نگاهی به بازی‌های رایانه‌ای بر اساس مدل هارولد لاسول

مینا یمینی فیروز
کارشناس ارشد علوم ارتباطات اجتماعی- روزنامه نگاری، دانشگاه علامه طباطبایی
m_it69@yahoo.com

دکتر سید رضا نقیب السادات
دکترای علوم ارتباطات اجتماعی، دانشیار دانشگاه علامه طباطبایی
naghibulsadat@yahoo.com

دکتر علی اصغر کیا
دکترای علوم ارتباطات اجتماعی، دانشیار دانشگاه علامه طباطبایی
Aliasgharkia@yahoo.com

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای نمادی از خلاقیت و توانمندی انسان در ایجاد دنیای مجازی است، که به صورت روزافزونی فراگیر می‌شود. شاید بتوان علت این فراگیری را در نبود وقت کافی برای کاوش در دنیای واقعی یا عدم وجود امکانات برای ارضای حس کنجکاوی در دنیای بیرون دانست. چه بسا اگر زمان و امکانات برای تفریح و بازی کودکان فراهم بود کمتر کسی به نشستن در مقابل رایانه و بازی با دکمه‌ها علاقمند بود. رشد سریع فناوری‌های اطلاعات، تأثیرات بسیاری بر عرصه فرهنگی داشته است و بازی‌های رایانه‌ای نیز بخشی از فناوری‌های نوین است که تأثیرات ماندگاری بر فرهنگ رشد و تکوین شخصیت افراد و روش‌های آموزشی گذاشته و دلیل پر کردن بخشی از اوقات فراغت کودکان، نوجوانان و جوانان است. بازی‌های رایانه‌ای یکی از رسانه‌های فرامدرنی هستند که می‌توانند بر روی افراد جامعه تأثیر بسیاری بگذارند؛ چرا که این رسانه‌ی مدرن دارای ویژگی تعاملی است و با استفاده از فضا در ساخت روایت، به کودک و نوجوان کمک می‌کند تا با آن هم‌ذات‌پنداری کند و از آن تأثیر بپذیرد. این مقاله بر آن است تا با روش توصیفی- تحلیلی و شیوه مطالعه کتابخانه‌ای، به تبیین بازی‌های رایانه‌ای بر اساس مدل هارول لاسول بپردازد.

واژگان کلیدی

بازی، بازی‌های رایانه‌ای، مدل هارولد لاسول.

مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای که در قلب تحولات تکنولوژیکی دهه‌های پایانی قرن بیستم ظهور پیدا کردند و با جاذبه‌های فراوان خود، توجه طیف کثیری از کاربران رسانه‌های جدید را به خود جلب کردند، امروزه به رقیب پر

قدرت رسانه‌های پرمصرف گذشته تبدیل شده و استفاده از آن‌ها، در صدر فعالیت‌های فراغتی اکثر کاربران آن‌ها، به ویژه کودکان و نوجوانان قرار گرفته است. پیدایش این پدیده جدید دانش بشری، که تقریبا در همه شئون زندگی انسان راه یافته است، همچون دیگر ساخته‌های دست بشر، دو وجه دارد که یک وجه آن استفاده صحیح و مفید در جهت تسریع و دقت در کارها و کمک به رشد و سعادت بشر است و وجه دیگر آن استفاده نادرست است که نگرانی والدین را به همراه دارد. در دنیای رایانه، آنچه بیشتر کودکان و نوجوانان را مجذوب و شیفته خود می‌کند، همان چیزی است که به آن بازی‌های رایانه‌ای می‌گویند (صبوری خسروشاهی، ۱۳۸۶: ۶۴).

بازی‌های رایانه‌ای عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده، حتی به نظر می‌رسد اوقاتی را که آن‌ها باید به تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است.

کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر این بازی‌ها قرار گرفته‌اند و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازی‌های رایانه‌ای به صورت اجتناب‌ناپذیری بخش عمده‌ای از جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده است (شاوردی، ۱۳۸۸: ۵۴).

برخی از متخصصان و محققان، ارتباطات و وسایل ارتباط جمعی را به عنوان یکی از پدیده‌های گوناگون اجتماعی تلقی می‌کنند و آن‌ها را از جنبه‌های مختلف و مخصوصا با توجه به محتوای پیام‌هایی که در اختیار افراد می‌گذارند، مورد مطالعه قرار می‌دهند. مکتبی که به تأثیر پیام‌های ارتباطی در جوامع توجه دارد مکتب «جامعه‌شناسی ارتباطات» است که توسط هارولد لاسول پایه‌گذاری شده است. او به طور کلی روش مطالعاتی خود را بر مبنای عناصر ارتباط که شامل پیام‌دهنده، پیام، وسیله انتقال پیام، استفاده‌کنندگان از پیام و آثار اجتماعی پیام هستند، پایه‌گذاری کرده است و در این مورد فرمول خاصی ارائه داده است.

به عقیده او در مطالعات مربوط به ارتباطات باید معلوم شود:

گوینده و نویسنده کیست؟ چه می‌گوید و چه می‌نویسد؟ چه وسیله‌ای برای گفتن و نوشتن به کار می‌برد؟ برای چه کسانی می‌گوید و می‌نویسد و تأثیر گفتن و نوشتن او چیست؟

بدین طریق بر اساس فرمول لاسول، مطالعات و تحقیقات ارتباطی متوجه چهار جهت اصلی هستند، که در آن‌ها به ترتیب نقش اداره‌کنندگان ارتباطات و وسایل ارتباطی، محتوای پیام‌های ارتباطی، مخاطبان و استفاده‌کنندگان پیام‌های ارتباطی و آثار و عکس‌العمل‌های اجتماعی ارتباطات مشخص می‌شوند (معتمدنژاد، ۱۳۸۶: ۱۰).

الف) اداره و سازمان بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای قدمتی نزدیک به چهل سال دارد، یعنی زمانی که دستگاه‌های بسیار بزرگ بخش اعظم محاسبه را انجام می‌دادند. پیدایش ریزرایانه‌ها، در سال‌های واپسین دهه ۱۹۵۰، امکان برقراری ارتباط دوسویه را به آسانی فراهم آورد. از آن پس، برنامه‌نویس رایانه‌ها به جای استفاده از کارت‌های منگنه از صفحه کلید انجام گرفت. قدیمی‌ترین بازی‌های رایانه‌ای بخشی از برنامه‌هایی بود که دانشجویان مشتاق مؤسسه فناوری ماساچوست[1] ابداع کرده‌اند. اولین بازی رایانه‌ای به نام جنگ فضایی[2] که بعدها به بازی شهاب‌سنگ‌ها تبدیل شد و به کلوپ‌ها راه یافت، پیامد نخستین آزمایش‌ها در برنامه‌نویسی رایانه‌ای بود.

به دنبال افزایش دسترسی پژوهشگران دانشگاهی به رایانه‌ها، در دهه ۱۹۶۰، بازی‌های رایانه‌ای دیگری ابداع شد. برخی از این بازی‌ها، شکل رایانه‌ای بازی‌های رایج در همان زمان،

1. Massachusetts institute of technology

2. Ware space

مانند شطرنج بود و بازی‌های دیگر، بیشتر به صورتی طراحی شده بود که هدفش، بازی روی رایانه باشد و اغلب مضمونی ماجراجویانه داشت. در دهه ۱۹۷۰، بازی‌های رایانه‌ای از انحصار پژوهش‌های دانشگاهی بیرون آمد و به کلوپ‌های بازی راه یافت و بدین‌سان شمار بیشتری از افراد توانستند به آن‌ها دسترسی پیدا کنند. با آغاز دهه ۱۹۸۰، نرم‌افزارهای مربوط به این بازی‌ها به صنعتی عمده تبدیل شد و در نخستین سال‌های دهه ۱۹۹۰، تولیدکنندگان اصلی آن‌ها، شرکت‌هایی بزرگ با سرمایه‌هایی چند میلیارد دلار و مرتبط با برخی از پرسابقه‌ترین و مشهورترین نشان‌های تجارتی در جهان بودند. در پایان دهه ۱۹۸۰، بازی‌های رایانه‌ای، بازار فروش اسباب بازی را به طور کلی قبضه کرد. اهمیتی که به پیشرفت‌های جدید در تولید بازی‌های رایانه‌ای داده می‌شد، به خاطر ابداع حافظه قوی‌تر در شکل لوح فشرده و پیچیدگی تصویرها و در نتیجه محبوبیت بازی‌ها بود. تحولات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری بازی‌های رایانه‌ای، طی سال‌های اخیر شتاب بیشتری به خود گرفته، بازی‌های کنونی را از بازی‌های پیشین به شدت متفاوت کرده است؛ به طوری که بازی‌های طراحی شده بعضا از امکانات پیشرفته و قابل توجهی برخوردار هستند (یکرنگی، ۱۳۹۰: ۲۲).

بازی‌های رایانه‌ای در ایران، با تأخیری ۱۰ تا ۱۵ ساله نسبت به غرب در جامعه پدیدار شده، شروع به رشد کردند. کلوپ‌های رایانه‌ای که از آغاز در سطح تهران و سپس شهرهای دیگری شکل گرفتند، چیزی بیشتر از یک مغازه کوچک یا متوسط نبودند که با یک تغییر شکل ابتدایی، به صورت کلوپ و محل مراجعه کودکان و نوجوانان درآمدند.

