

بازی چیست؟

بازی مجموعه‌ای از رفتارها و فعالیت‌های جسمی و ذهنی است که موجب لذت، خوشحالی و سرخوشی می‌شود.

دکتر آرش میراب زاده، روانپزشک و استادیار دانشگاه علوم بهزیستی و توانبخشی با اشاره به این که بازی می‌تواند به تنهایی یا در ارتباط با دیگران باشد، آن را به سه نوع «موازی»، «مشترک» و «انطباقی» تقسیم می‌کند:

بازی موازی؛ وضعیتی است که فرد در هنگام بازی، در کنار دیگران داردولی با آنهانیست.این نوع بازی در آسالگی شروع می‌شود.
بازی مشترک؛ وضعیتی است که فرد در همکاری با دیگران به آن می‌پردازد.این نوع بازی در آسالگی آغاز می‌شود و **بازی رفتاری انطباقی** در تمامی سنین عمر است؛ولی میزان و اهمیت آن در سنین مختلف متفاوت است؛به طوری که در دوران کودکی، بازی بخش اصلی زندگی انسان را تشکیل می‌دهد و اهمیت آن به عنوان روشی برای یادگیری، شناخت محیط، اقناع حس کنجکاوی و شناخت نقش

تخیلات اوایل کودکی، به کار می‌گیرند.
زمان طبیعی این قبیل فعالیت‌های کمک آموزشی از سن شش یا هفت سالگی به بعداست نه زودتر.

میراب زاده بااشاره به اینکه یکی از وظایف والدین این است که نشاط موجود در فعالیت و کنجکاوی کودکان خود را همواره زنده نگه دارند می‌افزاید: «ما از این طریق، کودکانمان را به بازی تشویق می‌کنیم و مکان‌ها، اشیاء و اشخاص لازم و حتی خودمان را در دسترس آنها قرار می‌دهیم.»

در اختیار قرار دادن وسایل بازی به کودکان، از اهمیت کمتری نسبت به اجازه دادن و یا تشویق کردن آنها برای بازی در خانه یا هر جای دیگر، برخوردار است.یکی از مواردی که معمولاً مورد توجه قرار نمی‌گیرد، وفور اسباب بازی و تنوع آنهاست. معمولاً ما در فرهنگمان و یا بهتر بگوییم در خرده فرهنگ هایمان، بیشتر از حد معمول، اسباب بازی در اختیار بچه‌ها قرار می‌دهیم، چه بسا همین وفور اسباب بازی کورمان می‌کند و از کشف قوه ابتکار، و تخیل و

بازی؛ وسیله یادگیری یا رفع هیجان؟

آنها به بازی های کامپیوتری معتادند!

زهرابدی



استعداد فرزندانمان برای اختراع وسایل بازی جلوگیری کند. البته این بدان منظور نیست که برای بچه‌هایمان اسباب بازی نخریم، بلکه باید از حد معمول پارا فراتر نگذاریم و افراط نکنیم و مهم این است که اجازه دهیم کودک از وسایل بازی خود استفاده کند و جدا از کسب لذت از راه بازی، تجربه و آزمایش کند و در مسیر پرورش ذهنی قرار گیرد.

در عالم بازی کودکانه،اشخاص،مهمتر از وسایل و محل بازی‌اند. یک جمع عادی و طبیعی از بچه‌هاز بهترین امکاناتی است که می‌توانیم در اختیار کودکانمان قرار دهیم. معمولاً اگر خیلی حساس نباشیم و سواس به خرج ندهیم اینگونه جمع‌ها بدون تحمل زحمتی، خود به خود تشکیل می‌شود و اگر بنا به دلایلی که این جمع تشکیل نشد باید به کودک کمک کرد تا جمع لازم برای بازی کردن را پیدا کند.

علاوه بر تلاش برای بازی کودکان با همتهای دیگر، توجه به این نکته نیز ضروری است که کودک، تنها بازی کردن را هم یادبگیرد. هر چند این مورد نیز به طور عادی و طبیعی تحقق می‌یابد و فقط زمانی ممکن است عملی نشود که ما، بدون آنکه آگاه باشیم بیش از حد از کودک حمایت کنیم و با این حمایت افراطی باعث شویم وابستگی کودک به ما ادامه یابد.

