

آسیب شناسی بازی های رایانه ای با رویکرد جامعه شناختی و روان شناختی

(در پرتو مفهوم و مولفه های «حق بر بازی مطلوب»)

حمیدرضا حیدرپور^۱، ژیلا بزی تنها^۲

چکیده

بازی، یکی از نیازهای اصلی و محوری کودکان است و بنابر تحلیل های نظری و آزمون های عملی و پیمایشی گوناگون، نقش بسیار ویژه و مهمی در آموزش ارزش ها و هنجارها و نیز توسعه و تقویت حافظه و قوای جسمانی و عقلانی آن ها دارد. طبعاً هر بازی برای کودک نمی تواند واجد این کارکردهای مثبت باشد و نظر به ضرورت منع بازی های منفی (ازجمله بازی هایی که خشونت، قانون گریزی، هنجارستیزی، هرزه زبانی و... را مستقیماً به کودک آموزش می دهد یا به نحوی او را تحت تأثیرات منفی خود قرار می دهد، امروزه، تأکید بر این است که بازی هایی که برای کودکان ترسیم و اجرا می گردد، واجد کارکردهای مثبت باشند و نه منفی. اینگونه بازی ها را می توان «بازی های مطلوب» نامید. بازی های رایانه ای که امروزه، در حد بسیار وسیع در کشور ما و نیز در کل جهان مرسوم شده اند، هر یک بر اساس مبانی خاصی طراحی و به بازار ارائه شده اند. با تحلیل علمی و مشاهده آثار سوء تربیتی و آموزشی و حتی جسمانی و روانی برخی از آن ها بر روی کودکان، نمی توان آن ها را بازی مطلوب و با کارکرد مثبت ارزیابی کرد. نگاه جامعه شناختی و روانشناختی به این قبیل بازی ها، آسیب شناسی آن ها را ضروری می سازد. امروزه، در پرتو مفهوم و مولفه های حق کودکان بر بازی مطلوب، بازی های بد را باید برای کودکان ممنوع کرد که این اصل در مورد بازی های رایانه ای نیز صادق است. در این پژوهش، ضمن بررسی مفهوم و مولفه های بازی مطلوب و حق بر بازی مطلوب، آن را از دیدگاه جامعه شناختی و روانشناختی بررسی کرده و با رویکردی حقوقی، بازی های رایانه ای را از این منظر، مورد کنکاش قرار خواهیم داد.

کلیدواژگان:

بازی، بازی مطلوب، حق بر بازی مطلوب، بازی های رایانه ای، آسیب شناسی.

^۱ کارشناس ارشد حقوق جزا و جرم شناسی، مدرس دانشگاه (HRH_1364@YAHOO.COM)

^۲ کارشناس ارشد حقوق جزا و جرم شناسی، مدرس دانشگاه (ZHILABAZI.1365@GMAIL.COM)

کودکان، سرشار از نیازهای غریزی و فطری اند و این نیازها باید با پاسخ و واکنش مثبت روبرو شوند زیرا عدم ارائه پاسخ مناسب و سازنده به این نیازها، ناسازگاری ها و رفتارهای خارج از حدود اخلاقی، قانونی و عرفی را در دوران کودکی و چه بسا بعدها در دوران بزرگسالی در درون کودکان را بنیان می نهد. یافته های علمی و پژوهش های کاربردی در این زمینه که مدت هاست بر روی کودکان و خردسالان صورت گرفته و می گیرد، همگی بر این واقعیت اذعان دارند که اگر نیازهای کودک در دوران کودکی به ویژه نیازهای اساسی و بنیادین او از جمله نیاز به عاطفه و محبت، نیاز به به حساب آمدن، نیاز به ابراز و دریافت احترام و منزلت، نیاز به خوراک و پوشاک و مسکن مناسب و درخور و... با پاسخ مناسبی از سوی والدین و دیگر اعضای خانواده، همسالان، مربیان و در نگاهی عام تر، دولت روبرو نگردد، باید در انتظار سرکشی ها و طغیان های گاه غیر قابل کنترل و غیر قابل جبران از سوی کودکان باشیم. در مقابل، احترام به این نیازها و ارائه پاسخ شایسته به آن ها از کودک، فردی متعالی، پیشرفته، متمدن، عاطفی و سرشار از احساس احترام به هنجارها و ارزش های فردی و اجتماعی خواهد ساخت.^۱

