



سال ششم / تابستان ۱۳۹۶

نگرش مادران به استفاده کودکان از بازی‌های رایانه‌ای

• فاطمه نوری‌راد، وحیده شاه‌حسینی آ

چکیده

در عصر حاضر کودکان و نوجوانان به شدت تحت تأثیر بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفته‌اند. بازی‌های رایانه‌ای به صورت اجتناب‌ناپذیری سهم عمده‌ای از جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده است که نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت ایشان را پر می‌کند، بلکه اوقاتی را نیز که آن‌ها بایستی به حضور در جمع خانواده و یا یادگیری زندگی اجتماعی صرف کنند، پوشش داده است.

این مقاله درصدد مطالعه نگرش والدین و به‌ویژه مادران به بازی‌های رایانه‌ای و استفاده کودکانشان از این بازی‌هاست و همچنین به بررسی پیامدهای استفاده کودکان از بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه والدین می‌پردازد، چراکه مادران می‌توانند نقش کلیدی در پیشگیری از وابستگی کودکان به بازی‌های رایانه‌ای و کاهش عوارض نامطلوب حاصل از آن ایفا کنند. در این راستا با ۲۰ تن از مادران کودکان خردسال پیش‌دبستانی (دختر و پسر) مصاحبه عمقی انجام شد و مضامین اصلی آن‌ها، استخراج شد. یافته‌ها حاکی از آن است که والدین به دلایلی چون بالا رفتن تشخیص اجتماعی، پر کردن ساعت فراغت کودکان، گرفتاری‌های شغلی و فکری و در نتیجه عدم داشتن وقت و حوصله برای بازی با کودکان و گفت‌وگو با آنان، تمایل روزافزون به استفاده کودکانشان از بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهند.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، والدین کودکان خردسال، نگرش به بازی‌های رایانه‌ای، پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای، وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای.

مقدمه و طرح مسئله

قابل انکار نیست که رسانه‌های جمعی مانند تلویزیون، سینما، بازی‌های کامپیوتری، در حال شکل دادن فرهنگی هستند که در آن زندگی می‌کنیم. فرهنگی که ما آن را نساخته‌ایم، بلکه برخاسته از صنعت است و از طریق رسانه‌ها به عموم مردم منتقل می‌شوند. این فرهنگ برساخته، خارج از کنترل ماست و به طرز قابل توجهی فرزند پروری ما را تحت تأثیر قرار داده است. بخش عظیمی از این فرهنگ را بازی‌های دیجیتال شکل داده‌اند. در جهان امروز فرهنگ رسانه‌ای فراگیرترین و مسلط‌ترین فرهنگ تاثیرگذار در جامعه است و مرکز ثقل این تأثیر روی نسل در حال رشد یعنی کودکان و نوجوانان می‌باشد. بخش قابل توجهی از زندگی کودکان امروز را ارتباط با رسانه‌های دیجیتال از جمله بازی‌های رایانه‌ای تشکیل می‌دهد. بر اساس آمار مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) در ۱۳۹۴، تعداد کل بازیکنان بازی‌های دیجیتال در کشور ۲۳ میلیون نفر برآورد شده است که از این تعداد ۱۹ درصد را دانش‌آموزان دبستان و پیش از دبستان تشکیل می‌دهند. (سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)^۱، این ارتباط اگر به نحو صحیحی هدایت شود، می‌توانند رشد مهارت‌های مختلف یادگیری را فراهم سازد. بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند کودکان و نوجوانان را در برخورداری از تفکری انتقادی و یافتن راه‌حلهایی خلاقانه کمک کنند. به‌گونه‌ای که روز به روز این باور در کودکان تقویت شود که آن‌ها می‌توانند از تمامی برنامه‌های رسانه‌ای مطالبی بیاموزند.

در دنیای امروز کودک در حالی به مواجهه با بازی می‌رود که در این رسانه‌ها، تفاوتی میان کودک و بزرگسال وجود ندارد. خشونت، آدم‌ربایی، سرقت، برهنگی و سکس، ناهنجاری‌های اخلاقی و... همگی پیوسته و تقریباً یکسان در معرض دید و دسترس کودک و بزرگسال قرار دارد. ثمره این وضع، اختلال و تزلزل دوران کودکی و سپری نشدن این مرحله از زندگی به‌صورت بهنجار خواهد بود. مهم‌ترین مفاهیم ارائه شده در اکثر بازی‌های کامپیوتری لذت، قدرت، ترس، خشونت، مدیریت، شناخت دوست، شناخت دشمن، حل مسئله و... است. درک هر کدام از مفاهیم فوق سن و شرایط خاصی را در کودکی می‌طلبد. این در حالی است که کودکان در سنین متفاوت بدون توجه به سن، روحیه، جنسیت و فرهنگ خانوادگی با این مفاهیم مواجه می‌شوند.

بازی‌های موبایلی، تحولات دیجیتال و شبکه‌ای، در کنار دیگر فرایندها نه تنها کودکی را به طرز جدیدی شکل داده‌اند بلکه شالوده‌های آن را برهم زدند. این رسانه‌ای شدن یا موبایلی شدن علاوه بر آن که به مثابه یک فرایند و نهاد شبه مستقل بر کودکی تأثیر دارد به جزو لاینفکی از کودکی و میدان‌های اجتماعی کودکان بدل شده است. رسانه‌های جدید از جمله بازی‌های موبایلی، با وابسته