پدر و مادر آگاه و دانامی داند که چه وقت با بچه‌اش بازی کند و چه زمانی او را به بازی انفرادی راغب سازد. او در همه‌حال دقت می‌کند، تا در یابد بازی کودک از چه نوعی است و چه کیفیتی بر آن غالب است. وی تأکید می‌کند: «گرایش‌های فردی به بازی تا پایان عمر در انسان باقی می‌ماند و به صور گوناگون، تجلی می‌یابد. شرکت در مسابقات ورزشی و سرگرمی‌های مختلف مثل پرداختن به موسیقی و آواز خواندن، همه صورت‌هایی از گرایش افراد بزرگسال به بازی است.»

بازی‌های رایانه‌ای

در کودکی هر یک از ما نقطه کوری از نظر یادگیری وجود داشته است. بعضی از ما در انشا نوشتن مشکل داشتیم و برخی در ریاضیات. رایانه عالی‌ترین وسیله برای نشان دادن روابط ریاضی است. رایانه همچنین وسیله‌ای است که از طریق آن، کودکان بلافاصله تأثیر کار خود را می‌بینند، زیرا می‌توانند اعمال دست خود را با نتایج

با افزایش تولید فیلم های عملیاتی یا action همراه با

ابراز آشکار خشونت، کودکان

نیز تمایل بیشتری به ابراز

خشم پیدا کرده اند و با دیدن

صحنه های آسیب زدن به

دیگران روش های جدید ابراز

خشونت را به مجموعه

رفتارهای یادگرفته قبلی خود

اضافه می کنند

روی صفحه هماهنگ کنند و به این طریق آنها به لذت حاصل از بازی گشت اطلاعات (بازخورد) بی‌می‌برند. در عین حال این وسیله و تکنولوژی جدید تأثیرات مخرب می‌پر روی کودکان ما دارد.

میراب زاده در این ارتباط با نقش رایانه در بازی‌های کودکان می‌گوید: «کارشناسان آموزشی، دوره جدیدی را در آینده آموزشی پرورش پیش بینی می‌کنند که حتی بچه‌های کودکانی نیز به طور منظم از رایانه استفاده کنند اما تا همین اواخر، ارائه این نظریه، از واقعیت بسیار دور بود. با ساخت نرم‌افزارهای آموزشی برای کودکان، شاید اکنون، دوره تکنولوژی کودکان فرا رسیده باشد. تعداد رایانه‌ها در خانواده‌ها و مدارس رویه فزونی است. قیمت رویه به کاهش رایانه‌ها و نحوه ارائه تسهیلات، موقعیت مناسبی از نظر اقتصادی برای خانواده‌ها فراهم می‌آورد تا درصدهای آن باشند. هر روزه برنامه‌های جدید برای کودکان عرضه می‌شود و تعداد برنامه‌های خوب رایانه‌ای رو به افزایش است.

بسیاری از این برنامه‌ها به کودکان کمک می‌کند تا مهارت‌هایی از قبیل تشخیص کلمات یا حروف را با خود تمرین کنند، رنگ‌ها را بشناسند، حیوانات مختلف را ببینند و بازندگی آنها آشنا شوند. بعضی از این برنامه‌ها به کودکان امکان می‌دهد تا نقاشی کنند و یا با کاربرهای مختلف، نقاشی و داستانهای را خلق کنند.

نرم‌افزارهایی وجود دارد که کودکان را با علائم مختلف، در زمینه‌های تاریخ، جغرافیا، ریاضیات، موسیقی، طبیعت و غیره آشنا و ترغیب به استفاده از آنها می‌کنند.

بسیاری از برنامه‌های رایانه‌ای با طرح مسائل تصویری مجهول، قوه تفکر و ابتکار را در کودکان تقویت می‌کنند و با تأکید بر اصل پاداش، بر آن اصرار می‌ورزند.