یکی از نیازهای اصلی کودکان که چه بسا چندان نیز مورد عنایت و توجه نیز قرار نگرفته یا نمی گیرد، نیاز به بازی است. بازی و شادی و تفریح و جست و خیز، مقوله ای است که با ذات و سرشت کودکان عجین شده و یکی از نیازهای طبیعی کودکان به شمار می رود. بازی کودکان همزمان به افزایش سن آنان، البته ماهیت و کارکردهای متفاوت نیز پیدا می کند و همین امر، اقتضای آن را دارد که بازی هایی نیز که کودک به آن ها مبادرت می کند، با تحولات جسمانی و روانی و عاطفی و شخصیتی وی، سازگار شود. امروزه، هر نوع بازی، بازی مطلوب برای کودکان به شمار نمی رود و برخی بازی ها حسب کارکردهای منفی که در رشد جسمانی و عاطفی و شناختی و معرفتی و شخصیتی کودکان دارند، در زمره بازی های بد یا نامطلوب محسوب می شوند که نسبت به کودکان ممنوع اعلام شده است.^۲

یکی از مهم ترین و مبنایی ترین ابزارها و روش ها برای یادگیری و آموزش مفاهیم زندگی اجتماعی برای کودکان است. به تناسب اهمیت بازی و بازی خوب از منظر روانشناسی، جامعه شناسی، انسان شناسی و... اهمیت حق دستیابی کودکان به بازی و شرایط بازی خوب و سازنده نیز یکی از موضوعاتی است که باید به دقت مورد مطالعه و کنکاش قرار گیرد. حق کودکان بر بازی خوب و دستیابی به بازی های سازنده و مطلوب، امروزه یکی از حقوق بنیادین آن ها محسوب می شود که داده ها و مستندات محکمی از فقه اسلامی و نیز حقوق بشر بین الملل به وجود آن گواهی می دهند.^۳

انسان نیاز به حرکت و جنبش دارد و بازی بخش مهمی از این نیاز را تأمین می کند. هر فرد برای رشد ذهنی و اجتماعی خود نیازمند اندیشه و تفکر است و بازی بن مایه این تفکر و اندیشه است. آمادگی جسمی و روحی برای مقابله با مشکلات بخشی از فلسفه بازی کودکان است. بنابراین، بازی هر چه گسترده تر، پیچیده تر و اجتماعی تر باشد کودک از مصونیت روانی بیشتری برخوردار می شود. کشف دنیای اطراف بخش دیگری از فلسفه بازی است که کودک حس کنجکاوی خود را از این طریق ارضا می کند. بازی، تن و روان کودک را ایمن می کند و مسئولیت های اجتماعی و اقتصادی را که در آینده باید به دوش بکشد، به او می آموزد. کودک با بازی کردن موقعیتی به دست می آورد تا اعتقادات، احساسات و مشکلات خود را پیدا کند و مهارت های زندگی را بیاموزد. بدون تردید، بازی بهترین شکل فعالیت طبیعی هر کودک محسوب می شود و با شناخت اهمیت بازی ها در دوران کودکی می توان از بازی به عنوان ابزاری مفید برای آموزش مفاهیم مهم زندگی اجتماعی کودکان بهره برد. از راه بازی می توان ضوابط و مقرراتی به کودک آموخت و ناسازگاری های او را اصلاح کرد، نابسامانی های او را سر و سامان داد و به راه عقل، اندیشه و پذیرش انضباط انداخت.^۴

هم راستا با این قبیل تحلیل های جامعه شناختی و روانشناختی، می توان نگاه حقوقی نیز به موضوع داشت به نحوی که می توان از حقی به نام «حق کودکان به بازی مطلوب» یاد کرد و در مقابل آن، تکلیفی بر همه متولیان امر از والدین و اعضای خانواده گرفته تا دولت و نهادهای حاکمیتی مبنی بر فراهم نمودن بسترهای لازم نسبت به طراحی و اجرای بازی های مطلوب