کردن کودکان به خود حس تعلق آن‌ها به مکان، خاطرات و تجارب مستقیم از فضای شهری، پارک و محله را محدود و در بسیاری موارد صرفاً مجازی می‌کند. تمرین و فرصت ناکافی حضور در شهر، میل به مشارکت عمومی کودکان در دنیای واقعی و اعتماد به نفس آن‌ها را می‌کاهد. فراغت‌های کودکان امروز با وجود این رسانه‌ها فردی و خانگی شده است. رسانه‌های جدید معنا و ارزش بازی را تغییر داده و مرز اسباب بازی و رسانه را کمرنگ و عموماً ناپدید کرده است. کودک امروز صرفاً مصرف‌کننده محصولات رسانه‌ای جدید شده است، آن هم مصرف‌کننده‌ای منفعل. این پدیده تناقض‌آلود که از یک سو بهترین و قویترین بستری رشد، تحول و توسعه زندگی انسان‌هاست از سوی دیگر مسموم‌ترین و آسیب‌زاترین فضای فرهنگی و تربیتی را نیز درون خود دارد، نیازمند دقت نظر و برنامه‌ریزی برای استفاده است. از این رو نقش خانواده و مدیریت تربیتی و نظارتی والدین به ویژه مادران در مواجهه با این رویداد می‌تواند نظام رفتاری فرزندان را در نحوه استفاده از بازی‌های دیجیتال تعیین کنند. هرچند دولت‌ها در کنترل و هدایت این رسانه‌ها مسئولیت‌های سنگینی دارند، لکن به نظر می‌رسد پایگاه خانواده با توجه به شناختی که والدین از ظرفیت‌ها، نیازها و حساسیت‌های فرزند خود دارند از اهمیت بیشتری برخوردار باشد. خانواده‌هایی که با رویکرد تربیت متعادل فرزندان خود را به شیوه‌های خود گردان و خود پیرو تربیت می‌کنند، می‌توانند در راه مسئولیت بخشی به کودکان و نوجوانان در مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای نقش مهمی داشته باشند. بنابراین در این میان والدین نقش مهمی در چگونگی بازی کودکان و نقش‌پذیری آنان در روند بازی‌ها دارند. از آنجاست که این مقاله، درصدد مطالعه نگرش والدین به ویژه مادران به بازی‌های رایانه‌ای و استفاده کودکانشان از آن است و در این روند به بررسی پیامدهای استفاده کودکان از بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه والدین می‌پردازد. آیا والدین به این نکته فکر کرده‌اند که این بازی‌ها تا چه حد با سن، شخصیت، جنسیت و روحیه کودکان همخوانی دارد؟ میزان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر شخصیت اجتماعی و روانی کودکان چقدر است؟

ادبیات مفهومی

بازی، دنیای کودک است. فرایند یادگیری را برای وی لذتبخش می‌کند و منجر به تأمین بسیاری از نیازهای اساسی و زیر بنایی او می‌شود. اهمیت بازی در مباحث روان‌شناسی رشد تا حدی است که صاحب‌نظران آن را «تفکر کودک» نامیده‌اند. بازی وسیله‌ای است برای بروز احساسات، برقراری روابط، توصیف تجربیات، آشکار کردن آرزوها و خود شکوفایی. بازی، کمک می‌کند تا کودکان و نوجوانان بتوانند با دسترسی به حقایق و واقعیت‌های پیرامونش، با خویشتن و دیگران بهتر سازگار شود. هرچه بازی و مشارکت کودک بیشتر باشد، بیشتر در می‌یابد که در چه سطحی از کارآیی و ارزشمندی است و چه توقع و انتظاری می‌تواند از محیط پیرامون خود داشته باشد. فعالیت بازی در واقع تلاش کودک برای کنار آمدن با محیط است که از این طریق او خود را می‌یابد

و دنیا را درک می‌کند تا حدی که برخی بازی را «یکی ساختن واقعیت با خود» تعریف می‌کنند. اما تصویر دنیای کودک امروز چگونه است؟ (لادرت و برالتون، ۱۹۹۹)

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از قوی‌ترین و مؤثرترین رسانه‌های مجازی، در سال‌های اخیر با اقبال فزاینده‌ای روبرو بوده است. گسترش ابزارهای هوشمند قابل حمل و نیز کاهش سن استفاده‌کنندگان از آن، سبب شده این بازی‌ها به عنوان دریچه‌ای برای سازماندهی نگرش به دنیای پیرامون به خصوص برای کودکان جایگاه ویژه‌ای پیدا کند و برای آنان به دنیایی تبدیل شود که بیشتر وقت خود را در آن می‌گذرانند.

دو رویکرد به پدیده بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد و تقریباً تمام تحقیقات با توجه به این دو رویکرد شکل گرفته است. عده‌ای این بازی‌ها را نویدبخش و مقدمه‌ای برای آشنایی بیشتر با رایانه دانستند و آن را همانند سایر اسباب‌بازی‌ها دارای کارکرد مثبت و مفید می‌دانند که سبب افزایش خلاقیت در کودکان و نوجوانان، افزایش مهارت‌های هماهنگی و همچنین سامان بخشیدن به اوقات فراغت شده است. از نظر این گروه، در بازی‌های رایانه‌ای اصول یادگیری دقیقی به کار گرفته می‌شوند که از بسیاری نظام‌های آموزشی متریقی‌تر هستند (فرقانی و علیزاده، ۱۳۸۶: ۳).

برخی دیگر اعتقاد دارند بازی‌های رایانه‌ای گفتمان‌هایی نظیر جنگ و خشونت را ترویج می‌کنند. آن‌ها همچنین درباره محتوای بازی‌ها نگرانند چراکه این بازی‌ها با افزایش کیفیت، سعی در هر چه بیشتر مجذوب ساختن مخاطبان خود دارند و نیز به دلیل ویژگی‌های تعاملی، فرد را درگیر ماجرا و سناریوی بازی می‌کنند. (گانتر، ۱۳۸۷: ۲۲) از نظر این گروه، بازی رایانه‌ای این خطر را به همراه دارند که مرز بین واقعیت و خیال را از بین می‌برند، انسان‌ها را از زندگی مولد در جهان واقعی دور می‌کنند، مهارت‌هایی را بسط می‌دهند که مفید نیستند و گاهی در زندگی واقعی، افراد را به دردرس می‌اندازند (پاتر، ۱۳۹۱: ۴۱۵).