در هر حال برنامه‌های علمی و آموزشی رایانه‌ای مجموعه وسیعی از محصولات را شامل می‌شوند که، در کودکان انگیزه آزمایش کردن را ایجاد می‌کنند و در جهت شکوفایی استعداد های پنهان آنها، گام برمی‌دارند و در این مسیر نیز از تکنولوژی ماجراجویی و تخیل نیز بهره می‌گیرند.

همچنین دکتر علی‌اسلامی‌نسب، (روانشناس) فواید بازی‌های کامپیوتری را «لذت بردن»، «یادگیری»، «کسب مهارت‌های اجتماعی» و «بالا بردن قدرت انتخاب» حل مسأله یا «مشکل‌گشایی» با انجام آزمون و خطا می‌داند.

تأثیر مخرب رایانه

این روزها به دلیل پیشرفت فز آوری و تکنولوژی بشر، بازی‌ها هم طبقه‌بندی شده‌اند و مهم‌ترین چیزی که بچه‌ها را بیشتر مشغول کرده، بازی‌های رایانه‌ای است. بازی‌های رایانه‌ای اگر با فرهنگ بومی آن منطقه همخوانی داشته باشد و زیر نظر والدین انجام شود، برای آموزش و یادگیری یکی از بهترین وسیله‌ها به‌شمار می‌آید ولی اگر بدون نظارت و بازمینی والدین و مسؤولان این بازی‌ها رواج پیدا کند، آسیب‌های جدی را برای نوجوانان و جوانان به همراه خواهد داشت. میراب زاده در این ارتباط می‌گوید: «در مقابل چنین پیشرفتی در تولید برنامه‌های آموزشی و فواید آن در شکوفایی قوه ابتکار و تفکر کودکان، خطراتی نیز متوجه آنهاست که نباید از آن غافل شد و با توجه به تکنولوژی پیشرفته فنی در خلق تصاویر تخیلی و واقعی جذاب و صدمه‌برداری همگون در تولید برنامه‌های رایانه‌ای بسیاری از کودکان، به سرعت به استفاده از آن برنامه‌ها علاقه‌مند و راغب می‌شوند.

ارائه چنین نرم‌افزارهایی در قالب‌های مختلف نظیر فیلم‌های ویدیویی، جعبه‌های بازی قابل حمل با نام‌های گوناگون از قبیل BOY GAME، برنامه‌های PLAY STAYTON و در نهایت CD رایانه‌ای، اقتدر از تنوع و جذابیت برخوردارند که کودکان و چه‌بسا، بزرگسالان را

نیز به طرف خود می‌کشند. قدرت جذابیت این برنامه‌ها به‌طور عملی، هنگامی برابم آشکار شد که در یک دوره زمانی به همراه فرزندم ساعات قابل ملاحظه‌ای از اوقات خارج از محیط کار خود را صرف بازی معروف «نینتندو» کرده بودم.

یکی از موارد واضح قابل بررسی در مورد بازی‌های کودکان و به‌طور اخص بازی‌های رایانه‌ای این است که بینیم مشارکت فعالانه‌ای که کودک از آن بهره‌مند می‌شود از چه شدتی برخوردار است. شاید نشستن چند ساعته کودک مقابل صفحه تلویزیون یا رایانه بی‌ارزش نباشد، اما آنچه مشخص است فرصت کمتری برای وی باقی می‌گذارد تا به فعالیت‌های ابتکاری دیگری بپردازد. از طرفی اگر کودک را به قدری با فعالیت شدید حرکتی در بازی‌های فعال مواجه سازیم که دچار خستگی مفرط شود نیز کار منجیده‌ای نکرده‌ایم.