نخستین دستگاه‌هایی که در کلوپ‌های مزبور به کار گرفته شدند، میکروسگا[1] بودند که با گذر زمان و فراگیر شدن دستگاه‌های پیشرفته‌تری که از گرافیک و سطح پردازش بالاتری برخوردار بودند، جای خود را به تدریج با مدل‌های اولیه دستگاه‌های سونی[2]، پلی استیشن[3] و نین‌تندو[4] عوض کردند. با گذشت قریب به یک دهه از پدید آمدن کلوپ‌های بازی‌های رایانه‌ای در سطح جامعه، به تدریج گیم‌نت‌ها در سطح جامعه پدیدار شدند، که بر خلاف محدودیت بازی‌های یک نفره یا دو نفره در کلوپ‌ها، امکان بازی با نفرات خیلی زیادتری را برای کاربران، فراهم می‌آورد. اگرچه در سطح ایران عرضه مدل‌های پیشرفته سونی، پلی استیشن و نین‌تندو، با تأخیر صورت می‌پذیرد، اما صاحبان کلوپ‌ها و گیم‌نت‌های داخلی، به دلیل ضرورت سرمایه‌گذاری سنگین برای ارتقای مدل دستگاه‌های بازی‌های رایانه‌ای رغبت چندانی به این کار از خود نشان نمی‌دهند و به کسب سود و درآمد، بر مبنای استفاده از مدل‌های قدیمی‌تر دستگاه‌های بازی‌های رایانه‌ای، ادامه می‌دهند (منطقی، ۱۳۸۷: ۴۸).

متولیان بازی‌های رایانه‌ای در کشور

۱. دفتر همکاری‌های سمعی و بصری معاونت پشتیبانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.

این دفتر ابتدا به شناسایی عوامل بازار بازی‌های رایانه‌ای اقدام کرد. در کشور ما که قانون کپی رایت رعایت نمی‌شود، سیل عظیمی از بازی‌های رایانه‌ای به داخل کشور سرازیر می‌شود که بسیاری از آن‌ها تناسب چندانی با فرهنگ، دین و اعتقادات ما ندارد. بررسی محتوا، کنترل و نظارت بر تکثیر و توزیع آن‌ها بسیار مشکل است، زیرا بازی‌ها بر خلاف فیلم‌های سینمایی قابل سانسور نیستند و همچنین برای بررسی محتوای آن‌ها باید تمام مراحل بازی اجرا شود که کاری وقت‌گیر و تخصصی است. تاکنون حدود ۳۰ شرکت ایرانی از دفتر همکاری‌های سمعی و بصری معاونت پشتیبانی وزارت فرهنگ و

1 . Microsega

2 . Sony

3 . Play Station

4 . Nin Tendo

ارشاد اسلامی مجوز فعالیت دریافت کرده‌اند و بازی‌های رایانه‌ای را پس از اخذ مجوز تکثیر و وارد بازار می‌کنند (معاونت مجلس شورای اسلامی، ۱۳۸۷: ۱۸).

۲. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

از نهادهای زیرمجموعه معاونت امور سینمایی ارشاد اسلامی و یک مؤسسه فرهنگی، هنری، غیر انتفاعی، غیر دولتی و ایرانی است که شخصیت حقوقی مستقل دارد. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با حکم شورای عالی انقلاب فرهنگی، قانونی‌ترین و بالاترین مقام کشوری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای است. این بنیاد زیر نظر شورای عالی انقلاب فرهنگی و تحت اشراف معاونت سینمایی وزارت ارشاد فعالیت می‌کند. شورای عالی انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۴ درصدد تأسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برآمد و سال ۱۳۸۵ هیئت امنای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تشکیل شد، اما به دلیل اختصاص نیافتن بودجه، فعالیت رسمی بنیاد از اوایل سال ۱۳۸۷ آغاز شد. هم زمان با تأسیس بنیاد کل بازی‌های رایانه‌ای، مأموریت نظارت بر فعالان عرصه بازی‌های رایانه‌ای و سامان‌دهی بازار این محصولات به دفتر همکاری‌های سمعی و بصری معاونت پشیبانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی واگذار شد (معاونت مجلس شورای اسلامی، ۱۳۸۷: ۱۹).

۳. اسرا[1]

سازمان رده‌بندی نرم‌افزارهای سرگرم‌کننده (اسـرا)، سیستم رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای است که محتوای رده‌بندی و سن مناسب را تعیین می‌نماید. این سازمان در سال ۱۳۸۶ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که یک نهاد نیمه دولتی است، تأسیس گردید. پروژه تحقیقاتی اسرا به مدیریت جناب آقای مجد، توسط یک تیم تحقیقاتی متشکل از ۱۷ روانشناس و ۸ جامعه‌شناس اجرا می‌شود. این پروژه تحقیقاتی که شامل ۵ فاز مجزا است، از سال ۱۳۸۶ در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال اجرا است.

در تعیین رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای، اسرا ۴ ویژگی را در نظر می‌گیرد:

۱. خصوصیات جسمی- حرکت؛ ۲. خصوصیات ذهنی- روانـی؛ ۳. خصوصیات عاطفی؛ ۴. خصوصیات اجتماعی.

گروه‌های سنی عبارت هستند از:

بالای ۳ سال (خردسالی)

بالای ۷ سال (کودکی)

بالای ۱۲ سال (ابتدای دوران نوجوانی)

بالای ۱۵ سال (نیمه دوم نوجوانی)

بالای ۱۸ سال (بزرگسالان، مجرد)

بالای ۲۵ سال (بزرگسالان، متأهل)

اسرا در طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای ۷ ویژگی را مدنظر خود قرار می‌دهد: ۱. خشونت؛ ۲. استفاده از تنباکو و مواد مخدر؛ ۳. محرک‌های جنسی؛ ۴. ترس؛ ۵. نقض ارزش‌های دینی؛ ۶. نقض هنجارهای اجتماعی و ۷. ناامیدی.

هدف نهایی اسرا رسیدن به نقطه‌ای است که قادر باشد بهترین سن را برای هر بازی رایانه‌ای تعیین نماید. بهترین سن یعنی سنی که در آن، بازی هیچ آسیب روانی و رفتاری نداشته و به ارتقا و رشد مخاطب کمک می‌نماید.

سازمان اسرا واقع در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درصدد است فعالیت‌های خود را با ۲ هدف دنبال نماید:

اولین هدف، ادامه تحقیقات و پژوهش‌ها است. استفاده از چشم‌اندازهای جدید نظیر علوم ارتباطی، علوم تربیتی و روانشناسی اجتماعی، طراحی محتوا و صحنه‌های آسیب‌رسان جدید، طبقه‌بندی و تفکیک آن‌ها، صرف نظر از بهره‌گیری از دانش روز که در فاز پنجم تحقیقات اسرا طراحی و برنامه‌ریزی شد، از فعالیت‌های تحقیقاتی مهم اسرا به شمار می‌روند.

هدف بعدی، اداره سازمان اسرا و اجرای سیستم آن است. تهیه فیلم و استخراج محتواهای بازی، تحلیل گیم پلی، تشخیص

1 . Entertaintment Softwares Rating Assosiation (ESRA).

و تعیین گروه سنی مناسب برای هر بازی از جمله فعالیت‌های این فاز به شمار می‌روند. تربیت نیروی متخصص که مسئولیت این هدف را بر عهده داشته باشند، امری مشکل و پرهزینه است که دستیابی به آن ملزم به استفاده از کلیه ظرفیت‌ها است (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۱).

ب) محتوای بازی‌های رایانه‌ای

تعریف بازی

به طور کلی تعریف‌هایی که از بازی ارائه شده است از نظر توجه به ویژگی‌های مختلف آدمی، متفاوت است یعنی هر صاحب‌نظری، بر اساس تجارب، مشاهدات، اعتقاد و دیدگاه خود بازی را به نوعی تعریف کرده و هر یک از این تعاریف، با برجسته‌سازی جنبه‌ای از بازی، نگرشی ویژه را ارائه کرده است. بر این اساس چهار نوع تعریف از بازی ارائه شده است:

۱. تعریف با توجه به جنبه زیستی: برخی از صاحب‌نظران بازی را از نظر زیستی بررسی کرده‌اند. هربرت اسپنسر[1]، نخستین نظریه‌پرداز در این زمینه بود. او معتقد بود که حیواناتی که در رده بالای سلسله تکاملی قرار دارند، تمام وقت انرژی خود را صرف پیداکردن غذا نمی‌کنند، بلکه آن‌ها انرژی مازاد خود را در فعالیت‌های دیگری به کار می‌گیرند. اسپنسر این تئوری را در رابطه با انسان چنین بیان کرده است: قوای ذهنی که مدت زمان معینی ساکن بوده‌اند، برای بیان خود فشار می‌آورند، و بازی، به‌کارگیری مصنوعی نیروهایی است که در هنگام فقدان به کارگیری طبیعی، آن چنان آماده تخلیه می‌گردند که کودک به وسیله اعمال خود به خودی به جای اعمال طبیعی خود را تخفیف می‌دهد.

۲.تعریف بازی با تأکید بر روی شخص: مهم‌ترین تعریف‌های بازی در این جنبه به دیدگاه فروید مربوط می‌شود و می‌گوید: بازی به احتمال نتیجه انگیزه‌ای است که کودک را تشویق می‌کند تا ظرفیت‌های خود را به کار گیرد و تمرین کند. او معتقد است بچه‌ها از تکرار بازی خسته نمی‌شوند، او تکرار را بر اساس لذتی می‌داند که از کشف دوباره و شناخت یک کار آشنا به دست می‌آید. برای کودک، تجربه دوباره یک کار به خودی خود و به وضوح منبع لذت است.