به طور کلی، برای آنکه بتوان فعالیتی را بازی نامید، باید آن فعالیت پنج ویژگی اساسی داشته باشد: اول اینکه بازی دارای انگیزه‌های درونی بوده و هدف آن در خودش نهفته است و تنها به خاطر رضایت حاصل از انجام آن صورت پذیرد. دوم اینکه به صورت آزادانه انتخاب شود. اگر افراد وادار شوند و یا حتی با ملایمات زیر فشار قرار گیرند تا بازی کنند، ممکن است هیچگاه به فعالیت تعیین‌شده به چشم بازی ننگرند. سومین ویژگی اساسی بازی این است که باید خوشایند باشد و افراد بایستی از انجام آن لذت ببرند. چهارمین ویژگی بازی واقعیت‌گریزی^۱ است به این معنی که با عنصر وانمودسازی به معنای برهم ریختن واقعیت برای انطباق با رغبت‌های بازیکن همراه است. این امر به ویژه در بازی‌های نمادین مصداق دارد؛ یعنی هنگامی که افراد مدت زیادی از وقت خود را

برای آزمودن نقش‌های جدید و بازی کردن در صحنه‌های تخیلی صرف می‌کنند. پنجمین ویژگی آنکه بازیکن باید در بازی شرکت داشته باشد و از لحاظ جسمانی، روانی یا هر دو درگیر بازی باشد، نه اینکه منفعل بوده و نسبت به آنچه روی می‌دهد بی‌تفاوت باشد (هیوز، ۱۳۹۲: ۲۶).

افزون بر ویژگی‌های مذکور، در بازی‌های رایانه‌ای میزان تأثیرپذیری افراد به بالاترین حد ممکن می‌رسد؛ چراکه بر اساس پژوهش‌ها، کودکان ۲۰ درصد آن‌چه را که می‌شنوند و ۴۰ درصد آن‌چه را که مشاهده می‌کنند، می‌آموزند و این مقدار، برای آن‌چه هم‌زمان می‌بینند، می‌شنوند و با علاقه با آن کار می‌کنند، به بیش از ۷۵ درصد می‌رسد. بدین اعتبار، از آنجا که در فرایند بازی‌های رایانه‌ای، افراد هم می‌بینند، هم می‌شنوند و هم به خاطر ماهیت تفریحی و سرگرمی بازی، به آن علاقه دارند و حاضرند ساعت‌ها به بازی مشغول باشند، آن‌ها به شدت از محتوای این گونه بازی‌ها متأثر می‌شوند (آنسلمو، ۱۳۷۹: ۶۱).

همچنین در رسانه‌های جدیدی چون بازی‌های رایانه‌ای، واقعیت بالقوه وجود دارد. واقعیت بالقوه، انگاره‌های خیال‌گونه‌اند که به موجب تفاوتشان با واقعیت بیرونی، بازی و اکتشاف را فرا می‌خوانند و جنبه‌ای از تخیل برقرار می‌دارند. (پاستر، ۱۳۷۷: ۶۵ و ۶۴)

به‌طور کلی، از دیگر ویژگی‌های اصلی بازی‌های رایانه‌ای می‌توان مواردی چون تعاملی بودن^۱، جمع‌زدایی^۲، تمرکززدایی^۳، انعطاف‌پذیری^۴ و ناهمزمانی^۵ را نام برد. علاوه بر این بازی‌های رایانه‌ای دارای نوعی فضای مجازی^۶ هستند. فضای مجازی در حقیقت نوعی فرافضا و فراذهن است، فضایی است که همه‌جا هست اما هیچ‌کجا نیست، فضایی است که در پرتوی در دسترس قرار دادن اطلاعات وسیع و سریع، به فرد قدرت نمادین بیشتر می‌بخشد اما در همه حال او را وابسته‌تر، بی‌قدرت‌تر و مضطرب‌تر از پیش می‌کند. فضای مجازی سیال و بی‌حدود بوده و به سادگی، همیشه در دسترس همگان است اما به همان سادگی ایجاد شدن، از بین رفته و محو می‌شود. فضایی است که به واسطه عدم حضور نشانه‌های فیزیکی، همه افراد در آن بی‌جسم، بی‌مکان و متعاقباً قدری گمنام و به طرز نامحسوسی کنترل‌ناپذیرند و در عین حال به واسطه خصوصیات و چارچوب‌های مستحکم تکنولوژیکی، به شدت تحت کنترل ساختارهای بی‌شمار مرئی و نامرئی موجود در این فضا هستند. (ذکایی و خطیبی، ۱۳۸۵: ۱۱۳)

و اما پدیده روانی-اجتماعی و زیستی «بازی»، و ارزش و کارکرد آن در رشد کودک چنان با

1- interactivity
2- demassification
3- decentralization
4- flexibility
5- asynchronous
6- cyber space

اهمیت است که از گذشته‌های دور تاکنون روانشناسان و جامعه‌شناسان بسیاری، بخشی از مطالعات خود را به بررسی این پدیده و نقش آن در زندگی انسان، به ویژه در زندگی کودکان و نوجوانان اختصاص داده‌اند و نظریات متعددی در زمینه آن ارائه کرده‌اند. بایستی توجه داشت که هیچ‌کدام از این نظریه‌ها نمی‌توانند به تنهایی و به طور کامل اهمیت بازی در رشد کودکان را بیان کنند. در واقع هیچ‌نظریه‌ای به تنهایی برای توضیح هر یک از جنبه‌های رشد کودک کافی نیست و مجموع این نظریات می‌تواند تبیین‌کننده نقش بازی در رشد و رفتار کودکان باشد.

از جمله مهم‌ترین نظریات روانشناسی بازی می‌توان به نظریه انرژی مازادا^۱، تجدید انرژی^۲، بازپیدایی^۳ (تکرار دوره‌های تاریخ تکامل نوع بشر)، تمرین برای بزرگسالی، روان‌تحلیلیگری (کاهش اضطراب با دادن حس کنترل بر تمام دنیا و فراهم آمدن شیوه قابل قبول برای نشان دادن تکانه‌های ممنوع)، شناختی-رشدی^۴ (تسهیلگر رشد شناختی کلی، افزایش یادگیری که پیشتر رخ داده در حالی که امکان یادگیری جدید در یک جو آرام را فراهم می‌کند) و تنظیم‌انگیزگی^۵ و وانمودی^۶ (بازسازی واقعیت بدون در نظر گرفتن تأثیرات موقعیتی یا بازداری) می‌توان اشاره کرد. (هیوز، ۱۳۹۲: ۴۷) که در روند این پژوهش مدنظر قرار گرفته است.