از معایب پرداختن بیش از حد به بازی‌های رایانه‌ای یا تماشای تلویزیون، می‌توان به تأثیر خشونت در رفتار کودکان اشاره کرد. اخیراً با افزایش تولید فیلم‌های عملیاتی یا Action همراه با ابراز آشکار خشونت، کودکان نیز تمایل بیشتری به ابراز خشم پیدا کرده‌اند و با دیدن صحنه‌های آسیب‌زدن به دیگران، روش‌های جدید ابراز

خشونت را به مجموعه رفتاری یادگرفته قبلی خود اضافه می‌کنند. بر اساس نظریه اثر ژری اضافی در مورد بازی کودکان که هدف بازی رها شدن از انرژی اضافی شمرده شده است و با عنایت به غالب بودن نحوه زندگی شهری عصر جدید ما در آپارتمان‌های کوچک و بدون فضای مناسب برای تخلیه انرژی، مشاهده صحنه‌های ابراز خشونت و اعمال آن از طریق کمیناسم‌های شرح داده شده سیکل معیوبی را از خشونت کودک و امر و نهی والدین به وجود می‌آورد که در نهایت به اعتماد به نفس کودک و شکوفایی ابتکار و استعداد او خدشه وارد می‌شود.

اس‌وزی دیگر پرداختن طولانی به بازی‌های رایانه‌ای با توجه به تکنولوژی پیشرفته در طراحی تصاویر برای جذابیت بیشتر آنها باعث ماندگاری طولانی‌تر این تصاویر در حیطه ذهنی بینایی کودک می‌شود که حتی گاهی بعد از پایان بازی نیز حفظ می‌شود و این می‌تواند در فعالیت‌های بعدی کودک همچون تمرکز حواس جهت مطالعه و آموزش دروس، تداخل ایجاد نماید.»

نقش والدین در انجام بازی‌های رایانه‌ای

بعضی از خانواده‌ها درباره این بازی‌های می‌گویند: «فعالیت برخی مراکز بازی‌های رایانه‌ای (باشگاه‌های رایانه‌ای)، سلامت روحی و روانی فرزندانشان را تهدید می‌کند.»

به گفته آنها نمایش بازی‌های خشن و بعضاً مبتذل رایج در این کلوب‌ها باعث بروز برخی ناهنجاری‌های رفتاری و گفتاری در نوجوانان استفاده کننده از این باشگاه‌ها شده است.

رقیه احمد دوست، خانه‌دار، دلیل استفاده بی‌رویه از این باشگاه‌ها را نبود سرگرمی و وسایل تفریحی مناسب عنوان می‌کند. وی اضافه می‌کند: «فرزند من وقتی از کلوب (باشگاه رایانه‌ای) بر می‌گردد، رفتارهای خشنی از خود بروز می‌دهد که قابل تحمل نیست.»

به گفته‌وی این در حالی است که اگر امکانات تفریحی و سرگرمی مناسب وجود داشته باشد، نوجوانان نیازی به استفاده از این کلوب‌ها را ندارند.

یکی دیگر از شهروندان می‌گوید: «در همه خیابان‌ها این مراکز ایجاد شده‌اند که این مسأله بیشتر انگیزه سودآوری دارد و به انگیزه‌های فرهنگی توجه نمی‌شود.»

وی می‌افزاید: «در این مراکز از فیلم‌ها و بازی‌هایی استفاده می‌شود که بعضاً با ارزش‌های اسلامی و ملی ما مغایر است.»

حمید وجدانپاک، نیز معتقد است: «بیشتر این مراکز بدون داشتن مجوز حتی فاقد موازین بهداشتی و استانداردهای لازم می‌باشند.»

به گفته‌وی، در برخی از این مراکز، نوار و سی‌دی غیر مجاز و در مواردی حتی مواد مخدر رد و بدل می‌شود.

این شهروند از مسؤولان می‌خواهد قانونی وضع شود که این مراکز ضمن کسب مجوزهای لازم از دولت تحت نظارت قرار گیرند.

دکتر میراب زاده در ارتباط با نقش والدین در این نوع بازی‌ها می‌گوید: «در هر حال وظیفه ما والدین است که نقش مؤثر بازی را در رشد و پویایی ذهنی و جسمی کودکانمان درک کنیم و میزان آن را در مراحل مختلف رشدی شناسیم و بدین ترتیب با ایجاد تعادل مناسب در بازی کودکان و تعامل آن در همراهی با دیگر فعالیت‌های مورد لزوم آنها در پرورش فرزندانمان کوشا باشیم.»

دکتر اسلامی‌نسب نیز معتقد است که هرچه نسل گسترش

شیوه طبیعی

یادگیری

برای کودک،

بازی کردن است.

