

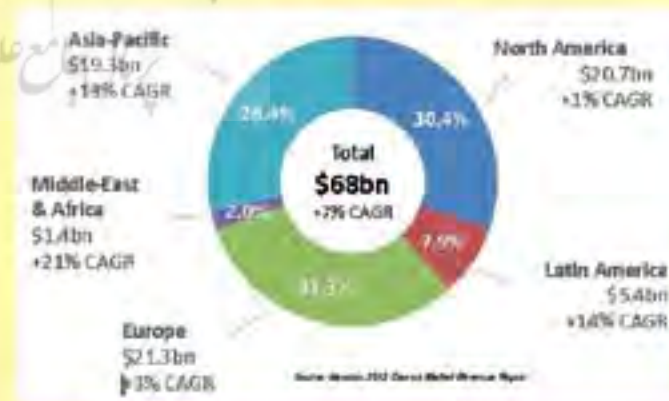
## اسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای حمید فلاحتی

رایانه به طور وسیع در جامعه گسترش یافته و با تمامی جنبه های زندگی، از مدرسه تا محل کار، خدمات بانکی، خرید و فروش و پرداخت مالیات تلفیق شده است. مهم‌ترین تغییراتی که این فناوری پدید آورده است، تبدیل جهان به یک دهکده جهانی است؛ بدین معنا که مردم کشورهای مختلف به مثابه یک دهکده، امکان برقراری ارتباط با یکدیگر و اطلاع و اخبار و رویدادهای جهانی را دارند.

امروزه این فناوری، نقش مهمی در زندگی کودکان ایفا می‌کند و این نقش به سرعت در حال افزایش است؛ به گونه‌ای که تعداد کودکان ۲-۱۷۷ سال که از رایانه در منزل استفاده می‌کنند از ۴۸٪ در سال ۱۹۹۶ به ۷۰٪ در این دوره ۵ ساله افزایش یافته است. سرعت انتشار اینترنت ۹ برابر سریع‌تر از رادیو، ۴ برابر سریع‌تر از رایانه‌های شخصی و سه برابر سریع‌تر از تلویزیون بوده است.

تحقیقات دلالت دارد که ۱۴۹ میلیون نفر در سراسر دنیا با شبکه اینترنت مرتبط هستند که این آمار به میزان ۱۲٪ در هر ماه افزایش پیدا می‌کند. بررسی‌های آماری در سال ۲۰۰۰ بیانگر این مطلب است که کودکان ۲-۷ ساله به طور متوسط ۳۴ دقیقه در روز از رایانه استفاده می‌کنند که این زمان با افزایش سن، طولانی‌تر می‌شود (۲-۵ سالگی، ۶۳ دقیقه در روز). کشور ما از نظر بهره‌مندی از اینترنت در بین ۱۷۸ کشور جهان، رتبه ۸۷ را دارد که بر اساس طبقه‌بندی اتحادیه جهانی مخابرات، یکی از کشورهای متوسط به شمار می‌رود. ۲۵٪ استفاده کنندگان اینترنت را قشر جوان تشکیل می‌دهند و میانگین صرف شده برای اینترنت ۵۲ دقیقه در هفته بوده است؛ اما آیا فناوری رایانه، زندگی کودکان را بهبود می‌بخشد؟ از آنجا که رایانه در همه جای زندگی حاضر است، مهم است که بفهمیم چگونه این فناوری می‌تواند رشد و تکامل کودکان را بهبود بخشد یا منحرف کند. رایانه و اینترنت، با وجود جنبه‌های مثبت از قبیل جنبه‌های آموزشی و ارائه خدمات ارتباطی، جنبه های منفی نیز دارند.

استفاده کنترل نشده از رایانه، به‌ویژه وقتی با دیگر فناوری‌ها از قبیل تلویزیون همراه باشد، کودک را در معرض خطر آثار مضر آن بر تکامل فیزیکی، اجتماعی و روانی قرار می‌دهد. فعالیت فیزیکی و تعاملات اجتماعی برای سلامت و خلاقیت کودک، ضروری است؛ درحالی‌که اگر کودک، مدت زیادی را مقابل صفحه رایانه بگذراند، او را از ورزش و دیگر فعالیت‌هایی که برای تکامل وی مفید است، بی‌بهره می‌کند. همچنین کودکان، ممکن است در معرض محتویات خشن و جنسی که در حد سن آنها نیست، قرار گیرند. دسترسی به چنین مطالبی ممکن است کاملاً تصادفی یا عمدی باشد. متخصصان به این هر دو طریق دست‌یابی، توجه متخصصان داشته و هشدارهای مکرر داده‌اند که صدمات بهداشت روانی از طریق این‌گونه برنامه‌ها به کودکان و نوجوانان به‌ویژه در ایجاد مسائلی مانند انحرافات جنسی، خشونت، اعتیاد، رفتارهای ضد اجتماعی، سست شدن مبانی خانواده، اشاعه جرم و جنایت در طیف وسیع در بسیاری



موارد، جبران ناپذیر است.

#### ۱. پیشینه بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای با بازی «پنگ» (یک بازی تنیس روی میز رایانه‌ای شده) در سال ۱۹۷۲ میلادی آغاز شد و در نظام سخت افزاری و نرم‌افزاری، شروع به رشد کرد؛ چنان‌که انتظار می‌رفت نخستین بازی‌ها عاقبت تکراری شدند و شهرت عمومی‌شان رو به زوال گذاشت تا اینکه در اواسط سال ۱۹۸۰ نینتندو، نظام‌هایی را با گرافیک اصلاح‌شده،



همراه با بسیاری از محصولات وابسته و جانبی و با تأکید زیادی بر خشونت ارائه کرد. دیگر کارخانجات، متوجه این راهبرد شدند و درجه خشونت و سطح واقع‌گرایی را در بازی‌های الکترونیک، پیوسته افزایش دادند. آنچه سبب اهمیت فوق‌العاده این تاریخ کوتاه می‌شود، از سویی، ارزش اقتصادی فزاینده این بازی‌ها و از سوی دیگر اقبال همگانی و فراگیری شگفت‌آور آنها است.