سبک‌های فرزندپروری

- نگرش سخت‌گیرانه: این رویکرد معتقد است بچه‌ها نباید در فرایند تصمیم‌گیری نقش داشته باشند. یعنی تلویحاً یا رسماً به بچه‌ها می‌گوید اینها قوانینی هستند که باید پیروی کنی و این هم تنبیهی است که در ازای سرپیچی از قوانین نصیبت می‌شود. در این رویکرد، آزادی در کار نیست؛ فقط اجرای مقررات وجود دارد.

- نگرش سهل‌گیرانه: در این رویکرد قوانینی وجود ندارد؛ آزادی مطلق. «هر چه می‌خواهی انتخاب کن، هر کاری دوست داری بکن، مطمئناً ما همدیگر را دوست خواهیم داشت. تو هم می‌توانی بعداً قوانین خودت را انتخاب کنی.»

- نگرش متعادل و مقتدرانه: این رویکرد به تعامل سازنده فرزندان و والدین معتقد است. «ما با هم قوانینی وضع می‌کنیم که به نفع همه ما باشد. همچنین هنگام به وجود آمدن مشکل راه‌حلی پیدا می‌کنیم که برای همه ما مفید باشد»، «می‌توانی انتخاب کنی اما بین این چند گزینه»، «هر کاری می‌خواهی بکنی از پیامدهایش آگاه باش و احترام همه را حفظ کن.»، «وقتی ما

1- surplus energy theory
2- renewal of energy theory
3- recapitulation
4- cognitive developmental theory
5- Arousal modulation theory
6- Contextual

والدین مجبوریم بدون توجه به نظر تو قضاوتی بکنیم، از قاطعیت همراه با مهربانی، متانت و احترام بهره خواهیم گرفت» (نلسن، ۱۳۹۲، ۱۸-۲۵)

روش‌شناسی

این پژوهش با توجه به ماهیت و ضرورت کار، از لحاظ هدف بنیادی و از جهت نوع داده‌ها، کیفی است. مصاحبه عمقی «در بهترین شکل آن عبارت است از رویدادی که در آن یک شخص (مصاحبه‌گر) دیگران را تشویق می‌کند تا آزادانه علایق و تجربیات خود را واگو کند. قابلیت‌های مصاحبه به لحاظ نفوذ عمیق و گسترده در واقعیت‌های ذهنی مصاحبه‌شونده دارد، آن را به روشی برتر در مطالعات ارتباطی و دیگر علوم اجتماعی تبدیل کرده است» (لیندلف و تیلور، ۱۳۸۸: ۲۲۳). «مصاحبه در تحقیقات کیفی، باعث جمع‌آوری اطلاعات غنی و پرمایه‌ای می‌شود که خصیصه مفهومی و معنایی دارد و نه عددی و کمی که در قالب ارقام و فرمول عرضه شود» (ایمان، ۱۳۹۱: ۱۵۲). مهم‌ترین حسن مصاحبه عمیق غنای جزئیاتی است که به دست می‌آید. به علاوه، در مقایسه با برخی روش‌ها، مصاحبه عمقی «پاسخ‌های دقیق‌تری را در موضوع‌های حساس ارائه می‌دهد. رابطه دوستانه‌ای که میان پاسخگو و مصاحبه‌گر برقرار می‌شود، نزدیک شدن به برخی موضوعات را که ممکن است در رویکردهای دیگر کاملاً دست‌نیافتنی باشد، آسان‌تر می‌کند» (ویمر و دومینیک، ۱۳۸۹: ۱۹۶).

در این تحقیق با توجه به رویکرد روش کیفی، از نمونه‌گیری غیر احتمالی با تکنیک هدفمند استفاده می‌شود. «دستیابی به نمونه‌ای که حداکثر درگیری با مسئله تحقیق را دارد و از اطلاعات زیادتری برخوردار است، نمونه مناسب تحقیقات کیفی است» (ایمان، ۱۳۹۱: ۱۵۲). برای نیل به این مقصود با بیست نفر از والدین کودکان خردسال پیش‌دبستانی دختر و پسر، مصاحبه عمیق شد. شیوه تحلیل، استقرایی است. در این شیوه محقق در جزئیات غوطه‌ور می‌شود تا مقولات مهم را کشف نماید. (همان: ۱۵۶) تحلیل کیفی از طریق ثبت عناصر مصاحبه و کدگذاری موضوعی برای تجزیه و تحلیل یافته‌های حاصل از مصاحبه مدنظر قرار گرفته است.