۳.تعریف بازی با تأکید بر فضای زندگی: تعریف‌هایی از بازی هستند که به تعامل کودک با اشیا و اشخاص پیرامون زندگی او می‌پردازد. به علاوه به نقش بازی در پی‌ریزی و تعیین جنبه‌های برون شخصی رفتار تأکید می‌کند. وقتی که پیاژه از بازی سخن می‌گوید بر این نکته تأکید می‌کند که بازی خود را قادر می‌سازد تا با واقعیت‌ها وفق یابد و مفاهیم دنیای اجتماعی و عینی را در خود رشد دهد. بدین ترتیب بازی فردی می‌تواند به کودک فرصت دهد تا بدون ترس از تنبیه و خسارت، دنیای خود را بسازد، مشکلات هیجانی خود را حل کند و چیزهایی درباره دنیای اطرافش یاد بگیرد. بازی اجتماعی نیز به کودک فرصت می‌دهد تا دیدگاه خود را درباره هویت خود، تعامل با دیگران، نقش‌های اجتماعی و اهمیت رفتار منطبق بر قواعد و مقررات را رشد دهد.

۴.تعریف بازی با تأکید بر جنبه اجتماعی-فرهنگی: در این تعریف‌ها، بازی در فرهنگ‌های مختلف جهان مورد توجه است. آشکار است که بازی‌هایی که در آن کودکان نقش‌های اجتماعی را بازی می‌کنند از فرهنگی به فرهنگ دیگر متفاوت است و بستگی به الگویی دارد که برای تقلید در دسترس است. وضع خانوادگی و ساختار اجتماعی، بر انتخاب کودک از فعالیت‌های بازی تأثیر می‌گذارد. ثابت شده است که انواع گوناگون بازی‌ها به سیستم اجتماعی، مذهب و محیط طبیعی آن جامعه ارتباط دارد. بنابراین محیط وسیعی که در درک بازی کودکان مورد توجه قرار می‌گیرد باید شامل نظام اجتماعی، مذهب، محیط طبیعی و جنبه‌هایی از دنیای بزرگ‌تر بچه‌ها و والدین آن‌ها باشد (علی شاهرودی، ۱۳۸۳: ۱۳).

1 . Herbert Spenser

انگیزه‌های بازی

نظریه‌پردازان در قرن‌های متمادی تلاش کرده‌اند که انگیزه‌های بازی کردن کودکان را دریابند. از مجموع نظرات فیلسوفان یونانی نظیر افلاطون و ارسطو در قرن اول تا فیلسوفانی مانند روسو در قرن هفدهم و فروید و پیاژه در قرن نوزدهم و بیستم می‌توان این موضوع را دریافت که، بازی یک موضوع تصادفی و بی‌معنی نیست بلکه، انگیزه‌های مهم و گوناگونی را دربردارد. بنابر نظریات مختلف، بازی کودکان به انگیزه‌های گوناگونی انجام می‌شود. البته برخی انگیزه‌های بازی در کودکان آگاهانه نیست. می‌توان به طور کلی آن‌ها را به دو دسته انگیزه‌های درونی و بیرونی تقسیم کرد:

انگیزه درونی انگیزه‌ای است که، فعالیت به خاطر خود عمل انجام می‌شود، زیرا خود عمل مطلوب و رضایت‌بخش است، مانند لذت بردن، تخلیه انرژی، تعدیل عواطف و مانند آن درمورد بازی.

انگیزه بیرونی انگیزه‌ای است که، انجام عمل برای تحقق امر دیگری است مانند اهداف اجتماعی شدن، آمادگی برای زندگی آینده و مانند آن در مورد بازی (علی شاهرودی، ۱۳۸۳: ۱۷).

مشخصه‌های بازی

برای بازی صفات و مشخصه‌هایی بیان کرده‌اند. پیاژه معیارهایی را برای بازی پیشنهاد می‌کند. از نظر او فعالیت‌هایی که فاقد چنین معیارهایی هستند، از مقوله کار هستند.

۱. بازی دارای هدفی در خود است.
۲. بازی اختیاری است نه اجباری.
۳. بازی خوشایند و دلپذیر است.
۴. بازی فاقد سازمان است.
۵. بازی از کشاکش و پرخاش آزاد است.

برخی دانشمندان درباره معیار پنجم تشخیص بازی ایراد گرفته‌اند. آن‌ها می‌گویند نگرانی‌ها و اضطراب‌های کودکان در بسیاری از زبان‌ها دیده می‌شود. مشخصه‌های دیگری که برای بازی در نظر گرفته شده است، عبارت هستند از:

۱. بازی‌کننده مایل است خود به وجودآورنده بازی باشد.
۲. احساس آزادی روانی مطلق در بازی وجود دارد.
۳. رقابت و مبارزه در بازی وجود دارد که منظور از آن شکست دادن طرف مقابل و کسب موفقیت است.
۴. میل به تقلید وجود دارد.

آنچه می‌توان به عنوان خصوصیت اساسی برای بازی ذکر کرد، شادی و لذت ناشی از آن است که در هنگام بازی به کودک دست می‌دهد. کودک در بازی به هیچ نفعی که از آن‌ها عاید می‌شود، منتظر نیست و فقط به خود عمل بازی علاقمند است. لذا عامل اصلی در بازی لذتی است که در حال بازی کردن در کودک ایجاد می‌شود (علی شاهرودی، ۱۳۸۳: ۲۴).

دلایل بازی کردن

دلایل متعددی در جذابیت و رشد بازی‌های رایانه‌ای مؤثر هستند. برخی از این دلایل را می‌توان به فناوری خود بازی‌ها نسبت داد. در واقع، ویژگی‌های خاص آن نسبت به سایر رسانه‌ها و به ویژه رسانه‌های آنالوگ یکی از دلایل مهم رشد چشمگیر محبوبیت و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای است. قابلیت‌های فنی بازی‌ها به عنوان یکی از دلایل جذابیت بازی‌ها مورد توجه تحقیقات قرار گرفته‌اند (گانتر، ۱۳۸۷: ۳۱). برتری‌های فنی دیجیتالی بازی‌های رایانه‌ای، نقطه قوت مهم آن‌ها است. رایانه و پیشرفت فناوری اطلاعات، قابلیت‌های گسترده و متنوعی را در خدمت صنعت سرگرمی قرار داده است و امکان‌پذیری انجام بازی در محیط مجازی که بسیار واقعی به نظر رسیده و امکان تجربه بسیاری از کارهایی را که در محیط واقعی منع قانونی داشته و یا با مخاطرات واقعی همراه است، در محیطی مجازی امکان‌پذیر می‌سازد؛ مثلا امکان رانندگی بدون گواهینامه در بازی ماشین سواری، امکان حضور در عرصه جنگ بدون گذراندن آموزش نظامی لازم و ترس از آسیب جسمانی دیدن و ...

برخی دلایل جذابیت بازی‌ها نیز مرتبط با متن بازی هستند. گانتر ویژگی دیگری را در دنیای

بازی‌ها مورد توجه قرار می‌دهد که گرچه قابلیتی است که فناوری دیجیتال در اختیار دنیای بازی قرار داده است، اما باید آن را در تحلیل متن بازی مورد توجه قرار داد. این ویژگی‌ها عبارت هستند از: هدف، چالش‌انگیزی و کنجکاوی. هدف می‌تواند رسیدن به پایان بازی یا افزایش امتیاز قبلی باشد. همچنین بازی باید درجه‌ای از چالش‌انگیزی یا دشواری را دارا بوده، و مشکلاتی غیر قابل پیش‌بینی در سر راه بازیکن قرار گیرند. بازی باید کنجکاوی بازیکن را با جلوه‌های ویژه دیداری و شنیداری یا از طریق پیچ و تاب‌های گوناگون خود بازی برانگیزد. علاوه بر این‌ها، مقوله‌های انگیزشی دیگری نیز برای انجام بازی‌ها برشمرده شده است؛ مثلا بازخورد، پیشرفت، سرعت بالای پاسخ و سقف نامحدود در عملکرد (همان: ۱۵۲).

نظریه تصفیه و پالایش[1] که توسط کار[2] روانشناس آمریکایی، تدوین شد، معتقد بود در بازی نیرویی وجود دارد که روان آدمی را از احساسات و امیال غیر ضروری و خطرناک پاک می‌سازد، منظور او بازی در صحنه تئاتر و اثر تراژدی‌های یونانی بر تماشاچیان بوده است که به عقیده او باعث تخلیه روانی تماشاچیان می‌شده است.

بر اساس این نظریه، نیاز آسیب‌شناختی به ستیزه و جدال پرآشوب ممکن است به وسیله انجام بازی پرخاشگرانه ارضا شود، که در نتیجه آن فرد تاحدودی از این احساسات آسیب‌شناختی رهایی می‌یابد (میلر[3] و رابینسون[4]، ۱۹۶۳: ۱۱۳). این نظریه می‌تواند برای تبیین انجام بازی‌های رایانه‌ای با محتوای پر از خشونت، به محققان کمک زیادی کند. طبق این نظریه، رفتار خشونت‌آمیز در دنیای مجازی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به افراد کمک کند که به ارضای امیال خشونت‌آمیز خود بپردازند و از آسیب‌های اجتماعی این امیال رهایی یابند.