بنابر آمار موجود، «بازی‌های رایانه‌ای» از سریع‌ترین نرخ رشد در صنعت سرگرمی برخوردارند و میزان معامله جهانی آن، حدود ۲۰ بیلیون دلار شده است. بدین ترتیب، این محصولات، اصلی‌ترین رقیب صنعت پولساز فیلم و سینما محسوب می‌شود.

همان‌گونه که اشاره شد بهبود کیفیت، تنوع بازی‌ها و پیشرفت علوم الکترونیک و رایانه باعث گسترش روز افزون این رسانه در جامعه، خصوصاً در بین نوجوانان شده است؛ به طوری که در سال ۱۹۸۸ صنعت بازی‌های رایانه‌ای فقط در امریکا ۵/۵ میلیارد دلار فروش داشت و این بازی‌ها دومین سرگرمی بعد از تلویزیون شناخته شد. بر اساس یک مطالعه پیمایشی در سال ۱۹۹۸ از هر ۱۰ خانواده آمریکایی، ۹ خانواده، بازی رایانه‌ای یا ویدئویی خریداری یا کرایه کرده بودند.

در سال ۲۰۱۲ بازار بازی‌های رایانه‌ای در دنیا به مبلغ ۶۸ میلیارد دلار رسیده است که بیانگر رشد ۷ درصدی در مقایسه با سال ۲۰۱۱ است. بر اساس گزارش نیوزو، اروپا با ۳۰۲۱ میلیارد دلار بیشترین سهم بازار به میزان ۳۰۳۱ درصد و خاورمیانه و آفریقا با ۴۰۱ میلیارد دلار کمترین سهم بازار به میزان ۲ درصد را از آن خود کرده‌اند. این در حالی است که خاورمیانه و آفریقا با رشد ۲۱ درصدی و امریکای جنوبی با رشد ۱۴ درصدی، بیشترین رشد را در مقایسه با سال ۲۰۱۱ داشته‌اند! از تاریخ دقیق ورود بازی‌ها به ایران، اطلاع دقیقی در دست نیست؛ اما بنا بر شواهد موجود، حداقل بیست سال از زمان ورود بازی‌ها به ایران می‌گذرد. تعداد فزاینده فروشگاه‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای و لوازم جانبی آن، تعداد فزاینده گیم‌نت‌ها، وجود نشریات تخصصی بازی و برگزاری مسابقات مربوط به آن، همگی نشان از رشد سریع و اقبال عمومی مخاطبان دارد. همچنین طی مطالعه‌ای که روی ۲۵۸ پسر مقطع اول دبیرستان در تهران صورت گرفت، مشخص شد تقریباً ۸۲ درصد آنان در منزل برای بازی رایانه‌ای وقت می‌گذاشتند. به علاوه، ضمن اینکه برای تقریباً نیمی از پاسخ‌گویان (۷/۴۵ درصد) این بازی‌ها جزو ثابت سرگرمی‌هایشان قرار داشت، ۱/۸۹ درصد آنان به نوعی در معرض تجربه مداوم بودند.<sup>۲</sup>

بنا به گفته رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۲۰ میلیون ایرانی، روزانه از سرویس بازی استفاده می‌کنند. زمانی که برای بازی رایانه‌ای در ایران مصرف می‌شود، برای هر فرد به طور متوسط بیش از ۱۲۴ دقیقه در روز است. با این احتساب، ایرانی

بالغ بر ۴۰ میلیون ساعت را در روز برای بازی‌های رایانه‌ای مصرف می‌کنند.

بنابر آمارهای رسمی مؤسسات معتبر خارجی در امریکا بالغ بر ۱۴۵ میلیون نفر از سرویس بازی استفاده می‌کنند. این آمار در کشور ۸۰ میلیون نفری آلمان ۶۶ درصد و در فرانسه ۵۵ درصد تخمین زده می‌شود. متوسط سن بازی در ایران ۱۸ سال است که پیش‌بینی می‌شود این رقم در ۱۰ سال آینده به ۲۸ سال ارتقا پیدا کند؛ این در حالی است که متوسط سن استفاده از این بازی‌ها در امریکا ۳۶ سال برآورد می‌شود.

با توجه به حرکت ۳ ساله تولید بازی در ایران در حال حاضر ۶۰ استودیوی فعال در این بخش وجود دارد و سرمایه‌گذاری برای ۴۵ بازی تولید شده در کشور به طور مستقیم از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صورت گرفته است. بودجه‌ریزی اولیه کشوری مانند کره جنوبی برای ساخت و تولید بازی‌های رایانه ای ۲۰۰ برابر بودجه ایران برای این صنعت است؛ به نحوی که در ایران، سالانه یک میلیون دلار بودجه برای تولید بازی اختصاص می‌یابد.<sup>۲</sup>

### ۲. مزایای بازی‌های رایانه‌ای<sup>۳</sup>

بازی‌های رایانه‌ای، رسانه‌ای است که ظاهری ساده و محتوایی پیچیده دارد که مزایایش عبارت‌اند از:

- فرآیند یادگیری بچه‌ها را تسهیل و توجه آنان را جلب می‌کند.  
- با رایانه، هر چند بار که بخواند، می‌تواند موضوعی را ببیند، بخواند و مرور کند.

- برنامه‌های بسیار متنوعی نظیر بچه وروجک، ساخته شرکت برو در باند به کودکان امکان می‌دهد تا نقاشی‌ها یا داستان‌هایی را خلق کنند و یا بازی‌هایی را ارائه می‌دهند که کودکان را به تاریخ یا جغرافیا علاقه مند می‌سازند.

- برنامه آموزشی دیدر رابیت به کودکان کمک می‌کند تا مهارت‌هایی از قبیل تشخیص کلمات را با خود تمرین کنند.