یافته‌های پژوهش

جدول (۱): تم‌ها و مضامین اصلی استخراج شده از مصاحبه مادران

<ul style="list-style-type: none"> • میزان بازی و تعامل خانواده با کودک 	<p>فرزندان خانواده‌هایی که درباره مسائل روزمره با آن‌ها گفت‌وگو و زمانی برای بازی‌های حرکتی-هیجانی و داستان‌خوانی برایشان اختصاص داده می‌شود، کمتر به بازی‌های موبایلی، تبلت و ... روی می‌آورند. از آنجا که بچه‌ها جایگزینی برای بازی‌های رایانه‌ای نمی‌یابند و از طرفی روز به روز بر جذابیت این بازی‌ها افزوده می‌شود، ناگزیر به این بازی‌ها تمایل نشان می‌دهند.</p>
	<p>- با برادرش تو خونه فوتبال بازی می‌کنند و ژیمناستیک، وسط بازی، با تبلت بازی می‌کنند، ولی بیشتر دوست دارن بازی حرکتی کنند.</p> <p>- با بچه‌ها که بازی می‌کنه سراغ تبلت نمی‌ره.</p> <p>- من هیچ محدودیتی اعمال نکردم تو استفاده از بازی‌های موبایلی، خودش هم بیشتر دوست داره با من بازی کنه ولی من بهش میگم برو تلویزیون نگاه کن، تبلت بازی کن.</p> <p>- من کنارش نمی‌شینم، خودش میاد می‌گه مامان من یه دور بازی کنم، یه دور تو.</p> <p>- با باباش بیشتر صحبت می‌کنه، آخه باباش حوصله داره!</p> <p>- گاهی همه باهم می‌شینیم، بازی‌های چيستانی یا معمایی تبلت رو انجام می‌دیم، هرکس جواب می‌داد کل گروه براش دست و جیغ و هورا می‌زنه.</p> <p>- بیشتر با باباش بازی می‌کنه. می‌دونه من حوصله‌اش رو ندارم.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • دلایل خریدن تبلت برای کودکان 	<p>بسیاری از خانواده‌ها برای عقب نماندن از جریان مد تکنولوژیکی، به مصرف نمادین کالاهایی چون تبلت برای یافتن تشخص اجتماعی و هویت‌یابی روی می‌آورند. از سوی دیگر، سبک تربیتی غیراصولی فرزندسالاری، موجب می‌شود خانواده‌ها بدون در نظر گرفتن شرایط و نیازهای واقعی کودک، هرآنچه وی می‌خواهد برایش فراهم آورند.</p>

- من براش تبلت خریدم، چون همه بچه‌های فامیل داشتن.
 - خدایی اش من دوست ندارم تبلت داشته باشه، ولی چون همه دارند، همیشه دیگه.
 - باباش گفت، چون جعبه کفش رو بر می داشت و مثل تبلت باهاش بازی می کرد، چهار سالگی براش خریدیم که دست یه نفر می بینه ناراحت نشه.
 - عقیده‌ام آینه که بچه باید بروز باشه، در جریان این بازی‌ها باشد، ولی کنترل شده باشه.
 - تبلت چون کل فامیلای همسرم دارن، یه بار از عموش خواست بهش نداد، همسرم بهش برخورد براش تبلت خرید.
 - تبلت داره، پیارسال بعد از دنیا آمدن خواهرش به عنوان هدیه براش خریدیم. دخترخواهرم هم داشت، این می نشست کنار اون نگاه می کرد، براش خریدیم.
 - تبلت مال خودشه. کادوی تولدشه. جایی می رفتیم که علاقه‌مندی نشون می داد و توقع داشت داشته باشه، برا همین گرفتیم.
 - چون خواهرش تبلت داشت مجبور شدیم برای اون بخریم.
 - چون می دونیم این زمینه رو داره که گوشی و تبلت بگیریم شب و صبح بازی کنه نمی خریم. آگه بخریم، مثل تلویزیون شب و صبح درگیرش میشه.

<p>• میزان اشتیاق و وابستگی بچه‌ها به بازی‌های رایانه‌ای</p>	<p>میزان وابستگی بچه‌ها به بازی‌های رایانه‌ای تا حدی است که سایر کارهایشان را صرفاً برای کسب پاداش انجام بازی رایانه‌ای می کنند و این درحالی است عموماً والدین تلاشی برای محبوب کردن سایر جایگزین‌ها همچون کتاب برای کودکانشان ندارند.</p>
--	--

- گاهی می‌گه بابا نرو سرکار، می‌خوام با گوشه‌ی بازی کنم، البته نه به خاطر باباش!

- آگه ازش بازی رو بگیریم، مشت می‌کوبه، پاهاش رو می‌کوبه.

- وقتی داداش هاش ایکس باکس و اینا بازی می‌کنند، وایمیسته نگاه می‌کنه.

- آرش آخرین بچه خانواده است. فقط می‌ره تو تلویزیون و سرش تو گوشیه. دائم داره از خواهر و برادرش گوشه‌ی می‌گیره که بازی کنه.

- همش منتظره برادرش بیاد گوشه‌ی اون رو بگیره.

- خیلی وقته که درگیر بازی‌های موبایلی شده. الان شدت علاقه‌اش زیادتر شده. همش می‌گه برای من تبلت بخرین. مدام گریه می‌کنه برای خودم تبلت بخرین.

- از این می‌گیره، شارژش تموم می‌شه از اون یکی می‌گیره! من حریفش نمی‌شم! ازش می‌گیرم گریه می‌کنه که بهش بدم. منم حریفش نمی‌شم، مجبورم بهش بدم.

- بیشتر فکر بچه‌ها روش اثر می‌گذاره. می‌گه بچه‌ها کلش بازی می‌کنن، منم می‌خوام همین رو بازی کنم

- تو فامیل هر وقت با بچه‌ها هستن، هر کس داره با تبلت خودش بازی می‌کنه. مثلاً پریشب‌ها تو مهمونی همه بچه‌ها با هم تو یه اتاق نشسته بودن، هر کس تبلت خودش دستش بود. تا حدی مشغول بازی بودن که وقتی برادر شوهرم با دوربین، با فلش از شون عکس گرفت اصلاً متوجه نشدن!

- باباش کلش بازی می‌کنه، اینم تو تبلت خودش در رقابت با باباش کلش بازی می‌کنه.

- موقع خواب بازی می‌کرد، تبلت رو دستش می‌گرفت تا خوابش می‌برد. قبلش عادت شیشه خوردن از سرش نمی‌افتاد با تبلت افتاد دیگه.

- وقتی ببینه اونا تبلت دستشون گرفتن، اینم گوشه‌ی می‌گیره دستش.

- آگاهی مادران از روند بازی و نظارت بر انجام بازی مهم‌ترین علت بروز پیامدهای منفی بازی در کودکان، عدم آگاهی، همراهی و نظارت صحیح والدین است. والدینی که خود سواد رسانه‌ای لازم برای مواجهه با رسانه‌های تعاملی را دارند کودکانشان را نیز به جهتی هدایت می‌کنند که حداکثر استفاده مفید داشته و نیز کمترین آثار نامطلوبی چون خشونت، اختلال حواس، وابستگی و اعتیاد رسانه‌ای و غیره را در آن‌ها بروز کند.