سرگرمی و تفریح را نیز می‌توان یکی از مهم‌ترین دلایل انجام بازی‌های رایانه‌ای دانست. در این مورد می‌توان به نظریه استراحت و رفع خستگی[5] که توسط موریتس لازاروس[6]، استاد فلسفه دانشگاه برلین، تدوین شد، اشاره کرد. بر اساس این نظریه، بازی، انرژی مصرف شده را بار دیگر تأمین می‌کند. بدن بعد از مدتی فعالیت خستگی‌آور (کار)، نیاز به فعالیتی تنش‌زا (بازی) دارد. بر اساس این نظریه زمان بازی هنگامی فرا می‌رسد که انرژی بدن به حداقل برسد، نه زمانی که انرژی بیش از حد در خود داشته باشد (اسپادک[7]، ۱۳۷۲: ۲۷۵).

در بررسی علت جذابیت بازی‌ها، گانتر معتقد است ترکیب شماری از ویژگی‌های صوتی و تصویری بازی‌ها، و در پی آن پدید آوردن معمایی الکترونیک یا فعالیتی که بازیکن باید چگونگی دستیابی به مهارت انجام دادن و حل کردن آن معما را یاد بگیرد، در جلب توجه بسیاری از جوانان به بازی‌های رایانه‌ای جایگاهی خاص دارد (گانتر، ۱۳۸۷: ۷۸).

عوامل مؤثر در بازی کودکان

عوامل متعدد در بازی کودکان تأثیر دارد که مهم‌ترین آن‌ها عبارت هستند از:

۱. تأثیر سن: کودک، در هر سنی، بازی ویژه‌ای را می‌پسندد. برای مثال، کودک در همان روزهای نخست تولد، به لگد زدن و حرکت دادن دست‌ها علاقه دارد. کمی که بزرگ‌تر می‌شود، اطرافیان با او بازی می‌کنند مثلا صورت خود را با دست‌هایشان می‌پوشانند و سپس آن‌ها را برمی‌دارند می‌گویند «دالی» که این کار موجب شادمانی و لذت کودک می‌شود. الگوی بازی کودکان در سال‌های اولیه کودکی، نشانه تغییر رشدی آنان است. کودک در هر سنی، به بازی‌های خاصی می‌پردازد و بعضی از آن‌ها را رها می‌کند،

1 . Kathartic Theory
2 . Carr
3 . Miller
4 .Robinson
5 . Relaxation Theory
6 . Morits Lazaros
7 .Espadc

یعنی بازی‌ها با توجه به تغییر سنی جذابیت خود را از دست می‌دهند.

۲. تأثیر جنسی: جنسیت یکی از عوامل مؤثر در بازی است و از این رو می‌توان گفت که بازی پسرها با دخترها تفاوت دارد. در تفاوت میان بازی دختران و پسران عمده‌ترین عوامل عبارت است:

الـف) مربوط به طبیعت و فطرت کودک می‌شود. بعضی از دختران طبیعتا به بعضی از بازی‌ها علاقه نشان می‌دهند و برخی از پسران به بازی‌های دیگر.

ب) انتظارات و توقعات والدین و جامعه از دختر و پسر نیز کم کم آنان را به سوی تفاوت میان بازی‌های دخترانه و پسرانه سوق می‌دهد. در دوران کودکی، میان بازی دختران و پسران تفاوت چندانی مشاهده نمی‌شود، ولی به محض این که سن ورود به دبستان فرا می‌رسد اختلافات آشکارتر می‌شود و ارزش‌هایی که جامعه برای هر جنس قائل است، خود را در بازی‌ها نشان می‌دهد.

۳.تأثیر محیط: تأثیر محیط بر بازی کودکان را از دو دیدگاه می‌توان بررسی کرد:

الف) غنا بخشیدن به محرکاتی که کودک با آن‌ها بازی می‌کند: برخی از روانشناسان تنوع محرکات را مهم‌ترین عامل طبیعی در رشد هوش می‌دانند. کودک هر اندازه بیشتر ببیند، بشنود، لمس کند و از حواس خود بهره گیرد در سال‌های بعدی زندگی به دیدن، شنیدن، لمس کردن و استفاده از دیگر حواس خود علاقه بیشتری نشان خواهد داد. البته، باید توانایی‌ها و محدودیت‌های فکری کودک را شناخت و کیفیت و کمیت محرک‌ها را با آن تطبیق داد؛ یعنی محرک‌های محیط باید به جا و به اندازه باشند وگرنه نه تنها اثر مثبتی ندارد، بلکه ممکن است سبب اغتشاش فکری و اختلال در یادگیری کودک شوند. از این رو تأکید می‌شود که تنوع و تحرکات محیطی برایش فراهم سازید و اسباب‌بازی‌های مختلفی بخرید تا هر چه بیشتر به پرورش حواس او کمک کند.

ب) تفاوت بازی‌های کودک در محیط‌های مختلف از نظر جغرافیایی: بنابر تحقیقات انجام شده، کودکان ژاپنی بیشتر به فعالیت‌های غیر رسمی گروهی توجه نشان می‌دهند، در حالی که بچه‌های آمریکایی به بازی‌های گروهی و رقابتی علاقه بیشتری دارند. کودکان آمریکایی، تنها در مراحل آغازین دوران کودکی به بازی‌های مهیج علاقه‌مند هستند، ولی بچه‌های ژاپنی این علاقه را برای مدت طولانی‌تر حفظ می‌کنند. فرهنگ هر جامعه در بازی اثر می‌گذارد و می‌توان گفت که بازی کودکان، به نوعی منعکس‌کننده فرهنگ آن جامعه است. در مناطق محروم، به این دلیل که افراد توانایی اقتصادی زیادی برای خرید وسایل و اسباب بازی برای کودکان ندارند، آن دسته از بازی‌های سنتی را که نیاز چندانی به آلات و اسباب ندارند به کودکان خود می‌آموزند

۴.تأثیر هوش: هوش می‌تواند بر نحوه و نوع آن، انتخاب اسباب‌بازی و استفاده از آن تأثیر بگذارد. در این جا به نحوه برخورد کودکان باهوش و کم هوش با بازی و اسباب بازی اشاره می‌شود، کودکان تیزهوش سعی می‌کنند وسایل و اسباب‌بازی‌هایی را انتخاب کنند که بتوانند با آن‌ها به ابتکار و ابداع دست بزنند و قوای ذهنی خود را به کار گیرند. کودکان باهوش‌تر مدت کمتری به یک بازی مشغول می‌شوند، زیرا خواهان تنوع هستند و از تنوع لذت می‌برند. کودکان باهوش در سنین بالاتر به بازی‌هایی که مستلزم فعالیت‌های ذهنی و جسمی است می‌پردازند؛ برای مثال، جمع‌آوری اشیای مورد نظر (کلکسیون) برای آنان جذاب و لذت بخش‌تر است. کودکان تیزهوش، به دلیل توانایی‌های بیشتر به انجام دادن بازی‌های انفرادی تمایل نشان می‌دهند و معمولا انرژی بدن را در حد زیادی مصرف نمی‌کنند. به نظر می‌رسد که کودکان عقب‌مانده بیشتر به بازی‌های انفرادی می‌پردازند، زیرا کودکان تیزهوش، به علت توانایی زیاد، و کودکان کم‌هوش، به سبب توانایی کم، معمولا

به خوبی در گروه پذیرفته نمی‌شوند (مطهری، ۱۳۸۲: ۹).

بازی‌های رایانه‌ای

با پیشرفت فناوری‌های ارتباطی، بازی‌های رایانه‌ای و در پی آن بازی‌های ویدیویی، پدید آمدند. بازی‌های اخیر، اگرچه در سطح محدود و به شکل بسیار ابتدایی و ساده‌ای مطرح شده بودند و فرضا در دستگاه آتاری[1] تنها حاوی یک بازی بود و با دلزده شدن بازیگر از آن، باید دستگاه دور انداخته می‌شد، ولی به دلیل ارزش بازی‌ها جهت پر کردن اوقات فراغت نوجوانان و جوانان از سویی و ارزش‌های تجاری نهفته در آن از سوی دیگر، به تدریج مورد توجه بیشتری قرار گرفتند و با پیشرفت فناوری‌ها، به تدریج ارزش‌های دیگر بازی‌ها، از جمله ارزش بازی‌ها در جامعه‌پذیری[2] کودکان، نوجوانان و جوانان از بالقوه‌ای در القائات ارزشی به اذهان جوانان داشتند، مورد توجه خاص‌تری قرار گرفتند.

اگر بازی‌ها در گذشته، به صورت یک بازی بدون گرافیک، صدا و مبتنی بر متن، در روی یک رایانه خانگی مورد استفاده قرار می‌گرفتند، پیشرفت‌های جدید فناوری در این عرصه، این امکان را به وجود آورده‌اند که بازیکن در حال حاضر یک مبارز رزمی نظیر ۳۶۰ ار[3]، سگا[4] در ماکتی از کابین خلبان قرار گرفته، به دسته اهرم بازی چنگ زند و آزادانه، مطابق با حرکات موجود در دنیای بازی به اطراف پرتاب گردد، بازی را به پیش ببرد.

برخی از محققان از تحولات فناوری معاصر که بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای جلوه‌ای از آن به شمار می‌رود، به عنوان انقلاب رایانه‌ای یاد کرده‌اند (گاردنر[5]،۱۹۹۱). نظریه‌پردازان دیگری از انقلابی که بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای در فعالیت‌های اوقات فراغت کودکان و نوجوانان ایجاد کرده‌اند، سخن گفته‌اند و تأکید ورزیده‌اند که برای فهم اثرات انقلاب بازی‌های مزبور کوشش‌های تحقیقاتی کافی انجام نگرفته است (کوپر[6] و مک کی[7]، ۱۹۸۶: ۷۳۳).