- کودک، بدون کثیف کردن خود، لباس‌ها و اطراف، می‌تواند به راحتی نقاشی بکشد و رنگ‌ها را عوض کند؛ مثلاً اگر کودک از

رنگ سبز لباس نقاشی‌اش خوشش نیامد، به رایانه فرمان می‌دهد رنگش را قرمز کن، و اگر رنگ قرمز، رضایت او را فراهم نکرد، رنگ آبی را انتخاب می‌کند.

- مفاهیم و مبانی ریاضیات را با کمک شکل‌های کودکانه به کودک آموزش می‌دهد.

- به نظر بعضی از پزشکان، بازی‌های رایانه‌ای به کودکان کمک می‌کند که زودتر سلامت خود را باز یابند و به داروهای مسکن، کمتر نیاز پیدا کنند.

- همچنین بازی‌های رایانه‌ای به کودکان مبتلا به امراضی مانند فلج مغز یا نارسایی مربوط به تشخیص کلمات کمک می‌کند.

- به عقیده یک دکتر روان‌شناس، بازی‌های رایانه‌ای، بچه‌ها را وارد دنیایی می‌کند که اختیارش در دست آنهاست و به همین دلیل، کودکان از این بازی‌ها لذت فراوانی می‌برند.

- باعث هماهنگی چشم و دست و پرورش عضلات ظریف کودک می‌شود.

- برای معلولان و پر کردن اوقات فراغت آنان، وسیله کمک آموزشی مناسبی است.

### ۳. آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای<sup>۴</sup>

بازی‌های رایانه‌ای در کنار برخورداری از مزایای محدود، کاربران خود را با آسیب‌هایی درگیر می‌کند. آسیب‌های این بازی‌ها شامل آسیب‌های جسمی و آسیب‌های روحی و روانی می‌شود. توجه به این آسیب‌ها، مدیریت در استفاده از این بازی‌ها را ضروری می‌نماید.

#### الف) آسیب‌های جسمانی

- چشمان فرد به دلیل خیره‌شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه، به‌شدت تحت فشار نور قرار می‌گیرد و دچار عوارض منفی می‌شود.

- مشاهده‌ها نشان می‌دهد 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. به دلیل اینکه نوجوان در یک وضعیت ثابت تا ساعت‌ها می‌نشیند، ستون فقرات و استخوان‌بندی آنان دچار اشکال می‌شود و فرد به آرتروز مبتلا می‌شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست، از دیگر عوارض کار ثابت و طولانی با رایانه است.

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

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

- ایجاد تهوع و سرگیجه، به‌ویژه 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 شمع‌های خیره‌کننده نوری پوشیده می‌شود، سبب بروز هیجان‌های شدید عصبی در نوجوانانی می‌شود که از نظر عصبی ضعیف هستند و برای ابتلا به صرع، آمادگی دارند.

به گفته پزشکان، دلیل عمده ناراحتی صرع، به کسانی مربوط می‌شود که به نور حساسیت دارند و تحمل چشمک‌های پی‌در پی نور در بازی‌های رایانه‌ای برای آنان دشوار است.

به گفته انجمن بیماران صرع انگلیس، حدود یک درصد از نوجوانان غیرمبتلا به بیماری صرع، به نور حساسیت دارند؛ درحالی‌که این رقم در میان بیماران مبتلا به این بیماری، پنج درصد است که حتی در مواردی هنگام بازی، صرع به مرگ چنین افرادی گزارش شده است.

مادر یک نوجوان ۱۴ ساله در یک بررسی که روزنامه انگلیسی «سان» در این باره انجام داد گفت: پسر من بر اثر بازی رایانه‌ای «تینتندو» جان سپرده است. وی افزود که پسرش پس از یک ساعت بازی، دچار تشنج شد و به زمین افتاد و چند دقیقه بعد، جان سپرد.

ب) آسیب‌های روانی - تربیتی

- تقویت حس پرخاشگری

مهم‌ترین ویژگی بازی‌های رایانه‌ای، حالت جنگی بیشتر آنها است و اینکه فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی بازی، با دشمن بجنگد. استمرار چنین بازی‌هایی، نوجوان را پرخاشگر و ستیزه‌جو می‌سازد و تلاش می‌کند خواسته‌هایش را با زور و تهاجم به دست آورد.

مجید قادری، مدیر مرکز سرگرمی‌های سازنده کانون پرورش فکری می‌گوید: «خشونت و سکس، مهم‌ترین محرک‌هایی است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های رایانه‌ای، به حد افراط از آن استفاده می‌شود. چهره‌های معروف هالیوود که در فرهنگ اسلامی ما ضد ارزش و غیراخلاقی هستند، در این بازی‌ها به صورت قهرمان‌های شکست‌ناپذیر، جلوه‌نمایی می‌کنند.

- انزواطلبی

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

مادری در این باره می‌گوید: فرزندم به این بازی معتاد شده است. او هر روز با تردستی و شیرین‌کاری، خود را به صفحه تلویزیون می‌رساند و از دنیای بیرون، بی‌خبر است؛ حتی متوجه رفت و آمد میهمان نمی‌شود و همیشه پس از بازی، با سردرد و کسالت مواجه می‌شود.

- تنبل شدن ذهن

در این بازی‌ها به این دلیل که بیشتر، کودک و نوجوان با ساخته‌ها و برنامه‌های دیگران روبه‌رو است و کمتر قدرت دخالت و تصرف در آنها دارد، حالت انفعال می‌گیرد و اعتماد به نفس او در برابر ساخته‌ها و پیشرفت دیگران، متزلزل می‌شود. دکتر شهلا کاظمی‌پور (مشاور علمی مرکز سنجش برنامه‌ای صدا و سیما) می‌گوید: بیشتر خانواده‌ها تصور می‌کنند در بازی‌های



های 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.

برخی از برنامه‌های رایانه‌ای، با بازی‌های ساده، آغاز و به تصاویر مستهجن ختم می‌شود؛ در برخی از این بازی‌ها، جایزه پیروزی، ظاهر شدن عکس‌های مستهجن بر روی صفحه رایانه شماس است. بی‌تردید در ساخت و تولید این بازی‌ها، دست سازمان های جاسوسی سیا، موساد و... در کار است و می‌خواهند ذهن و روان کودکان ما را مسموم کنند.