- من خودم اصلاً نشده یه بازی کامپیوتری کنم. در جریانش نیستم که چه شکلی است.

- من نمی‌دونم چی بازی می‌کنه. چون خودم اهل بازی نیستم، نمی‌دونم چی بازی می‌کنه.

- ماشین بازی و کلش بازی می‌کنه، خیلی شدیداً! همه چی گوشه رو بلده. من هیچی اش رو بلد نیستم. وقت نمی‌کنم کنارش بشینم ببینم چی کار می‌کنه.

- من نمی‌دونم چی باعث میشه انقدر بازی موبایلی دوست دارن! خدا سازنده‌اش رو خیر نده!

- منم بهش سر می‌زنم ببینم داره چه کار می‌کنه، چون مراقب باشم ببینم تنظیمات رو بهم نریزه. بعضی موقع‌ها باهاش بازی می‌کنم. بازی‌ها خوبه آدم رو سرگرم می‌کنه از مشغله زندگی دور می‌شه.

- من زیاد دوست ندارم، کنارشون نیستم وقتی بازی می‌کنن، ولی حدس می‌زنم بیشتر فوتبال بازی می‌کنن. یه دوره هم خیلی کلش بازی می‌کردن.

- خودش گاهی بازی دانلود می‌کنه، من زیاد سر در نمی‌ارم به محدثه (به خواهر بزرگترش) می‌گم نگاه کنه ببینه چه خبره؟ چی دانلود داره می‌کنه؟

- خودش پیشنهاد می‌ده، که مامان بیا ببین تو چه مرحله‌ایه. یه گل کوچیک تو تبلتش داره همش داره بازی می‌کنه. به منم یاد داده میگه بیا با هم بازی کنیم. با داداشش هم با هم بازی می‌کنن.

- من کم فرصت می‌کردم، کنارش بشینم ولی هرزگاهی بهش سر می‌زدم.

- یه بار دیدم بازی تهاجمی و کشت و کشتار با تصاویر بد روی گوشه هست، من پاک کردم. نرگس ناراحت شد، گریه کرد. بهش توضیح دادم که این مناسب شما نبود.

- هر بازی مناسب هر سنی نیست. دقت می‌کنم که چه بازی بهش بدم. گاهی این بازی‌ها دقت بچه‌ها رو بالا می‌بره. هر بازی خوب نیست، ضرر چشمی دارد، بلوغ جنسی زودتر گاهی برای بچه‌ها پیش میاره.

- یه سری پیشش نشسته بودم، کسی بازی ریخته بود براش. وسطش هی تصادف که می‌کرد، فحش می‌داد. بعد ما حذفش کردیم، دیدیم مناسب نیست. و گفتیم خراب شده تو دستگامون که یادش بره.

چون دوست داشت کماکان این بازی رو انجام بده.

- من براش می‌ریزم، ولی خودم کنترل دارم روی بازی‌هاش.

• دلایل مادران برای موافقت با انجام بازی‌های رایانه‌ای توسط فرزندانیشان

والدین به دلایلی چون عدم داشتن وقت کافی برای بازی و صحبت با کودکان و همچنین گرفتاری‌های ذهنی و شغلی ترجیح می‌دهند کودکانشان با بازی‌های رایانه‌ای سرگرم شوند. از دیگر عوامل تمایل والدین به انجام بازی‌ها، پر کردن اوقات فراغت، کارکردهای آموزشی مثبت و همچنین عقب‌نماندن از جریان همسالان است.

- وقتی بهش تبلت می‌دادم، نقاشی کمتر می‌شد و وجه مثبت تبلت داشتنش همین‌ه که کمتر نق می‌زنه. من خودم یه وقتایی که کار دارم و سرم شلوغه بهش می‌گم برو تبلت بازی کن.

- بعضی وقتا هم یه چیزای آموزشی هست، بازی بود و آموزش ریاضی، دوست داشتم نیما بازی کنه. یعنی بازی‌های خوب هم داریم.

- وقتی کار دارم می‌گم بره بازی کنه من رو اذیت نکنه.

- به اندازه‌اش خوبه با تبلت بازی کنن، چون از نظر فکری آزاد می‌شن؛ تو ۴۰ متر جا!

- حوصله‌اش سر می‌ره من خودم بهش میگم برو با تبلت بازی کن. زاپیا بازی می‌کنه، خودش می‌گه بدیدن من بازی کنم که پا نشم اینجا سر و صدا کنم.

- بعضی وقت‌ها که من حوصله ندارم بهش میگم بره با گوشی بازی کنه دست از سرم برداره به کارام برس.

- مهمونی هم تبلت می‌برم چون اونجا همه دارن می‌برم که بازی کنه تو مهمونی.

- آگه خیلی گیر باشم، روز تبلتش هم نباشه، بهش میدم، می‌گم برو ما اینور بزرگا داریم حرف می‌زنیم. شما اونجا با تبلت بازی کن.

- بازی‌ها برای فکر خوبه. چون تنها هم هست حوصله‌اش سر میره.

<p>• دلایل والدین برای مخالفت یا اعمال محدودیت با انجام بازی‌ها</p>	<p>عموماً والدین وقتی به مخالفت و یا اعمال محدودیت برای انجام بازی‌ها روی می‌آورند که آثار نامطلوبی از بازی‌ها را به عینه مشاهده کرده باشند. از جمله پیامدهای منفی مشاهده شده والدین می‌توان به مواردی چون چاقی، حواس‌پرتی، بالا رفتن هیجان‌ها و نیز خشونت، منزوی شدن و آسیب‌های چشمی اشاره کرد.</p>
---	--

