؟

مشغول شدن بیش از حد کودکان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای و خصوصاً آثار سوء احتمالی برخی از آن‌ها دغدغه‌ای است که در سال‌های اخیر، توجه والدین، روان‌شناسان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت را به خود مشغول کرده است. اما به نظر می‌رسد با فراگیر شدن گوشی‌های تلفن همراه هوشمند و تبلت، این موضوع ابعاد جدیدی به خود گرفته است. طبق آمار هم‌اکنون چیزی بیش از ۴۰ میلیون گوشی تلفن همراه در دست مردم ایران قرار دارد، یعنی به‌طور متوسط در هر خانواده ایرانی بیش از یک گوشی یا تبلت وجود دارد. این رقم را باید در کنار رقم میلیونی بازی‌های تولید شده برای این نوع وسایل مدنظر قرار داد.

محمدرضا مدنیفر

قابل ملاحظه‌ای در پر کردن اوقات فراغت کودکان و نوجوانان جامعه داشته باشند و همین مسئله اهمیت توجه به این موضوع را بیشتر کرده است. در عین حال، با وجود اهمیت موضوع و تأثیرگذاری این بازی‌ها بر سلامت جسمی و روانی مخاطبان، اطلاع‌رسانی لازم برای چگونگی مواجهه والدین و دست‌اندرکاران مسائل تربیتی با این پدیده به‌خوبی انجام نشده است و حداکثر به توصیه‌هایی درخصوص محدود کردن زمان بازی کودکان یا منع انجام بازی‌های

با اشتغال بیشتر والدین به مشکلات زندگی، سرگرم کردن کودکان اهمیت بیشتری یافته و محدودیت‌های موجود آپارتمان‌ها و دیگر محیط‌های زندگی شهری امکان انجام بازی‌های حرکتی را دشوارتر کرده است. از سوی دیگر، در شرایط فشار اقتصادی، دسترسی رایگان به بازی‌های نرم‌افزاری، هزینه نکردن برخی خانواده‌ها برای خرید اسباب‌بازی را توجیه کرده است. به نظر می‌رسد همه این موارد در کنار یکدیگر باعث شده‌اند که این روزها بازی‌های رایانه‌ای سهم

اطلاعات بیشتری داشت. برای مثال، در حالی که برخی بازی‌ها نتایجی چون تقویت حافظه، افزایش معلومات، افزایش قدرت استدلال علمی، رشد خلاقیت، پرورش خیال‌ورزی، تقویت اراده یا مواردی مشابه را به دنبال دارند، این ما هستیم که باید با شناخت نیازهای مهم‌تر کودک خود، بازی مناسب را در اختیار او قرار دهیم. بدیهی است، این انتخاب علاوه بر نیاز به داشتن شناخت از ویژگی‌های کودک، به داشتن آشنایی با انواع این بازی‌ها نیز وابسته است. متأسفانه باید پذیرفت، امروزه، خصوصاً در کشور ما، ابزار اطلاع‌رسانی مناسب و قابل اعتمادی برای تحلیل این بازی‌ها وجود ندارد. با وجود این مسئله یک راه‌حل جایگزین و البته کمی دشوارتر می‌تواند این باشد که خود ما با بررسی برخی بازی‌های موجود، مشکل را تا حدی رفع کنیم.



به‌نظر می‌رسد، اگر والدین و مربیان چنین بازی‌هایی را شناسایی کنند و به شکل کنترل شده‌ای در اختیار کودکان و نوجوانان قرار دهند، چه بسا این بازی‌ها به ابزاری کارآمدتر برای تربیت تبدیل شوند

خشن خلاصه می‌شود. اما به‌نظر می‌رسد با توجه به شرایط موجود، توصیه‌های ایجابی از توصیه‌های سلبی اهمیت بیشتری دارد. بدین مفهوم که آیا می‌توان از حجم تهدید چنین پدیده‌ای کاست یا حتی در برخی موارد آن را به فرصت تبدیل کرد؟ به‌نظر نگارنده، با توجه به تنوع موجود در نوع این بازی‌ها، می‌توان با مداخله مؤثر والدین یا مربیان، از فرصت‌های پیش‌رو بهره‌برداری کرد. در درجه اول باید در نظر داشت که گرچه بخش بزرگی از بازی‌های رایانه‌ای به‌شدت از درآمد اقتصادی بالاتر متأثر است و شرکت‌های سازنده، بدون توجه به آثار سوء این بازی‌ها، امیال پرقدرت‌تر مخاطبان مانند جذابیت‌های جنسی، خشونت، برتری‌جویی یا در نهایت پر کردن اوقات فراغت مخاطبان را هدف‌گذاری کرده‌اند، اما در این بین بخش قابل ملاحظه‌ای از این بازار نیز به بازی‌هایی تعلق دارد که به‌وسیله آن‌ها می‌توان اهداف مثبتی را در رشد شناختی، عاطفی و حتی ارادی کودکان را دنبال کرد. به‌نظر می‌رسد، اگر والدین و مربیان چنین بازی‌هایی را شناسایی کنند و به شکل کنترل شده‌ای در اختیار کودکان و نوجوانان قرار دهند، چه بسا این بازی‌ها به ابزاری کارآمدتر برای تربیت تبدیل شوند.