- افت تحصیلی

به دلیل جاذبه مسحور کننده این بازی‌ها، نوجوانان، وقت بسیاری را صرف 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 معمولی بیدار می‌شوند تا پیش از مدرسه نیز اندکی بازی کنند. بی‌تردید این علاقه، سبب افت تحصیلی خواهد شد.

رایانه‌ای، فرد در بازی، مداخله فکری همیشگی دارد. به نظر من این مداخله، فکری نیست؛ بلکه این بازی‌ها سلول‌های مغزی را فریب می‌دهند. از نظر حرکتی نیز این بازی‌ها تنها چند انگشت کودک را حرکت می‌دهند. ما هرچه در این مسیر حرکت کنیم و این بازی‌ها را گسترش دهیم، انسان‌هایی را تحویل جامعه خواهیم داد که سرخورده، افسرده، غیرمتحرک و غیرسازنده می‌باشند، خوداتکایی آنها بسیار کم خواهد بود و ابتکار عمل نخواهند داشت؛ درحالی‌که برای جامعه، نیاز به انسان‌هایی خلاق، مبتکر و متفکر داریم.

ج) پیامد منفی در روابط خانوادگی

در دوره کنونی که زندگی‌ها به سوی ماشینی شدن پیش می‌رود، خودبه‌خود، روابط عاطفی رنگ باخته و در کنار هم بودن خانواده، کمتر شده است. در چنین وضعی، بسیاری از مردم، تلویزیون را جعبه جادویی می‌دانند که باعث سردی روابط خانوادگی شده است؛ درحالی‌که جعبه جادویی دیگری با جاذبه سحرآمیزی به نام رایانه نیز به زندگی ماشینی ما وارد شده و دشواری‌ها را دو چندان کرده است.

خانمی می‌گوید: همسرم برای انجام پژوهش‌های دانشگاهی اش یک رایانه به منزل آورد که چند دیسک بازی هم ضمیمه آن بود. دو پسر من در طول روز با آن سرگرم بازی می‌شدند و حتی سرش‌ها ترجیح می‌دادند با این وسیله سرگرم‌کننده جدید، وقت بگذرانند. طولی نکشید که همسرم هم به این بازی‌ها جلب شد. کم‌کم دریافتم که تمرکز و صرف وقت آنان به این ترتیب، روابط خانوادگی و عادی را تحت تأثیر قرار داده است؛ به خود آدم و با قاطعیت از همسرم خواستم که رایانه را به محل کارش منتقل کند.

خانواده دیگری این‌گونه شکایت می‌کند: در تعطیلات تابستانی، قصد مسافرت داشتیم. مخارج و مقدمات آن نیز از پیش تأمین شده بود؛ اما اشتغال بیش از حد و علاقه‌مندی بچه‌ها به بازی رایانه‌ای، آنان را از این تفریح سالم و شاد، محروم کرد.

- افت اخلاقی

اشاعه فرهنگ برهنگی و ترویج سکس از آفت‌های دیگر بازی



- زمینه‌ساز از خود بیگانگی

دنیای مجازی ولی نزدیک به واقعیتی که در بازی‌های رایانه‌ای به تصویر کشیده می‌شود، آن قدر مسحور کننده و جذاب است که مخاطب کودک و نوجوان در معرض تأثیر تمام باورهایی قرار می‌گیرد که از سوی طراحان این بازی‌ها به او القا می‌شود؛ در نتیجه فرد، دچار از خودبیگانگی می‌شود و مانند آنها می‌اندیشد. برای نوجوانی که در حال بازی است فرقی نمی‌کند که دشمن کیست؛ دشمن، همان است که بازی می‌گوید. در میان انبوه بازی‌های رایانه‌ای که اکنون به‌آسانی در دسترس کودکان قرار می‌گیرند، بازی‌هایی وجود دارند که در آن مسائل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی کشورهای مسلمان به‌ویژه ایران، مورد گستاخی قرار می‌گیرد.

در یک بازی به نام F-111 پنج کشور مسلمان که در میان آنها نام ایران هم دیده می‌شود، به عنوان کشورهای حامی تروریسم معرفی می‌شوند؛ سپس بچه‌ها در قالب خلبان هواپیمای جنگنده مأموریت می‌یابند تا نقاط حساس این کشورها هم چون مراکز اقتصادی و نظامی را بمباران کنند. در واقع، ترویج‌کنندگان تروریسم، این بازی‌ها را میدان مناسبی

برای تاخت‌وتاز عقیده‌ها و آرای خود در میان کودکان و نوجوانان یافته‌اند و حقیقت‌های موجود را به‌آسانی، وارونه جلوه می‌دهند. در بازی دیگر، یک ناو امریکایی به خلیج فارس می‌آید، سپس در جریان بازی، محل مأموریت بچه‌ها در کشتی تعیین می‌شود و آنان وظیفه دارند تا از ناو امریکایی در برابر قایق‌های تندروی ایرانی - که در آن حزب‌اللهی‌ها دیده می‌شوند - محافظت کنند. متأسفانه این‌گونه بازی‌ها، بدون نظارت مراجع، به‌آسانی در دسترس فرزندان ما قرار می‌گیرد.

د) تأثیرات نسل جدید در بازی‌های رایانه‌ای

نسل جدید بازی‌ها با پدید آوردن دنیاهای ویدیویی جدید چند کاربرد و محیط‌های داستانی - تخیلی که هدفشان کشتن هیولا، کسب تجربه و پیدا کردن گنجینه است و یا فضاهای اجتماعی که با هدف سرگردان بودن، وارد شدن در روابط خصوصی و شرکت کردن در اجتماع‌های عجیب و غریب را دارند و محیط‌های جذابی را برای کاربران ایجاد می‌کنند. در بعضی از آنها حتی فراتر از این است و به کاربر، این امکان را می‌دهند که محیط را با سلیقه خود طراحی و تنظیم کند.