- پسر برادرم که تبلت داره پرخاشگری می‌کنه. برای همین من هم برای رقیه نخریدم، چون گوشی باباش کنترل شده‌تره. پسر برادرم اخلاقیش عوض شده. الان می‌ریم خونه‌شون فقط با تبلت خودش بازی می‌کنه. دیگه با بچه‌ها بازی نمی‌کنه!
- بچه خواهرم تپل شده، زود خسته می‌شه، بی‌حوصله شده، دوست داره زود از مدرسه برگرد به عشق تبلت بازی کردن. من اینا رو دیدم دلم نمی‌خواد امیرعلی بازی کنه. البته بره مدرسه براش می‌خرم چون اون موقع سواد داره خرابش نمی‌کنه.
- البته امسال که اومده پیش دبستان کمتر بهش می‌دم، چون معلمشون گفته تمرکز حواسش پایینه. ولی واقعاً منم دقت کردم از وقتی زیاد با تبلت بازی می‌کرد، تمرکز حواسش کمتر شده بود، توجه به حرف ما نمی‌کرد!
- بازی که می‌کنن لپاشون گل می‌اندازه! چون پوستش حساسه! چشاشون قرمز میشه! بهش میگم پاشو یه دور بزنی بعد دوباره بشین. هیجان این بازی‌ها بالاست دیگه.
- من مخالفم چون به درسیش ضرر می‌رسونه.
- بازی که می‌کنه به حرف گوش نمی‌کنه، حواسش پرته. منم یه موقع بهش چیز می‌گم حواسش نیست!
- من همش براش ساعت می‌ذارم، چون ساعت ندارم تا شب بازی می‌کنه.
- آگه مشغول بازی شه هرچی صدایش می‌کنم جواب نمی‌ده. برای همین دوست ندارم بازی کنه. من داییش رو می‌بینم که کلاً درگیر بازی‌ها موبایلیه و دوست ندارم نرگس اینطوری بشه!
- گوشه‌های همش در دسترسشون هست. خودشون هر وقت بخوان استفاده می‌کنن. محدودیت خاصی ندارن ولی من دوست ندارم بازی کنن. دوست دارم بازی حرکتی کنن. می‌خورن، نشینن که مریض نشن!
- بچه باید بفهمه هرچی به اندازه لازمه! بهش می‌گم قدرت تمرکز و حواسش کم می‌شه، معتاد میشی. گوش می‌کنه.
- تبلت برای خودشه اما هر وقت تنبیه بشه نمی‌گذارم بره استفاده کنه!
- من ذاتاً مخالفم. باباش بازی خیلی دوست داره. باباش خودش ۸ - ۹ ماهه بازی کلش می‌کنه. اون از باباش تقلید می‌کنه.
- من حس می‌کنم امیرمهدی بازی که می‌کنه تمرکزش رو از دست می‌ده. هر وقت تبلت ازش می‌گیریم تمرکزش رو از دست می‌ده.
- من احساس می‌کنم زمانی که با گوشی بازی می‌کنه، خیلی هیجانش بالا می‌ره، شیطنتش می‌ره بالا. خشن هم می‌شه. دوست داشت بالش‌ها رو بگیره بهش مشت بزنه و ...
- اینترننه دیگه! آدم تنش می‌لرزه که اینا یه چیزی دانلود کنن و ببینن که درست نباشه!
- از نظر چشمش اذیت می‌شه!

<p>• همذات‌پنداری کودک با شرایط بازی و تسری آن به دنیای واقعی</p>	<p>از آنجا که بازی‌های رایانه‌ای تعاملی هستند و مشارکت کودک را می‌طلبند، قدرت بالایی در ایجاد همذات‌پنداری با اوتارهای داستان بازی دارند. همچنین گرافیک بالای بازی‌های رایانه‌ای سبب می‌شود کودکان وقتی در اوج بازی قرار می‌گیرند، نتوانند مرز بین خیال و واقعیت را تشخیص دهند. افزون بر این، گاهی همذات‌پنداری کودکان با اوتارهای بازی در حدی است که در دنیای واقعی نیز رفتار آن‌ها را تقلید می‌کنند و این بخشی از تصویر دنیای کودکان را شکل می‌دهد؛ چیزی که قرار است آن‌ها را جامعه‌پذیر کند. به عبارت دیگر کودکان به بازتولید ارزش‌های برساخته شده در بازی‌ها دست می‌زنند و این به تدریج تبدیل به بخشی از سبک زندگی و هنجارهای زندگی‌شان می‌شود.</p>
---	---

- نازنین بیشتر بازی‌های دخترانه که لباس عوض کنند و آرایش کنند و ... رو دوست داره. بعد از اینکه این بازی‌ها رو روی تبلت انجام می‌داد، تو خونه هم مدام لباس عروسک‌هاش رو عوض می‌کرد، خودش می‌گفت مامان من چی بپوشم و... که من اینو دوست ندارم، دوست ندارم اینجوری باشه.

- مثلاً به باباش می‌گفت، سریع آتیشی برو، می‌گفتم تصادف می‌کنیم، می‌گفت نه دوباره از اول نو می‌شه، یعنی فرق خیال و واقعیت رو تشخیص نمی‌داد.

- تابستون به مدت، خیلی خشن شده بود این بازی‌ها رو انجام می‌داد، مشت می‌زنه بعد بازی دوست داره بکس بازی کنه.

- بازی لباس عوض کردن برای ما داستان شده بود، همش کم‌دش وسط بود و در حال لباس عوض کردن بود. یا مثلاً بعد از بازی آرایش کردن، می‌اومد رژ لب برمی‌داشت و می‌زد، می‌گفت من دوست دارم این کار رو.

- به مدت جی‌تی‌ای گرفته بود بازی می‌کرد. بعد از اون لگد می‌زد، مشت می‌زد، کارهای عجیب و غریب انجام می‌داد، خشن بود بازی خیلی روش اثر داشت، هنوز هم می‌گه برام جی‌تی‌ای بخر برام، بازی رو که ازش گرفتیم خوب شد.

- وقتی می‌دید تو بازی موهاشون به مدل خاص زدن، می‌گفت منم دلم می‌خواد موهام رو اینجوری بزنی.

- زیاد بازی می‌کنه عصبی و پرخاشگر می‌شه. بعد بازی رو تموم می‌کنه، وسطش داد می‌زنه، موقع بازی این دیالوگ‌ها رو تکرار می‌کنه.