بازی کردن

و یادگیری

متضاد

یکدیگر نیستند

و کودکان

از موقعیت‌های

«یادگیری»

که لذت بخش

باشند،

بهره

می‌برند

پیدا می‌کند، جوان‌ها پاسخ کمی به برنامه‌های رسانه‌ای از نظر هیجان خواهی می‌دهند، چرا که دنبال هیجانات بیشتری هستند و مفهوم اصلی در بازی‌های رایانه‌ای «هیجان» است.

وی می‌گوید: «بازی‌های کامپیوتری آستانه تحمل هیجان بچه‌ها را پایین آورده و بچه‌ها رفتار خشونت‌آمیز را یاد می‌گیرند.»

اسلامی‌نسب در فهرست ضررهای این بازی‌ها، ابتدا به «خشونت» و «یادگیری روش‌های تهاجم» اشاره می‌کند و معتقد است که در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، روش استفاده از ابزار خشونت به وفور و با طبقه‌بندی، آموزش داده می‌شود. یعنی بچه‌ها می‌توانند انواع سلاح‌ها را انتخاب کرده و اقسام چاقو و اسلحه و تپانچه را امتحان کنند و با شیوه‌های مختلف رفتار تهاجمی آشنا شوند.

وی می‌افزاید: «این بازی‌ها برای برخی از بچه‌ها که آستانه تحمل پایین‌تری دارند و زود عصبانی می‌شوند، ضرر بیشتری دارد. بعضی از کودکان و نوجوانان ما هم دچار اختلالات روانی مانند افسردگی واضطرابند و تحمل رنج را ندارند، اینان برای رسیدن به هدف‌های بازی وقتی نمی‌توانند چند مرحله را پاس کنند دچار عصبانیت و اضطراب می‌شوند.»

این روانشناس در پاسخ به این پرسش که چه گروه‌سنی بیشتر راغب به این بازی‌ها هستند، می‌گوید: «متأسفانه این بازی‌ها گروه سنی خاصی ندارند برای مثال، من دانشجویی رامی‌شناسم که با داشتن همسر و ۳۰سال سن در امتحانات پایان‌ترم شرکت نکرد، به این دلیل که به بازی‌های کامپیوتری معتاد بود و نمی‌توانست آن‌را رها کند.»

وی ادامه می‌دهد: «یکی از مهمترین آسیب‌هایی که خانواده‌ها گزارش می‌کنند، افت تحصیلی فرزندانشان است.»

اسلامی‌نسب همچنین متذکر می‌شود که یک‌سری مشکلات جدی هم مثل سردرد، مشکلات بینایی، اختلالات خواب و بی‌اشتهایی از عوارض این بازی‌هاست. بچه‌ها هنگام بازی، ذهنشان متمرکز هیجان است و جسمشان موقتاً فراموش می‌شود و تازه بعد از بازی متوجه می‌شوند که گرسنه‌اند، سردرد دارند و یا ساعات زیادی می‌گذرد که نخوابیده‌اند.

در حقیقت بچه‌ها ارپای این بازی‌های نشانی‌م و بعد که بازی تمام شد بچه‌ها آنها به غذا ندارند و اعصابشان خراب است.

وی ادامه می‌دهد: «همچنین این بازی‌ها انرژی اجتماعی هم پدید می‌آورد. یعنی فرد ساعت‌ها در خانه مانده و بیرون نمی‌رود و این موجب می‌شود که روابط اجتماعی به هم ریخته‌شد.

دکتر اسلامی‌نسب برای انجام درست این بازی‌ها مواردی را متذکر می‌شود: «اول این که در انجام بازی‌های رایانه‌ای ساعت تنظیم شود و دستگاہ به صورت خودکار خاموش گردد حتی اگر بچه‌ها در حال بازی باشند. نکته دوم این است که باید از این بازی‌ها استفاده مثبت شود، یعنی اینکه شرطی را برای بچه‌ها تعیین کنیم که اگر می‌خواهند بازی کنند، ابتدا کاری که بر عهده آنان گذاشته شده انجام دهند، و گرنه از بازی کردن محروم شوند.»