هوش مصنوعی (AI) قادر به ترسیم نوعی بازی است که در آن بازیگران مجازی، برای مثال می‌توانند از هم‌گروه‌های مجازی یا از رقبای باشند که هر کدام، اهداف و انگیزه‌های خود را دارند. با تجسم کردن یا پوشیدن لباس‌های محلی زیبا و یا پوشیدن زره و کلاهخود می‌توانید وارد میدان جنگ شوید. این تغییراتی است که بر روی بدن شما می‌تواند صورت گیرد، صدای شما نیز می‌تواند تغییر کند. قوه ادراک فرد نیز ممکن است تغییر کند. بنابراین نگرانی از اثرهای شناختی و اجتماعی دنیاهای تجسمی، در نسل جدیدتر بازی‌ها وجود دارد. بسیاری از افراد که به صورت متوالی از این بازی‌ها استفاده می‌کنند، اعلام کرده‌اند که به طور قابل ملاحظه‌ای منزوی شده و کنترل ایشان بر روابط اجتماعی، فوق‌العاده ضعیف شده است و حالتی شبیه رفتار افراد خجالتی پیدا کرده‌اند. به‌ویژه بازی‌های چند کاربره ممکن است قوه ادراک جوانان را درباره تفاوت بین

- تنظیم روشنائی اتاق برای به حداقل رساندن زندگی نور؛
- اجازه والدین به کودکان برای استفاده از این بازی‌ها فقط در روزهای تعطیل؛
- تذکر با استدلال و منطق درباره آسیب‌های رایانه به کودکان؛
- گزینش بازی‌های کم‌زبان‌تر برای کودکان؛
- مخرب‌ترین بازی‌های تصویری، بازی‌هایی هستند که تصاویر آنها به طور مکرر بر صفحه ظاهر می‌شوند و کودک باید به تمام تصاویری که از برابر چشم وی می‌گذرند، شلیک کند؛ پس توصیه می‌شود از این گونه بازی‌ها کمتر در دسترس کودک قرار گیرد.
- آشنایی والدین با رایانه و گذراندن دوره‌های آموزشی در این زمینه و در صورت لزوم یادگیری برخی نکات از کودکان؛
- صحبت با کودکان درباره نحوه استفاده از رایانه و خطرهای آن و نیز ارائه هشدارهای لازم برای استفاده آنلاین (بر خط)؛
- قرار دادن رایانه در مکانی برای تحت نظر داشتن فعالیت‌های کودک؛
- محدود کردن زمان استفاده از رایانه، در صورت کاهش تماس‌های اجتماعی وی؛
- همراهی با کودکان هنگام حضور آنان در اتاق‌های گفتگوی اینترنتی؛
- بررسی نامه‌های الکترونیکی کودکان و حذف پیام‌های نامناسب؛
- استفاده از نرم‌افزارهای فیلتر کننده برای جلوگیری از مشاهده محتویات نامناسب
- چنین نرم‌افزارهایی همچنین می‌توانند نشانی تمام سایت‌هایی که کودک به آنها سر زده را ثبت کنند تا والدین بعداً آنها را بررسی کنند. البته هیچ‌یک از نرم‌افزارها نمی‌توانند جایگزین همراهی والدین با کودکان شوند.
- لزوم استفاده از برنامه‌های متناسب با رشد و تکامل کودک؛
- تشویق کودک به تعامل با خانواده، به جای استفاده بیش از حد از رایانه؛
- استفاده از رایانه به عنوان ابزار مکمل آموزشی، نه تنها راه

دنیای واقعی و مجازی تا حدی مغشوش کند؛ به گونه‌ای که آنها دچار پرخاشگری و خشونت شوند.

- ۴. راه کارهای پیش‌گیری از آسیب
- موارد زیر برای پیش‌گیری از آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای پیشنهاد می‌شود:
- تولید فناوری و بازی‌های رایانه‌ای بومی؛
- حضور فعال جامعه اسلامی در فضای اینترنتی و پاکسازی سایت‌های فارسی زبان از انحرافات و ایجاد فضای مجازی بدون دغدغه برای گسترش و نشر قوانین و معارف اسلام و قرآن؛
- آموزش فرهنگ استفاده از فناوری در بین رده‌های مختلف سنی افراد، همراه ترویج آموزه‌های دینی و قرآنی؛
- ایجاد بسترهای مناسب درباره ابزارها و امکانات فرهنگی و غنی‌سازی اوقات فراغت جوانان و نوجوانان؛
- توجه بیشتر به استفاده از بازی‌های تصویری خلاق برای کودکان، مانند حل معماهای تصویری.
- بازی دسته‌جمعی کودکان با ابزارهای تصویری به مدت کوتاه؛
- ارتباط صحیح و اختصاص وقت بیشتر والدین برای کودک و نوجوان خویش باعث کاهش استفاده کودکان از این بازی‌ها؛
- به اعتقاد پزشکان، مقصران اصلی، والدین هستند که فرزندان خود را برای ساعت‌های طولانی در مقابل تلویزیون، رایانه، ویدئوگیم، یا فیلم‌های ویدئویی رها می‌کنند. والدین باید همراه فرزندان خود به کوهستان، باشگاه‌ها و میادین ورزش بروند و به بازی‌های مورد علاقه آنها بپردازند تا انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه و توجه به بازی‌های رایانه‌ای کم شود.
- جلوگیری از نشستن فرزند در فاصله نزدیکی از صفحه رایانه؛
- استفاده از رایانه‌های با صفحه کوچک؛
- کاهش نور صفحه نمایشگر؛
- ضرورت استراحت بچه‌ها به طور مرتب بین دو نوبت بازی؛
- لزوم تسلط چشم‌ها به صفحه رایانه؛

برای آموزش؛  
- تهیه برنامه‌های آموزشی برای والدین و معلمان.

به طور خلاصه، بازی، باعث رشد همه‌جانبه کودک را در بعد جسمی، عاطفی، عقلی و اخلاقی فراهم می‌آورد.