به هر حال، باید در نظر داشت که موضوع بازی، از گذشته دور به‌عنوان ابزاری تربیتی مورد توجه و تأکید فیلسوفان و روان‌شناسان تربیتی قرار داشته و بازی‌های رایانه‌ای نیز با وجود برخی آسیب‌ها در انواعی از آن‌ها و یا آسیب‌های ناشی از افراط در به‌کارگیری آن‌ها، از شمول کلی اهمیت بازی خارج نیستند. با این مقدمه، برای انتخاب بازی‌های رایانه‌ای مناسب برای کودکان و نوجوانان چه معیارهایی را می‌توان در نظر گرفت؟

بازی نیز مانند دیگر روش‌های تربیتی باید متناسب با ویژگی‌های متربی انتخاب شود. علاوه بر سن و جنسیت که ویژگی‌های شناخته شده‌تر به‌شمار می‌آیند، لازم است برای انتخاب بازی مناسب از خصوصیات کودک

بازی‌هایی که قواعد و سناریوهای از پیش تعیین شده کمتری دارند و در آن‌ها کودک به جای یادگیری و دنبال کردن قواعد خاص، امکان بیشتری برای انتخاب چگونگی پیشبرد بازی دارد، از ارزش تربیتی بیشتری برخوردارند.

برای این منظور لازم است در خرید یا دانلود بازی‌ها با کودک همراه شویم و احیاناً دقایقی را نیز در بازی با او همراه شویم. آشنایی والدین با بازی، به آن‌ها کمک می‌کند ویژگی‌های مثبت بازی را تا حدی بشناسند و از میزان انطباق این ویژگی‌ها با نیازهای تربیتی فرزند خود آگاه شوند.

اگر مشکل وقت در میان نباشد، ادامه همراهی بازی با کودک می‌تواند ثمرات بیشتری نیز به دنبال داشته باشد. در بسیاری از بازی‌های مفید، کودکان در برخی مراحل نیازمند کمک والدین هستند.

البته اکثر بازی‌های مفید در بهترین حالت فقط برخی نیازهای کودک را برآورده می‌سازند. لذا بهتر است به این بازی‌ها به عنوان یک جعبه ابزار نگاه کرد و بر حسب نیاز بازی‌های مناسب را به او پیشنهاد داد. اما به یاد داشته باشید برخی از ویژگی‌های بازی، ویژگی‌هایی کلیدی محسوب می‌شوند و از ارزش خاصی برخوردارند. برای مثال، بازی‌هایی که قواعد و سناریوهای از پیش تعیین شده کمتری دارند و در آن‌ها کودک به جای یادگیری و دنبال کردن قواعد خاص، امکان بیشتری برای انتخاب چگونگی پیشبرد بازی دارد، از ارزش تربیتی بیشتری برخوردارند. در این گونه بازی‌ها کودک خلاقانه و انتخابگرانه بازی

می‌کند. نکته دیگر این که ممکن است در بازی‌های رایانه‌ای نیز مانند برخی دیگر از رسانه‌ها مانند فیلم، شما با مواردی مواجه شوید که با وجود داشتن ارزش‌های مثبت، نکات منفی نیز دارند. در این شرایط، اگر ظرفیت لازم را در کودک خود مشاهده می‌کنید، به جای منع او از این بازی، با او در مورد این نکات منفی صحبت کنید و از او بخواهید پس از بازی در مورد آن قضاوت کند. بدین شکل شما قابلیت نقد را در او پرورش می‌دهید. مهم نیست که او تا چه حد مصداق‌های خوب و بد را از یکدیگر درست تشخیص می‌دهد، مهم این است که او به تدریج می‌فهمد خود باید بخشی از مسئولیت ممیزی بازی‌ها را برعهده گیرد. در عصر ارتباطات این قابلیت بسیار مهم است.

آخر از همه به این سؤال فکر کنید که آیا اگر ذائقه فرزند خود را از کودکی به سمت بازی‌هایی با ارزش تربیتی بیشتر هدایت کنیم، بهتر از آن نیست که در نوجوانی که امیالی آفت‌پذیرتر در او شکل می‌گیرند، او را با این پدیده مواجه کنیم؟





با توجه به نشانه‌های موجود والدین می‌توانند بدون نیاز به اطلاعات بیشتر درباره بازی‌ها ویژگی‌ها را بر اساس علامت‌ها برای گروه‌های سنی تشخیص دهند

معرفی نشانه‌ها



سامانه تعیین و تشخیص محتوای برنامه‌ها و یا بازی‌های ویدیویی که محصولات تولید شده را رده‌بندی می‌کند، با این شش علامت محتوا را برای گروه‌های سنی مختلف مشخص کرده است.

بر اساس این سامانه محتوا به ترتیب از چپ به راست به این گونه مشخص می‌شود:

● محتوا برای همه سنین از جمله کودکان نیز مناسب است.

● محتوا برای همه سنین از جمله کودکان بالای ۱۰ سال نیز مناسب است. ممکن است شامل کارتون، رویپزدازی یا خشونت خفیف به صورت دوره‌ای به همراه الفاظ کمی رکیک باشد.

● محتوا برای بالای ۱۰ سال مناسب است. ممکن است

شامل کارتون بیشتر، رویپزدازی یا خشونت خفیف به صورت قالب‌های تاثیر گذار باشد.

● محتوا برای بالای ۱۳ سال مناسب است. ممکن است شامل خشونت، قالب‌های تاثیر گذار، شوخ‌طبعی خام، خونریزی محدود، شبیه‌سازی قمار به همراه الفاظ رکیک.

● محتوا برای بالای ۱۷ سال مناسب است. ممکن است شامل خشونت زیاد، ترس و اضطراب و خونریزی، ارتباط جنسی و الفاظ رکیک.

● محتوا برای بالای ۱۸ سال و بالاتر مناسب است. ممکن است شامل صحنه‌های طولانی خشونت، قالب‌های جنسی و ارتباط جنسی، قمار به همراه پول واقعی باشد.