با ملاحظه شمار وسیع کودکان، نوجوانان و جوانانی که در برخورد با پدیده بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای، جذب آن شده و بدان می‌پردازند، اثرات انقلابی که بازی‌های اخیر در اوقات فراغت نسل جوان پدید آورده‌اند به شکل ملموس‌تر احساس می‌شود.

همان گونه که تاریخ فناوری‌ها حکایت می کند، بازی‌های رایانه‌ای نیز همانند فناوری‌های ارتباطی پیشین در هردو بعد استفاده‌های بهینه و بهره‌گیری نامناسب، مورد استفاده قرار گرفته‌اند. به عنوان نمونه، برخی از بازی‌های مثبت‌نگر، درصدد ایجاد اوقات فراغتی مناسب برای کاربرانشان بوده، برخی از بازی‌های دیگر، در سطحی فراتر، ضمن پرکردن اوقات فراغت کاربران، درصدد آموزش آنان برآمده‌اند. به عنوان مثال، بازی‌های سوپرماریو[8] و فراگر[9] از جمله بازی‌هایی هستند که به پرکردن اوقات فراغت نوجوانان و جوانان می‌پردازند. با وجود تهیه برخی از بازی‌های آموزشی و مناسب، بررسی‌های تجربی انجام شده، بیانگر آن است که حجم عمده‌ای از بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای به پرخاشگری، خشونت و قتل اختصاص یافته‌اند.

برخی از محققان، با مشابه دانستن بازی‌های رایانه‌ای با تلویزیون، و با تأکید بر این که پژوهش‌های زیادی وجود دارند که به شکل قطعی اثرات مخرب برنامه‌های پرخاشگرانه تلویزیونی را روی بینندگان آن نشان داده‌اند، قضاوت می‌کنند که بازی‌های پرخاشگرانه رایانه‌ای در ذهن مخاطبانشان آثار منفی و زیان‌باری بر جای خواهند نهاد. اما محققان

1 . Atari
2 . Socalization
3 . 360R
4 . Sega
5 . Gardner,J.E
6 . Cooper,J
7 . Mackie,D
8 . Supermario
9 . Frogger

دیگری با یادآوری این که در جریان بازی‌های اخیر، یک رابطه تعاملی بین بازی و بازیگر وجود داشته و همین مسئله بر خلاف نقش منفعل افراد در برابر تلویزیون، نقش فعالی به آن‌ها در جریان بازی‌های الکترونیکی می‌دهد، تأکید ورزیده‌اند که میزان آسیب‌زایی بازی‌های مزبور، به مراتب بیشتر از برنامه‌های تلویزیونی است (اسکات[1]،۱۹۹۵: ۱۲۸).

مخالفان بازی‌های رایانه‌ای، با تأکید بر مسائلی مانند: افزایش پرخاشگری کودکان، نوجوانان و جوانان در اثر بازی با بازی‌های رایانه‌ای، صرف پول زیاد برای بازی‌های مزبور، اعتیاد یافتن به بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای و نظایر آن خاطر نشان می‌سازند، تأثیر آسیب‌های پیش‌گفته؛ بسیار بیشتر از تأثیر مواردی همچون افزایش هماهنگی حرکتی- بینایی، خلاقیت افراد و مانند آن است که در زمره مزایای بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای شمرده می‌شوند.

گذشته از آنچه از آن یاد شد، در یک تحلیل کلان‌نگر می‌توان بیان داشت؛ بررسی مسئله بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای، دلالت بر آن دارد که بازی‌های اخیر، به یکی از نیازهای اساسی جامعه معاصر که سواد رایانه‌ای است، پاسخ مثبت می‌دهند. زیرا آشنایی با بازی‌های اخیر، به مثابه پل جهت آشنایی کاربران با رایانه و سواد رایانه‌ای، عمل خواهد کرد. اما در برابر، بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای، عرصه مناسبی برای حاکمان سیاسی و شرکت‌های تجاری بزرگ، فراهم آورده است تا حاکمان و جریان‌های سیاسی، از این طریق به القای منویات خویش، در اذهان نوجوانان و جوانان پرداخته، شرکت‌های تجاری نیز در برخورد با خیل انبوه جوانان که مصرف‌کنندگان بالقوه تولیدات و کالاهای آن‌ها خواهند بود، به القای مضامین تبلیغاتی موردنظرشان به کاربران بازی‌ها، بپردازند. البته نظام آموزشی و اولیای تربیتی جوانان نیز می‌توانند با تکیه بر ابعاد مثبت بازی‌های پیش‌گفته، از این بازی‌ها در جهت اهداف انسانی خود سود جویند، اما بررسی‌های اولیه، دلالت بر صنعت شکل‌گیری جریان اخیر دارد؛ یعنی شواهد موجود، به شکل مشابهی حکایت از عقب ماندن اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان، از سرعت تحولات بازی‌ها و قدرت القائات ارزشی آن‌ها دارد (منطقی، ۱۳۸۷: ۱۷).

ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای

۱. سنجش عملکرد: پیشرفت‌های سریع فناوری که مسیرهای جدید به اشتراک‌گذاری، تبیین و تعامل را فراهم می‌کند، درک و شناخت میزان مشارکت‌ها و تعاملات کودکان و وضعیت اخلاقی آن‌ها را در موقعیت‌های مختلف مهیا کرده است. بررسی واکنش کودکان در حین بازی و توجه هویت آنان در این بازی‌ها به ما کمک می‌کند تا دریابیم آن‌ها در موقعیت‌های مختلف چه بازخورد و اصول اخلاقی را از خود بروز می‌دهند و عملکرد آنان در مقابل بیانات، فعالیت‌ها و واکنش‌های طرف مقابل چگونه است.

۲. تعامل: از ویژگی‌های بارز و برجسته بازی‌های رایانه‌ای، تعاملی بودن آن است. هنگامی که بازیگر آیتم‌های بازی خود را مثل: جنسیت، زیبایی، قدرت و سرعت انتخاب کند، در اصل شخصیت خودش را وارد آن بازی کرده است و خود را یک شخصیت در آن صحنه بازی تصور می‌کند و همواره در تمام مراحل بازی سعی می‌کند به بهترین وجه ممکن عمل کند تا بیشترین امتیازات را به دست آورد و در صورتی که امتیازی را از دست بدهد یا این که از چرخه بازی حذف شود، ناراحتی را به وضوح در چهره او می‌توان مشاهده کرد یا برعکس، زمانی که امتیاز بالایی را کسب کند، خوشحالی و شوق از چهره او نمایان است، او در هر مرحله از بازی با ترفندها و شگردها و مهارت‌های خاصی آشنا می‌شود و سعی می‌کند که آن‌ها را فرا گرفته و به بهترین شکل از آن‌ها استفاده کند.

1 . Scott,D

۳. الگودهی: از دیگر ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به الگودهی در این بازی‌ها اشاره کرد؛ به طور مثال، در بازی‌های رایانه‌ای فوتبال، بیشتر بازیگرهای رایانه، مخصوصا کودکان و نوجوانان، در وهله اول لیگ‌های شناخته شده اروپایی را انتخاب کرده و از بین آن‌ها نیز تیم‌های مطرحی چون: منچستر یونایتد، بارسلونا و یا رئال مادرید را انتخاب می‌کنند و این انتخاب، به علت وجود بازیکنی در این تیم‌ها است که الگوی بازیگر رایانه است و همواره در حین بازی، خود را جای الگوی مورد نظر فرض می‌کند و مایل است تا حرکات آن بازیکن را در زمین فوتبال پیاده کند.

۴. مشارکت‌های اجتماعی: از دیگر ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به کاربرد آن‌ها در جهت یادگیری اصول مدنی و مشارکت‌های افراد در این اصول داشت. امروزه جوانان با کمک دنیای مجازی، به شکل شگفت‌انگیزی به اطلاعات و مفاهیم دسترسی داشته و برای مشارکت در زندگی اجتماعی فرصت‌های جدیدی را کسب می‌کنند، نسل امروز در درک دوستی، مسائل خصوصی، هویت، تملک، ابتکارات و فعالیت‌های مدنی، نسبت به نسل دیروز بسیار متفاوت است. تحقیقاتی که درباره مشارکت‌های برخط[1] صورت گرفته، نشان می‌دهد جوانان دامنه دوستی‌های خود را گسترش داده، گروه‌های مورد علاقه خویش را پیدا کرده، در محیط مطالبی را فراگرفته و در زندگی و فعالیت‌های اجتماعی شرکت می‌کنند. محیط بازی‌های برخط به گونه‌ای است که موجب گسترده شدن روابط اجتماعی بیرون افراد، احساسات، اعتقادات واقعی و هویت آنان می‌گردد.

۵. آموزش: در بررسی ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای از منظر مباحث آموزشی، اشاره به این نکته ضروری است، که یادگیری در هر زمانی اتفاق می‌افتد. این ویژگی، در ذات بشر است. یادگیری، همیشه با تغییراتی همراه است. تغییر در محفوظات، مهارت‌ها، نگرش و رفتار ما حاصل یادگیری است. ما می‌توانیم چیزهایی را یاد بگیریم که مفید یا غیر مفید، نجات بخش یا خطرناک، کمک‌کننده یا آسیب‌رسان باشند، در آموزش، ارزش‌هایی وجود دارد که تغییراتی را نیز دربردارند. آموزش، آسان‌سازی امر یادگیری است. این توضیحات نشان می‌دهند که یادگیری امری طبیعی است و فرد آن را برای خودش انجام می‌دهد و نیز به صورت عمدی و برای دیگران انجام می‌شود. هنگامی که از بازی‌ها به طور جدی در امر آموزش و یادگیری استفاده شود، تعامل در بازی و یادگیری با هم انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌ها که سرگرمی آموزشی هستند، در حقیقت فکری را در ذهن مخاطب ایجاد می‌کنند و برخلاف این تصور که بازی‌های رایانه‌ای سرگرمی هستند و هیچ گونه فعالیت فکری و آموزشی در آن‌ها وجود ندارد، باید اذعان داشت که با انجام فعالیت‌هایی که در بازی وجود دارد، بازیگر در یک فضای مجازی مطالب بسیاری را می‌آموزد و این گونه بازی‌ها، به دلیل فرایند حل مسئله موجود در آن‌ها، فعالیت‌های ذهنی بازیگر را تا حد بسیار بالایی ارتقا می‌دهند. از این رو، فعالیت‌های ذهنی، به دنیای واقعی منتقل می‌شوند (حسینی، ۱۳۹۰: ۳۲).