بازی در آموزه‌های اسلامی بازی، وسیله‌ای است برای یادگیری، آمادگی برای زندگی، ابتکار، کسب موفقیت و سرشار شدن از شادی و نشاط، رشد اندام، اجتماعی شدن کودک، ارضای میل برتری‌جویی و خودتمایی، تسکین عواطف و بیرون ریختن ناراحتی‌ها، شناخت شخصیت کودک و رشد شخصیت او و نیز مبارزه با رفتارهای اضطرابی کودک. به طور خلاصه، بازی، باعث رشد همه‌جانبه کودک را در بعد جسمی، عاطفی، عقلی و اخلاقی فراهم می‌آورد.

نقش اساسی بازی در تربیت کودک، مطلبی است که هم در قرآن و هم در سنت معصومین(ع) درباره آن تأکید شده است.

الف) جایگاه بازی کودک در قرآن

«اللعب» در معانی مختلفی از جمله بازی کردن، شادی کردن و شوخی کردن به کار می‌رود. «لهو» در لغت به معنای چیزی است که انسان را سرگرم و فکرش را منحرف کند و او را از چیزی غافل سازد؛ اما اگر بازی و سرگرمی، معنای «لهو» به خود نگیرد، یعنی سبب مشغولیت بیهوده فکر و بازداشتن انسان از مسائل مهم و جدی زندگی و اتلاف عمر نباشد و در یک کلمه، هدف‌دار، سازنده و عقلایی باشد، اشکالی ندارد.

خداوند در قرآن کریم به همه ابعاد زندگی بشری توجه کرده و راهنمایی‌های لازم را برای سعادت انسان در دنیا و آخرت مبذول داشته است. بازی کودک هم از جمله موضوعاتی است که به طور غیر مستقیم در سوره یوسف به آن سفارش شده است. در داستان آموزنده یوسف و برادرانش، از زبان برادران یوسف، چنین می‌خوانیم: «قَالُوا يَا أَبَانَا مَا لَكَ لَا تَأْمَنَّا عَلَىٰ يُوسُفَ وَإِنَّا لَهُ لَنَحَافِظُونَ»؛ «گفتند: پدر، چرا درباره یوسف از ما ایمن نیستی؟ با اینکه ما خیرخواه او هستیم. او را فردا همراه ما بفرست تا

بگردد و بازی کند و ما نگرهبان اویم.»

مسلمان چنین منطقی مورد قبول حضرت یعقوب(ع) است. به همین علت، پاسخی که وی به آنها می‌دهد، این نیست که اشتباه می‌کنید و کودک معصوم من، اهل گردش و بازی نیست و نباید عمر عزیز خود را در این راه‌ها تلف کند؛ اما از اینکه مبدا یوسف بر اثر غفلت برادران، طعمه گرگ شود، ابراز نگرانی می‌کند. پسران او در پاسخ می‌گویند: «لَئِنْ أَكَلَهُ الذَّنْبُ وَنَحْنُ عُصْبَةٌ إِنَّا إِذًا لَخَاسِرُونَ»؛<sup>۱</sup> «اگر او را گرگ بخورد، با اینکه ما گروه نیرومندی هستیم، از زیانکاران خواهیم بود.»

آنان بالاخره پدر را قانع می‌کنند و اما وقتی یوسف را با خود به صحرا می‌برند و در چاه می‌اندازند، می‌باید عذر موجهی برای پدر بیاورند و دلیل قانع کننده‌ای برای غفلت خود از یوسف ارائه دهند؛ از این رو می‌گویند: «يَا أَبَانَا إِنَّا ذَهَبْنَا نَسْتَبِقُ وَتَرَكْنَا يُوسُفَ عِنْدَ مَتَاعِنَا فَأَكَلَهُ الذَّنْبُ»؛<sup>۲</sup> «ای پدر، ما رفتیم و مشغول مسابقه شدیم و یوسف را نزد اثاث خود گذاردیم و گرگ او را خورد.»

برخی از نکاتی که از این داستان به دست می‌آید، عبارت‌اند از: - بازی در تقویت نیروی بدنی نقش جدی دارد و از آنجا که نیرومندی و ورزشکار بودن، مزیت و فضیلت است، به همین دلیل برادران یوسف در دو جا مطرح می‌کنند که ما گروهی نیرومند و ورزشکاریم.

- اعتراض نکردن حضرت یعقوب(ع) نشان می‌دهد که وی بازی را برای کودک، لازم می‌داند. قرآن کریم نیز این امر را از یعقوب(ع) می‌پذیرد و او را به سبب فرستادن یوسف(ع) به بازی





مواخذه نمی‌کند.  
 - بازی، تحرک و ورزش، بهتر است در هوای آزاد، محیط باز و فضای سبز صورت گیرد؛ به این جهت، برادران یوسف به پدر می‌گویند: «یرتع و یلعب» تا یوسف در چمن و مراتع بگردد و بازی کند.  
 - بهانه برادران یوسف(ع) برای غفلت از یوسف، اشتغال به ورزش و مسابقه ورزشی است و یعقوب(ع) هم به آنان خرده نمی‌گیرد که چرا به ورزش و مسابقه ورزشی پرداختید.



ب) جایگاه بازی کودک در سنت معصومین(ع)  
 پیامبر گرامی اسلام(ص) فرمود: «ما پیامبران مأمور شده‌ایم که با مردم به اندازه خرد آنها سخن بگوییم» اگر برای توفیق در تعلیم و تزکیه انسان‌ها، پیامبران و الامقام خود را در سطح انسان‌های عادی قرار می‌دهند و به زبان آنها تکلم می‌کنند، چه بهتر که انسان‌های بالغ، مخصوصاً پدر و مادر، معلمان و مربیان نیز لحظاتی کودکی کنند و اوقاتی با کودکان، هم‌بازی شوند تا بهتر و کامل‌تر بتوانند در تعلیم و تربیت آنها موفق شوند. به هر حال، بازی، قسمتی از زندگانی اطفال را اشغال می‌کند و برای آنها

امری مهم به شمار می‌رود.