- بعد از بازی عروسک‌ها رو رنگ می‌کرد و آرایش می‌کرد و ارضا می‌شد.

بحث و نتیجه‌گیری

محبوبیت روز افزون بازی‌های رایانه‌ای به‌ویژه در میان کودکان و نوجوانان، نگرانی از اثرات زیان‌بار آن‌ها را به دنبال داشته است. موضوع‌های خشونت‌آمیز، ماهیت تعاملی این بازی‌ها و نیز وابستگی بیش از حد کودکان به آن، زمینه‌ساز این باور است که خشونت و آثار نامطلوب این‌گونه بازی‌ها بیشتر از سایر انواع رسانه به رفتارهای ضداجتماعی کودکان منجر می‌شود. این بازی‌ها ماهیتی اعتیادآور دارد و پرداختن بیش از اندازه به آن‌ها، از تماس‌های اجتماعی کودکان می‌کاهد و به تضعیف عملکرد آنان در امر آموزش می‌انجامد.

بر اساس یافته‌ها و مشاهدات پژوهش حاضر، والدین به دلایلی چون بالا رفتن تشخیص اجتماعی، پر کردن ساعت فراغت کودکان، گرفتاری‌های شغلی و فکری و در نتیجه عدم داشتن وقت و حوصله برای بازی و گفت‌وگو با کودکان، تمایل روز افزون به استفاده کودکان از بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهند. این در حالی است که بسیاری از آنان از پیامدهای احتمالی و آنچه در دنیای این بازی‌ها

رخ می‌دهد، بی‌خبرند. والدینی که از جریان اتفاقات بازی‌ها مطلع نباشند، نمی‌توانند در هدایت صحیح کودکان خود در دنیای تعاملی بازی‌های رایانه‌ای نقش داشته‌باشند. از سوی دیگر بر اساس مشاهدات، بسیاری از مادران برای فرزندان اول خود وقت بیشتری صرف می‌کنند؛ برای آنان کتاب می‌خوانند، با آن‌ها بازی می‌کنند، گفت‌وگو می‌کنند و ... این در حالی است که وقت، حوصله و انرژی کمتری برای فرزندان بعدی خود می‌گذارند و به نوعی تربیت آن‌ها را به انواع رسانه‌های مختلف و از جمله بازی‌های رایانه‌ای می‌سپارند. همچنین بر اساس یافته‌های پژوهش، کودکانی که تک‌فرزند نیستند و خواهر و برادران همسن و سال خود دارند، به بازی‌های گروهی و حرکتی با یکدیگر متمایل و کمتر به بازی‌های رایانه‌ای وابسته‌اند. در این میان مشاهده می‌شود کودکانی که فاصله سنی بسیاری با خواهران و برادران خود دارند، بیشتر به بازی‌های رایانه‌ای متمایل داشته و به دلیل کم‌رنگ بودن نقش والدین، بیشتر تحت تأثیر بازی‌ها قرار می‌گیرند. در این دنیای رسانه‌ای، والدین می‌توانند با ارتقای سواد رسانه‌ای خود و همچنین تعاملات سازنده با کودکان از جمله داستان‌خوانی و گفت‌وگو با آنان، نقش بسیار پررنگی در پیشگیری از اختلالات روانی حاصل از بازی‌ها و وابستگی رسانه‌ای آنان داشته‌باشند.

منابع

- آنسلمو، ساندر (۱۳۷۹) رشد در دوره اولیه کودکی، ترجمه علی آخشینی، مشهد: آستان قدس رضوی.
- ایمان، محمدتقی (۱۳۹۱) فلسفه و روش تحقیق در علوم انسانی، قم: پژوهشگاه حوزه و دانشگاه.
- پاتر، دلبیو جیمز (۱۳۹۱) بازشناسی رسانه‌های جمعی با رویکرد سواد رسانه‌ای، ترجمه امیر یزدیان، پیام آزادی و منا نادعلی، قم: مرکز پژوهش‌های اسلامی صدا و سیما.
- پاستر، مارک (۱۳۷۷) عصر دوم رسانه‌ها، ترجمه غلامحسین صالحیار، تهران: انتشارات موسسه ایران.
- ذکایی، محمدسعید و خطیبی، فاخره (۱۳۸۵) «رابطه حضور در فضای مجازی و هویت مدرن پژوهشی در بین کاربران اینترنتی جوان ایرانی» فصلنامه علوم اجتماعی (دانشگاه علامه طباطبائی) ، شماره ۳۳، صص ۱۵۴-۱۱۱.
- فرقانی، محمدمهدی و علیزاده، عبدالرحمن (۱۳۸۶) «بررسی میزان استفاده جوانان از بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مؤثر بر آن» فصلنامه علوم اجتماعی (دانشگاه علامه طباطبائی)، شماره ۳۸ - ۳۹، صص ۱-۳۰.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۷) درآمدی بر بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی، تهران: نشر سلمان.
- لیندلف، تامس و تیلور، برایان، (۱۳۸۸)، روش‌های تحقیق کیفی در علوم ارتباطات، ترجمه

عبدالله گیویان، تهران: همشهری.
گانتز، بری (۱۳۸۷)، اثر بازی‌های ویدویی و رایانه‌ای بر کودکان، ترجمه سید حسن پورعابدی
نائینی، تهران: جوانه رشد.
نلسن، جین (۱۳۹۲)، تربیت سالم در خانه، ترجمه محمدجواد فرشچی و ریحانه ایزدی، تهران:
ساز و کار.
ویمر، راجر دی. و دومینیک. جوزف. آر، (۱۳۸۹)، تحقیق در رسانه‌های جمعی، ترجمه کاووس
سیدامامی، تهران: سروش.
هیوز، فرگاس پیتر (۱۳۹۲)، روانشناسی بازی؛ کودکان، بازی و رشد، ترجمه کامران گنجی،
تهران: رشد.

- ladreth. G.& Bratton, s.(۱۹۹۹). play therapy. Library Counseling. htm.

سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای <http://www.ircg.ir/fa>