ج) مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای

چه کسانی به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند؟

افراد از تمام گروه‌های سنی به این بازی‌ها می‌پردازند. با این همه پسران نوجوان و جوان در حدود ۲۰ سال، بیشترین تعداد را دربرمی‌گیرد. بر پایه بررسی‌هایی در اوایل دهه ۱۹۸۰، در آمریکا از هر ده جوان، نزدیک به نه نفر بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دادند. در این دهه که محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای به اوج

1 . on line

رسیده بود، بررسی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای نشان داد که زمان انجام بازی می‌تواند بین دو ساعت در هفته تا دو ساعت در روز تغییر کند. زمان اختصاص یافته به بازی‌های رایانه‌ای، تا اندازه‌ای به مدت زمان بازی هر فرد وابسته بود، برخی از پژوهش‌ها نشان داد که انجام روزانه این بازی‌ها در آغاز شاید دو ساعت در روز یا بیشتر طول بکشد، ولی تنها پس از گذشت چند ماه، این زمان به حدود دو ساعت در هفته کاهش می‌یافت (گانتر، ۱۳۸۷: ۱۶۵).

تفاوت‌های جنسیتی

بازی‌های رایانه‌ای برای گروهی از افراد گیرایی بیشتری دارد. یکی از عامل‌های اصلی تمایزدهنده کودکان و نوجوانان در انجام بازی‌های رایانه‌ای جنسیت آنان است. تفاوت‌های جنسیتی در الگوهای پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای مشاهده شده است. به طور کلی پسران هم در خانه و هم در کلوپ‌ها بیشتر از دختران بازی می‌کنند. مشاهده بازیکنان در کلوپ‌های بازی در موقعیت‌های عـادی، از همان روزهـای نخست پژوهش درباره بازی‌های رایانه‌ای، نشان داده است که افراد مذکر، در مقایسه با افراد مؤنث، صبح‌ها هنگام رفتن به سرکار، موقع ناهار و شامگاه هنگام بازگشت از سرکار، زمان بیشتری را به بازی اختصاص می‌دهند. پژوهش دیگر، در یک کلوپ بازی‌های ویدیویی متعلق به مرکز خریدی در حومه شهر پترزبورگ[1] نشان داده شد که بیشتر بازیکنان پسر بودند و دختران اندکی به تنهایی بازی می‌کردند.

در چند جا، بررسی مشاهده‌ای تراکم بازیکنان نشان داد کلوپ‌های بازی مکان‌هایی در اصل مردانه است. توجیه این پدیده آن است که زنان در رویارویی با موضوع‌های خشونت‌آمیزی که در بسیاری از این بازی‌ها وجود دارد و از بودن در کلوپ‌ها که محل انجام این گونه بازی‌ها است شاید کمتر از مردان احساس آسودگی خاطر کنند. معمولا به نظر می‌رسد دختران بسیار کمتر از پسران به بازی‌های رایانه‌ای علاقه نشان می‌دهند (همان: ۱۶۷).

تفاوت‌های شخصیتی

شماری از پژوهشگران فراتر از نقش عوامل جنسیتی، به بررسی این امکان پرداختند که تفاوت‌های موجود در میزان انجام و نیز گرایش به گونه‌های ویـژه‌ای از بازی‌های رایانه‌ای را شاید بتوان به کمک عامل شخصیتی توجیه کرد. یافته‌های این پژوهش‌ها تاکنون متناقض بوده است. برخی از این اطلاعات نشان داده است که تفاوت‌های جنسیتی در انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به متغیرهای شخصیت وابسته باشد، ولی ویژگی‌های شخصیتی بازیکنان به گونه‌ای همسان نمایانگر ارتباط‌های معنادار با رفتار انجام بازی یا گرایش به موضوع‌هایی خاص نبوده است.

پیش از آن که پژوهشگران به بازی‌های رایانه‌ای سرگرم‌کننده بپردازند، بررسی‌هایی در نخستین سال‌های دهه ۱۹۷۰ آشکار ساخت که برنامه‌نویسان رایانه، مردانی جوان، مجرد و درون‌گرا بودند. چنین افرادی علاقه شدیدی به فعالیت‌های مکانیکی داشتند ولی در موقعیت‌های اجتماعی مهارت کمتری از خود نشان می‌دادند. عامل تعیین‌کننده موفقیت یا عدم موفقیت آنان به سطح بالای مهارتشان در استدلال انتزاعی وابسته بود.

گیب و همکارانش تفاوت‌های شخصیتی را در کاربری گسترده و محدود بازی‌های رایانه‌ای در نخستین سال‌های دهه ۱۹۸۰ در آمریکا بررسی کردند. بازیکنان مذکر و مؤنث بر پایه شماری از ویژگی‌های شخصیتی همچون عزت نفس- خود تحقیری؛ کج‌روی اجتماعی- همنوایی اجتماعی؛ خصومت- مهربانی؛ جمع‌گریزی- جمع‌گرایی؛ وسواس فکری- عملی و انگیزه پیشرفت مقایسه شدند، ولی هیچ تفاوت عمده‌ای از نظر ویژگی‌های شخصیتی میان مردان و زنان به چشم نخورد. همچنین هیچ یک از این ویژگی‌های شخصیتی

1 . Pittsburgh

درجه کلی و معناداری از رابطه با تناوب انجام بازی‌های رایانه‌ای را نشان نداد. ولی یافته‌های جالب توجه نشان داد زنانی که تجربه طولانی‌تر در بازی‌ها داشتند، بیشتر از زنان کم تجربه‌تر از انگیزه پیشرفت برخوردار بودند (همان: ۱۷۰).

د) آثار اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای

مزایای بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای، محبوب‌ترین و رایج‌ترین بازی‌های عصر حاضر هستند. به دلیل اعتیاد برگرفته از رقابت و هیجان بازی‌ها، از مهم‌ترین سرگرمی‌ها محسوب می‌شود تا جایی که بازی‌کنندگان برای عبور به مراحل بالاتر، هرچه از دستشان برمی‌آید، انجام می دهند. کودکان آن چنان در بازی غرق می‌شوند که از اطراف خود کاملا فاصله می‌گیرند عبور از موانع و رسیدن به مراحل بالاتر، بازی‌کننده را هیجان زده می‌کند و شکست در آن، کودک را مضطرب می‌سازد. از بزرگ‌ترین دلایل محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای، این است که انسان می‌تواند واقعیت را تجربه کند و در محیط آن قرار گیرد، بدون آن که در پایان خسارتی متوجه او شود یا آسیبی ببیند (فضل الهی و ملکی توانا، ۱۳۹۰: ۱۳۲).

از فواید بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. فرایند یادگیری بچه‌ها را آسان و توجه آنان را جلب می‌کند.
۲. به طور فراگیر، کاربر هر چند بار که بخواهد، می‌تواند موضوعی را ببیند، بخواند و مرور کند.
۳. برنامه‌های بسیار متنوعی نظیر نقاشی ساخته شده که به کودکان و نوجوان امکان می‌دهد تا تصاویر یا داستان‌هایی را خلق کند یا این که امکاناتی را ارائه می‌دهند که نوجوانان را با تاریخ، جغرافیا و ... علاقمند می‌سازند.
۴. برخی از برنامه‌های آموزشی، به کودکان و نوجوانان کمک می‌کند تا بسیاری از مهارت‌های زندگی از قبیل تشخیص کلمات را با خود تمرین کنند.
۵. بیش‌تر برنامه‌های رایانه‌ای در وقت، هزینه، صرفه‌جویی‌های بسیاری به همراه دارند.
۶. بازی‌های رایانه‌ای همچنین به کودکان و نوجوانان مبتلا به بیماری‌هایی چون «فلج مغزی» یا «نارسایی در تشخیص واژه‌ها» کمک می‌کند.
۷. بازی‌های رایانه‌ای، به برخی هماهنگی‌ها میان چشم و دست و پرورش عضله‌ها کمک می‌کند.
۸. برای معلولان و پر کردن اوقات فراغت آنان وسیله کمک آموزشی مناسبی است.
۹. کودک بدون کثیف کردن لباس‌ها و اطراف می‌تواند به راحتی نقاشی بکشد و رنگ‌ها را عوض کند. مثلا اگر از رنگ سبز لباس نقاشی‌اش خوشش نیامد به رایانه می‌گوید رنگ قرمز کن، رنگ قرمز رضایت او را فراهم نکرد رنگ آبی و ...
۱۰. مفاهیم و مبانی ریاضیات را با کمک شکل‌های کودکانه به کودک آموزش می‌دهد.
۱۱. به عقیده بعضی از پزشکان، بازی‌های رایانه‌ای به کودکان کمک می‌کند که به داروهای مسکن کمتر احتیاج پیدا کنند.
۱۲. بازی‌های رایانه‌ای بچه‌ها را وارد دنیایی می‌کند که کنترلش در دست آن‌ها است و به همین دلیل آن‌ها از این بازی‌ها لذت می‌برند (یمینی فیروز، ۱۳۹۲: ۱۸۳).