امام صادق(ع) فرمود: «دَعِ اِبْنَكَ يَلْعَبُ سَبْعَ سِنِينَ وَ يُؤَدَّبُ سَبْعًا وَ الزَّمَهُ نَفْسَكَ سَبْعَ سِنِينَ فَاِنْ اَفْلَحَ وَ اِلَّا فَاتَهُ مِنَ لَاحِيزٍ فِيهِ؛ فرزندت را بگذار تا هفت سال بازی کند و هفت سال باید ادب شود و هفت سال باید ملازم او باشی. اگر رستگار شد چه بهتر و اگر نشد خیری در او نیست.»

در روایت دیگری از حضرت صادق(ع) آمده است: «الْعِلْمُ يَلْعَبُ سَبْعَ سِنِينَ وَ يَتَعَلَّمُ الْكِتَابَ سَبْعَ سِنِينَ وَ يَتَعَلَّمُ الْحَلَالَ وَ الْحَرَامَ سَبْعَ سِنِينَ؛ کودک به مدت هفت سال بازی می‌کند و هفت سال قرآن می‌آموزد و هفت سال حلال و حرام می‌آموزد.»

به نظر می‌رسد که برای کودکان، فقر اقتصادی قابل تحمل است؛ اما فقر بازی، قابل تحمل نیست. در خانه امیر المؤمنین(ع) گاهی حسنین(ع) به شدت گرسنه می‌شدند و آذوقه ای نبود که سیر شوند. کودکان، این گرسنگی را با بردباری تحمل و در برابرش استقامت می‌کردند؛ اما همین کودکان در مسأله بازی به هیچ‌وجه «کف نفس» نداشتند و با انواع بازی‌ها سرگرم بودند و با هر کس که بازی با او مفید بود - حتی با بی‌مردی چون ابورافع - بازی می‌کردند و البته بهترین و

و شایسته‌ترین هم‌بازی آنها مقام رسالت و خاتمیت بود. رسول خدا(ص) چون از سفر بازمی‌گشت، کودکان به دیدارش می‌شتافتند. نبی اکرم(ص) می‌ایستاد و به آنان اجازه می‌داد تا از سر و دوش او بالا روند و آنان چنین می‌کردند. حضرت به اصحاب نیز می‌فرمود تا برخی از کودکان را بر دوش خود سوار کنند. البته از دیدگاه آموزه‌های دینی، تفریح و سرگرمی فقط مخصوص کودکان نیست؛ بلکه بزرگ‌سالان نیز می‌توانند با سرگرمی‌های مناسب، خود را از کسالت نجات دهند. رسول خدا(ص) می‌فرماید: «خَيْرُ لَهْوِ الْمُؤْمِنِ السَّبَاحَةُ، وَ خَيْرُ لَهْوِ الْمَرْأَةِ الْمُغْزَلُ؛ بهترین سرگرمی برای مرد با ایمان، شنا و بهترین سرگرمی برای زن با ایمان، ریسندگی است.» همچنین از پیامبر(ص) نقل شده است که فرمود: به سرگرمی و بازی بپردازید؛ زیرا من دوست ندارم که در دین شما سخت‌گیری و خشونت دیده شود.

ج) بایسته‌های بازی کودک در قرآن و سنت معصومین(ع)

یک - مدت بازی

اسلام در هفت سال اول توصیه می‌کند به کودک، آزادی داده شود تا هر چه دلش خواست جست‌وجوی کند؛ چراکه با جست‌وجی کردن و تماس با دنیای فیزیکی، در معرض تجارب و فعالیت‌های سازنده و سودمند قرار می‌گیرد.

تجارب کودکان قبل از مدرسه در بازی آنها خلاصه می‌شود و می‌توان بازی را جدی‌ترین کار یا تجربه کودکان به حساب آورد. در این صورت نه تنها از بسیاری از نارسایی‌های ذهنی او جلوگیری می‌شود؛ بلکه به مقدار قابل ملاحظه‌ای رشد هوشی وی افزایش می‌یابد و به احتمال قوی از نابسامانی عاطفی او نیز جلوگیری به عمل خواهد آمد. پیشوایان معصوم(ع) هم به لحاظ بشر بودن، در دوران کودکی، از طبیعت کودکان بیگانه نبوده‌اند. در کتاب «ام‌النبی» نوشته بنت الشاطی آمده است: هنگامی که آمنه، کودک هفت ساله خود را برای زیارت تربت پدرش، عبدالله، به یثرب می‌برد، فقط یک بار با او به زیارت قبر پدر می‌رفت و بقیه روزها او را آزاد می‌گذارد تا با کودکان همسال خود به بازی، مسابقه و شنا بپردازد.

والدین و مربیان باید آزادی در بازی را از طفل سلب نکنند؛ ولی در عین حال، مواظب و مراقب او باشند که گرفتار خطرها و آفات نشود. این مراقبت، نشانگر نوعی محبت به کودک و توجه به سلامتی و امنیت اوست.

دو- نوع بازی

مشخصات بازی مطلوب در اسلام عبارت است از:

- بداموزی نداشته باشد. اثر تربیتی بازی، بسته به مضمون آن است. هر اندازه بازی پر محتواتر باشد، اثر تربیتی‌اش بهتر است. بنابراین مربی باید بتواند بر مضمون بازی، یعنی انتخاب موضوع، تکمیل موضوع بازی، تقسیم نقش‌ها و اجرای آنها تأثیر بگذارد و اجازه ندهد جریان بازی به سمتی پیش برود که برای کودک، بداموزی داشته باشد.

- در طریق خیر و صلاح آنان باشد.

- موجبات رشد همه‌جانبه را برای کودکان فراهم آورد.

- ضرر و مفسده‌ای در پی نداشته باشد.