از آثار مثبت بازی‌های رایانه‌ای می توان به موارد زیر هم اشاره کرد:

۱. رشد ذهنی و جسمی: نقش بازی در روند رشد جسمانی و روحی کودکان انکارناپذیر است. کودک بسیاری از مهارت‌های فردی و اجتماعی لازم برای زندگی آینده خود را از طریق همین بازی‌های به ظاهر بسیار بی‌اهمیت می‌آموزد. بسیاری از متخصصان تعلیم و تربیت سفارش می‌کنند که مطالب آموزشی در کلاس‌های درس از طریق بازی آموزش داده شود و نتایج حاصله گویای موفقیت استفاده از این شیوه است. نقش این بازی‌ها در تکامل جسمی و

روحی کودکان اثبات شده است و کودک بسیاری از مهارت‌های فردی و اجتماعی را از طریق همین بازی‌ها فرا می‌گیرد. شاید بتوان زیست این بازی‌ها را در تکرارپذیری و جبران خطاها دانست.

۲. ارتقای مهارت‌ها: این بازی‌ها می‌تواند به صورت غیر مستقیم مهارت‌هایی را به کودک بیاموزد که باعث موفقیت‌های بزرگ آن‌ها در زمینه‌های شغلی و تجاری شود. این بازی‌ها می‌توانند سبب ارتقای مهارت‌های اجتماعی افراد شوند و قدرت تصمیم‌گیری را افزایش می‌دهد.

۳. نقش مثبت فرهنگی: این بازی‌ها می‌تواند در تکوین و تقویت شخصیت فرهنگی نوجوانان ارزش بسزایی داشته باشد به گونه‌ای که با ارائه محصولات فرهنگی‌تر و پرکردن اوقات فراغت کودکان و نوجوانان می‌توان به ارتقای فرهنگی جامعه کمک کرد. بی‌تردید به کارگیری هنرمندان و مهندسان خلاق و علاقه‌مند به فرهنگ و تلاش برای خارج کردن این نرم‌افزارها از انحصار کشورهای غربی ضروری به نظر می‌رسد.

۴. نقش مثبت در سلامت: به نظر برخی پزشکان بازی‌های رایانه‌ای به کودک بیمار کمک می‌کند که زودتر سلامت خود را بازیابد و به داروهای مسکن نیاز کمتری داشته باشد. این بازی‌ها به دلیل سرعت بالا اغلب باعث هماهنگی‌های دست و چشم شده و به پرورش عضلات ظریف کودک کمک می‌کند و همچنین در درمان بی‌اختیاری و افزایش قدرت عضلات در بیماران نقش بسزایی داشته و می‌تواند به درمان برخی از بیماران بدون درمان دارویی کمک کند.

۵. بازی‌های رایانه‌ای منابع خوبی برای آموزش و یادگیری: اهمیت بازی در آموزش کودکان تا انـدازه‌ای است که بسیاری از محققان تعلیم و تربیت سفارش می‌کنند مطالب آموزشی در کلاس درس از طریق بازی آموزش داده شود و نتایج حاصله گویای موفقیت استفاده از این شیوه است.

۶. علاوه بر بازی‌های سنتی، نتایج تحقیقات درباره بازی‌های رایانه‌ای حاکی از آن است که این بازی‌ها نیز منابع خوبی برای آموزش و یادگیری هستند و استفاده گروهی از بازی‌های آموزشی تأثیر مثبت در پیشرفت تحصیلی و روابط اجتماعی کودکان دارد. از سوی دیگر این بازی‌ها می‌تواند به صورت غیر مستقیم مهارت‌هایی را به کودکان بیاموزد که باعث موفقیت‌های بزرگ کودکان در زمینه‌های شغلی شود.

۷. .افزایش روابط اجتماعی: رایانه و فناوری‌های وابسته، از جمله بازی‌ها می‌توانند تعاملات اجتماعی را در خانه تسهیل نمایند. از آنجایی که استفاده از رایانه در برخی از آموزش‌ها نیاز به فرصت‌هایی برای مداخله و نفوذ دیگران فراهم می‌کند باعث می‌شود‌که تعاملات اجتماعی در این مداخلات اتفاق افتد. جنبه دیگر این که رایانه ممکن است تعاملات اجتماعی را با فراد بیرون از خانه، از طریق پست الکترونیکی و اینترنت افزایش دهد. اگرچه انجام بازی‌های رایانه‌ای به عنوان فعالیت تفریحی به تنهایی توصیف شده است و تحقیقات روی اثرات بازی رایانه‌ای روی تصویر قالبی شده فعالیت تنهایی متمرکز شده است، واقعیت این است که انجام بازی رایانه‌ای تعاملات اجتماعی را نیز دربرمی‌گیرد که نادیده گرفته شده است. مردم اغلب برانگیخته می‌شوند که به طور رقابت، با دوستان، اعضای خانواده و سایر اشخاص بازی‌کننده انجام بازی‌های رایانه‌ای در قالب دو نفری معمول است و به کارگیری موقعیت‌های رقابتی بین دو بازیکن را منعکس می‌کند. بسیاری از ویدیوهای خانگی موجب ایجاد آرامش می‌شوند. اکثر نرم‌افزارهای در دسترس بازار امکان بازی برای دو تا چهار بازیکن را به طور همزمان فراهم می‌کنند. ماهیت رقابتی

انجام بازی‌های رایانه‌ای توجه لازم را به دست نیاورده است و اثرات بازی رایانه‌ای رقابتی بین فردی هنوز تبیین نشده است (شاوردی و کاظمی، ۱۳۸۱: ۴۲).

معایب بازی‌های رایانه‌ای

معایب ناشی از بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به دو دسته آسیب‌های جسمانی و آسیب‌های روانی- تربیتی به شرح زیر تقسیم نمود:

الف) آسیب‌های جسمانی

۱. چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه، به شدت تحت فشار نور قرار می‌گیرد و دچار عوارض می‌شود.

۲. تحقیقات نشان داده است که نوجوانان چنان غرق بازی می‌شوند که توجه نمی‌کنند به دلیل درگیر شدن در ماجرای بازی، تا چه حد از لحاظ بینایی و ذهنی به خود فشار می‌آورند.

۳. به دلیل این که نوجوان در یک وضعیت ثابت تا ساعت‌ها می‌نشیند، ستون فقرات و استخوان‌بندی‌اش دچار اشکال شده و فرد مبتلا به آرتروز می‌شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست، از دیگر عوارض کار ثابت و طولانی مدت با رایانه است.

۴. هیجان همیشگی هنگام بازی، بر روی ارگانیسم فرد تأثیر گذاشته و پیامدهای منفی بر دستگاه گردش خون و گوارش مـی‌گـذارد، همچنین این هیجان‌های دروغین، سلامت روانی کودک را به خطر می‌اندازد.

۵. پوست فرد در معرض بمباران همیشگی پرتوهایی قرار می‌گیرد که از صفحه رایانه پخش می‌شود.

۶. ایجاد تهوع و سرگیجه، به ویژه در کودکان و نوجوانانی که زمینه صرع دارند، از دیگر عوارض این بازی‌ها است.

به نظر برخی از متخصصان اعصاب و روان، بازی‌های پرهیجان رایانه‌ای که طی آن صفحه نمایشگر رایانه، از فلاش‌ها و شعاع‌های خیره‌کننده نوری پوشیده می‌شود، سبب بروز هیجان‌های شدید عصبی در نوجوانی می‌شود که از نظر عصبی ضعیف هستند و برای ابتلا به صرع، آمادگی دارند.

ب) آسیب های روانی- تربیتی

۱. تقویت حس پرخاشگری: مهم‌ترین ویژگی بازی‌های رایانه‌ای، حالت جنگی اکثر آن‌ها است و این که فرد، برای رسیدن به مرحله بعدی بازی، باید با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. استمرار چنین بازی‌هایی، کودک و نوجوان را پرخاشگر و ستیزه‌جو بار می‌آورد و او تلاش می‌کند با زور و تهاجم به خواسته‌های خود برسد.

۲. انزوا طلبی: کودکان و نوجوانانی که به طور مداوم به این بازی‌ها مشغول هستند، درونگرا، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌شوند. این روحیه انزواطلبی باعث می‌شود که کودک از گروه همسالان جدا شود که این خود، سرآغازی است برای بروز ناهنجاری‌های دیگر.

۳. تنبل شدن ذهن: در این بازی‌ها به دلیل این که کودک و نوجوان اغلب با ساخته‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کمتر امکان دخل و تصرف در آن‌ها را دارد، حالت انفعال در او پدید می‌آید و اعتماد به نفس وی در برابر ساخته‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود.

۴. تأثیر منفی در روابط خانوادگی: در دوره کنونی که زندگی‌ها به سوی ماشینی شدن پیش می‌رود، خود به خود، روابط عاطفی رنگ باخته و در کنار هم بودن خانواده کمتر شده است. در چنین وضعی، بسیاری از مردم از وجود تلویزیون به عنوان جعبه جادویی که باعث سردی روابط خانوادگی شده است، یاد می‌کنند؛ در حالی که جعبه جادویی دیگری با جاذبه سحرآمیزتری به نام رایانه، نیز به زندگی ماشینی ما وارد شده و دشواری‌ها را دوچندان کرده است.

۵. تضعیف اخلاقیات: اشاعه فرهنگ برهنگی و ترویج سکس، از آفت‌های دیگر بازی‌های رایانه‌ای است. نبردهای تن به تن دختران نیمه عریان، رقص و موسیقی غربی و ... در این گونه بازی‌ها تبلیغ شده است و متأسفانه بی‌هیچ گونه دشواری، در فروشگاه‌ها به معرض فروش گذاشته می‌شود.

۶. افت تحصیلی: به دلیل جاذبه مسحورکننده این بازی‌ها، نوجوانان وقت بسیاری را صرف آن می‌کنند و در واقع با مصرف انرژی عصبی و روانی خویش و با چشمان و ذهنی خسته به بستر می‌روند و گاه، صبح زودتر از وقت معمول بیدار می‌شوند تا پیش از رفتن به مدرسه نیز اندکی بازی کنند. بی‌تردید این علاقه سبب افت تحصیلی خواهد شد.

۷. از خود بیگانگی: دنیای مجازی، ولی نزدیک به واقعیتی که در بازی‌های رایانه‌ای به تصویر کشیده می‌شود. آن قدر جذاب است که مخاطب کودک و نوجوان تحت تأثیر همه باورهایی قرار می‌گیرد که طراحان این بازی‌ها به او القا می‌کنند. فرد، دچار از خود بیگانگی شده و مانند آن‌ها می‌اندیشد (یمینی فیروز، ۱۳۹۲: ۱۸۵).

۸. اعتیاد: عده‌ای از محققین بازی‌های رایانه‌ای را اعتیادآور و خطرناک قلمداد می‌کنند. هر چند این مسئله ثابت نشده است، اما شواهد نشان می‌دهد تعدادی از علاقمندان به بازی‌های رایانه‌ای به صورت غیر طبیعی به این سرگرمی وابسته شده و از زندگی عادی خود باز می‌مانند.

۹. القائات سیاسی و فرهنگی: بازی‌های رایانه‌ای -بخشی از فناوری‌های نوین- تأثیرات ماندگاری بر فرهنگ، رشد و تکوین شخصیت افراد و روش‌های آموزشی گذاشته است. دنیای مجازی نزدیک به واقعیت که در این بازی‌ها به تصویر کشیده می‌شود به قدری محصورکننده و جذاب است که مخاطب -کودک و نوجوان- تحت تأثیر تمام باورهایی قرار می‌گیرد که طراحان این بازی به او القا می‌کند (معاونت مجلس شورای اسلامی، ۱۳۸۷: ۱۴).

نتیجه‌گیری

امروزه بازی‌های رایانه‌ای نه فقط ابزاری برای سرگرمی و تفریح، بلکه یکی از بزرگ‌ترین صنایع دنیای فناوری ارتباطات و اطلاعات هستند. شناخت اندکی که نسبت به این صنعت در کشور ما وجود دارد، باعث شده است تا بیشتر افراد، بازی‌های رایانه‌ای را ویژه کودکان بدانند و آن را نوعی تفریح جهت اوقات فراغت بپندارند. در حالی که در اکثر کشورهای جهان، این بخش از علوم، جز تخصص‌های مهم به شمار می‌رود و اهمیت بسزایی دارد. بنابراین نباید دیدگاه منفی و مغرضانه به بازی‌های رایانه‌ای داشت، بلکه می‌توان از این تکنولوژی در جهت آموزش و انتقال ارزش‌ها در بین نسل جوان و نوجوان استفاده کرد.

باید بپذیریم که بازی‌های رایانه‌ای، همانند بسیاری دیگر از پدیده‌های عصر فناوری اطلاعات به زندگی ما و فرزندانمان راه پیدا کرده است. اگر بخواهیم آن را نادیده بگیریم و فرزندانمان را از این بازی‌ها محروم نماییم، حرص و ولع آنان برای دسترسی به این بازی‌ها بیشتر می‌شود. فرزندان اگر در خانه نتوانند بازی کنند، به خانه دوستانشان می‌روند. اگر آنجا هم نتوانستند، به ویدئو کلوپ و مکان‌هایی که می‌توانند به بازی‌های رایانه‌ای دسترسی یابند، سر می‌زنند. از سوی دیگر، اگر بخواهیم فرزندان خود را در این زمینه لجام گسیخته به حال خود بگذاریم، خطرهای روحی، روانی و جسمی آنان را تهدید می‌کند. از این رو والدین و دست‌اندرکاران امور فرهنگی و آموزشی، باید با برنامه‌ریزی صحیح راه را برای استفاده صحیح کودکان و نوجوانان از این بازی‌ها هموار کنند.

یکی از نکات مهمی که در خصوص بازی‌های رایانه‌ای باید اعمال شود، بحث نظارت بر این بازی‌ها است. بازی‌های رایانه‌ای در صورت عدم نظارت، یک دشمن خانگی محسوب می‌شوند و برای فرزندان یک خانواده، می‌توانند نکات

منفی فراوانی را به همراه داشته باشند. در صورت عدم جلوگیری از این موضوع، باید منتظر پیامدهای بدی بود. بنابراین، در این میان، والدین برای جلوگیری از این مسئله باید سواد فنی خود را درباره وسایل جدید سرگرمی‌ساز بالا ببرند. در مورد بازی‌های رایانه‌ای باید به این نکته مهم اشاره کرد که علاوه بر این که ظاهر و شکل بازی باید مورد نظارت والدین باشد، بهتر این است تا والدین با محتوای بازی آشنا شده و در صورت لزوم، از استفاده فرزندان جلوگیری کنند. والدین باید بازی‌های رایانه‌ای را در اختیار فرزندان خود قرار دهند که علاوه بر این که آموزش‌ها و مهارت‌هایی را در زمینه‌های علمی، اجتماعی، فرهنگی یا اقتصادی در اختیار آنان قرار می‌دهد، اصول اخلاقی در آن‌ها کاملا رعایت شده باشد. یکی دیگر از مواردی که باید تحت نظارت والدین باشد، میزان زمان استفاده از این بازی‌ها است. مشغول شدن به این بازی‌ها، نباید آن‌ها را از چرخه عادی زندگی خارج کرده و آنان را نسبت به این بازی‌ها معتاد سازد.

پیشنهادها

۱. طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای برای سنین مختلف زیر نظر کارشناسان و متخصصان تعلیم و تربیت.
۲. کنترل محتوای بازی‌ها توسط مسئولان.
۳. آگاه ساختن خانواده‌ها از جایگاه بازی‌های رایانه‌ای و آشکار ساختن جنبه‌های مثبت و منفی آن‌ها از طریق رسانه‌ها، مدارس و ....
۴. آشنایی والدین با رایانه و بازی‌های رایانه‌ای و افزایش اطلاعات در این زمینه.
۵. انتخاب بازی‌های مناسب بازی‌های رایانه‌ای برای فرزندان.

منابع

۱. اسپادک، برنارد. (۱۳۷۲). آموزش در دوران کودکی، ترجمه محمد حسین قطری نژاد. چاپ چهارم، مشهد: انتشارات آستان قدس رضوی.
۲. حسینی، سید داوود. (۱۳۹۰). بازی‌های رایانه‌ای؛ نگاهی به ویژگی‌ها، بایدها و نبایدها. ره‌آورد نور، ۳ (۳۶): ۲۸ - ۳۳.
۳. شاوردی، تهمینه و کاظمی، بهمن. (۱۳۸۱). بررسی اثرات اجتماعی، فرهنگی و جسمانی بازی‌های رایانه‌ای بر روی کودکان و نوجوانان، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۴. شاوردی، تهمینه. (۱۳۸۸). بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، ۲ (۷): ۷۶ - ۴۷.
۵. صبوری خسروشاهی، حبیب. (۱۳۸۶). بررسی آسیب‌های اجتماعی اینترنت (به انضمام ماهواره و بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی)، تهران: دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی.
۶. علی شاهرودی، فروغ. (۱۳۸۳). تأثیر بازی در شکوفایی و رشد شخصیت کودکان و نوجوانان، تهران: رسا نشر.
۷. فضل الهی، سیف اله و ملکی توانا، منصوره. (۱۳۹۰). اسلام و پژوهش‌های تربیتی، ۳ (۲): ۱۴۴ - ۱۲۵.
۸. گانتر، بری. (۱۳۸۷). اثر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای بر کودکان، سید حسن پورعابدینی. تهران: جوانه رشد.
۹. مطهری، محمدرضا. (۱۳۸۲). راهنمای انتخاب اسباب‌بازی (با تأکید بر روانشناسی بازی)، تهران: البرز.
۱۰. مقالات، سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازیابی شده در تاریخ ۸ شهریور، ۱۳۹۳ از: www. ircg.ir/ sn/news/catID/113/lang/fa.
۱۱. یمینی فیروز، مینا. (۱۳۹۲). درآمدی بر بازی‌های رایانه‌ای. گفتمان علم و فناوری، ۱ (۴): ۱۹۰ - ۱۷۹.
12. Goper, J. & Machie, D. (1986). Video games and aggression in children. Journal of applied social psychology. 16 (8). 72- ۶ ۷۴۴.
13. Miller, N. P. & Robinson, D. M. (۱۹۶۳). The leisure Age, Belmont: wad worth publishing.
14. Scott, D. (1995). The effect of video games on feelings of aggression. Journal of psychology.129 (2).121 - 132.

شبکه‌های اجتماعی مجازی

فرصت‌ها و تهدیدها

حمید ضیایی پرور
طاهره ساعدی