بازی و سرگرمی را می‌توان در قالب مسابقه و رقابت سالم بین کودکان ترتیب داد. در سیره ائمه معصومین(ع) نیز این نوع بازی‌ها و مسابقات بسیار دیده می‌شود. در یکی از روایات چنین آمده است: «حسنین(ع) تمرین خط می‌کردند. امام حسن(ع) گفت: خط من بهتر است و امام حسین(ع) گفت: خط من بهتر است. از مادر خواستند که میان آنها داوری کند؛ اما مادر نمی‌خواست که با داوری خود، یکی از آن دو را آزرده و دل شکسته کند. به همین علت آنها را نزد امیر المؤمنین(ع) فرستاد. آن حضرت هم از داوری خودداری کرد و آنها را نزد پیامبر(ص) فرستاد. پیامبر(ص) هم از داوری خودداری کرد و به جبرئیل حواله داد و جبرئیل نیز به اسرافیل و اسرافیل به خداوند متعال و خداوند نیز این کار مهم را به خود حضرت زهرا(س) برگرداند. حضرت فاطمه(س) فرمود: دانه‌های گردن‌بندم را بر زمین می‌ریزم؛ هر کس دانه‌های بیشتری جمع کرد، خط بهتری دارد. دانه‌های گردن‌بندم بر زمین ریخته شد و کودکان برای جمع آوری به تلاش و رقابت پرداختند. سرانجام خداوند جبرئیل را

را مأمور کرد که دانه‌های گردن‌بند را میان آنها نصف کند تا دل هیچ‌یک نشکند.»

سه - محیط بازی

محیط بازی باید امن و وسیع باشد. یکی از درس‌هایی که از داستان یوسف(ع) به دست می‌آید، این است که بازی و مسابقه در هوای آزاد صحراء مناسب‌تر است؛ زیرا هم برای سلامت طفل مفیدتر و هم برای آشنایی او با طبیعت لازم‌تر است.

روزی هنگامی که آفتاب بالا آمده بود، ام ایمن برای پیامبر خدا(ص) خبر آورد که بچه‌ها گم شده‌اند. هر کس به طرفی رفت؛ اما پیامبر(ص) به سمت دامنه کوه رفت و در آنجا مشاهده کرد که بچه‌ها به هم چسبیده و خوابند و ماری بالای سرشان ایستاده است. پیامبر(ص) به طرف مار رفت؛ مار نیز متوجه پیامبر(ص) شد و به سوراخی پناه برد. سپس پیامبر(ص) به سوی بچه‌ها رفت و آنها را از هم جدا کرد و پیشانی‌شان را بوسید و فرمود: «ما اکر مکما عند الله؛ چقدر شما در پیشگاه خدا گرامی هستید!» آن‌گاه آنان را بر دوش چپ و راست خود نشانند و به راه افتادند. سلمان فارسی، خطاب به حسنین(ع) گفت: چه مرکب خوبی است، مرکب شما! و پیامبر(ص) فرمود: چه خوب سواری هستند آنها و پدر آنها بهتر از آنهاست. جالب این است که در اینجا پیامبر(ص) عصبانی نمی‌شود و پرخاش نمی‌کند که شما چرا به دشت و صحرا رفتید تا با این خطرها مواجه شوید. گویا با این رفتار محبت‌آمیز و صحنه عملی گذاردن بر این عمل کودکان، می‌خواهد تفهیم کند که اگر بناست کودکان، مردانی شجاع و کارآزموده باشند، حتما باید با این گونه صحنه‌ها روبه‌رو شوند.<sup>۱۰</sup>

همچنین طفل برای بازی به فضای کافی احتیاج دارد و اسلام هم طرفدار خانه وسیع است. امام صادق(ع) فرمودند: «من سعاده الرجل سعده داره؛ داشتن خانه وسیع از سعادت مرد است.» فضای وسیع و تنوع امکانات برای بازی، بیش از هر چیز کودک را به فعالیت‌های عضلانی و حرکت سریع برمی‌انگیزد و در خانه نیز کودک می‌خواهد از همه وسایل و امکانات استفاده کند.

عروسک، اسباب نقاشی و تزیینات، ساعت، انواع وسایل منزل، حتی چرخ خیاطی و ماشین آب‌میوه‌گیری، کودک را وادار به کنجکاوی درباره آنها می‌کند. در حقیقت، کودک می‌خواهد از هر چیزی که در دسترسش قرار دارد، سر در بیاورد. بنابراین نباید او را منع و سرزنش کرد. اگر محیط بازی و وسایل آن به گونه‌ای باشد که کودک را به تفکر وادارد، رشد عقلانی او پرورش می‌یابد. از لحاظ رشد اجتماعی نیز کودک باید در محیط بازی با هم‌بازی‌های خود مشغول شود.

ولی باید بر فضای بازی، اخلاق و معنویت حاکم باشد و رابطه هم‌بازی‌ها رابطه گرگ و بره نباشد و دروغ، تزویر، اغواء، انحراف، فریب و خیانت با فضای بازی آمیخته نشود. اگر ارمغان هم‌بازی‌ها برای کودکان اینها باشد، باید نوباوگان خود را از آنها دور سازیم. در این صورت، خلأ هم‌بازی خوب را باید خود بزرگ سالان پر کنند؛ چرا که کودک را می‌شود از هم‌بازی بد محروم کرد؛ اما نمی‌شود از بازی برچهره‌ها محروم کرد.

۱. <http://khabarfarsi.com/ext/1>

۲. دوران و دیگران، بازی‌های رایانه‌ای، روایت بازیگری، فصل‌نامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و اجتماعی، شماره پنجم، زمستان ۱۳۸۸، ش ۱۷۵.

۳. <http://khabarfarsi.com/ext/3>

۴. رک: محمدرضا مطهری، راهنمای انتخاب بازی برای کودکان، همان.

۵. منطقی، بازی از دیدگاه قرآن کریم و سنت نبوی، فصل دوم، رشد آموزش معارف اسلامی، تابستان ۱۳۹۲، ش ۹۲.

۶. یوسف / ۱۱ و ۱۲.

۷. یوسف / ۱۴.

۸. یوسف / ۱۷.

۹. احمد پهلوانی، اسلام و بازی کودکان، ص ۷۰.