برای کودکان و خردسالان در نظر گرفت. حال، از سوی دیگر، امروزه در جامعه با پدیده ای روبرو هستیم که نسبت به کارکردهای مثبت آن در مورد کودکان و خردسالان، باید بنا را بر تردید نهاد و ابتدا آن را منفی ارزیابی کرد مگر آنکه کارکردهای مثبت آن، با آزمون و بررسی به اثبات برسد. آن پدیده، بازی های رایانه ای است که در حجم وسیع و گاه غیر قابل کنترل طراحی و پایه ریزی شده و به بازار عرضه می گردند. کودکان و خردسالان نیز به شدت از آن ها استقبال می کنند و همین امر، طراحان و سازندگان و عرضه کنندگان این قبیل بازی ها را به ادامه مسیری که در پیش گرفته اند تشویق می نماید.^۵

اینکه به این قبیل بازی ها در ابتدای امر باید به دیده تردید نگریست و آثار آن ها را به آزمون نهاد و پس از آن، به مثبت بودن آن ها رأی داد، ناشی از آثار و عواقب گاه شوم و مسأله سازی است که نسبت به برخی بازی های رایانه ای مورد اشاره قرار گرفته اند. برخی بازی های رایانه ای به هر دلیل ممکن یا غیرممکن از جمله عدم سازگاری با شخصیت و ویژگی های جسمانی و روانی و عاطفی کودکان یا ترویج خشونت و قانون ستیزی و هنجارگریزی، نمی توانند بازی مطلوب محسوب شوند و لذا باید نسبت به کودکان ممنوع گردند. در مقابل، برخی دیگر از این بازی ها ضمن رعایت اصل سازگاری با کودکان، مهارت ها، توانایی ها و فنون مختلف را به کودکان آموزش می دهند و او را برای آینده ای بهتر و سازنده تر آماده می سازند.^۶

یکی از موضوعات مهمی که درباره بازی های رایانه ای باید مورد بررسی و تحلیل قرار گیرد، این است که آیا این بازی ها می توانند بازی مطلوب محسوب گردند؟ آیا از لحاظ روانشناختی و جامعه شناختی، این بازی ها به سود کودکان هستند یا به ضرر آن ها؟ آیا می توان همه آن ها را در راستای حق کودکان بر بازی مطلوب ارزیابی کرد یا خیر؟ در این باره، به نظر، یک آسیب شناسی هدفمند لازم است و این تحلیل آسیب شناسانه، می تواند مبتنی بر تحلیل مفهوم و مولفه های بازی مطلوب(الف) و تحلیل مفهوم و مولفه های حق بر بازی مطلوب(ب) باشد تا در نهایت، زمینه برای تحلیل آسیب شناسانه بازی های رایانه ای از منظر مفهوم و مولفه های بازی مطلوب(ج) فراهم گردد.

الف- تبیین مفهوم و مولفه های بازی مطلوب

بازی های مطلوب بر اساس داده ها و یافته های حاصل از مطالعات جامعه شناختی، انسان شناختی و روان شناختی، نوعی از بازی و تحرکات بدنی یا تمرین های ذهنی هستند که چند مولفه مبنایی را داشته باشند؛ ۱- سازگار با دوران کودکی باشند و بنابراین، فعالیت های جسمانی و ذهنی که به نوعی، در سطح بالاتر از سنین کودکی هستند و اساساً سنجیتی با ویژگی های جسمانی و روانی و شناختی کودکان ندارند، نه تنها بازی مطلوب محسوب نمی شوند بلکه زمینه ساز خستگی و تبلی، دلزدگی و ملالت طبع کودک را فراهم می آورند و اثر تربیتی و آموزشی نیز نسبت به وی ندارند، ۲- مبتنی بر آموزش و تربیت درست، حساب شده، منطقی و هدفمند باشند لذا بازی هایی که به نوعی صرفاً تفریح و وقت گذرانی هستند و کودک را فقط سرگرم می کنند و هیچ جنبه آموزشی و تربیتی ندارند، نمی توانند بازی مطلوب محسوب گردند، ۳- مبتنی بر مشارکت فعال و سازنده کودک باشند و جسم و ذهن او را در راه درست به حرکت وادارند. بر این اساس، بازی هایی که صرفاً از سوی طرف مقابل و با حرکات جسمانی یا تفکر وی هدایت می شوند و کودک، صرفاً نظاره گر فعالیت های صورت گرفته است، این مولفه بازی مطلوب را ندارند، ۴- مبتنی بر احساس مسئولیت کودک نسبت به وقایع پیرامون و رخدادهای اطراف باشند بنابراین، بازی هایی که در آن ها کودک صرفاً «یک شریک بازی» است و زمینه ای برای ارائه نظرات، پیشنهادها، دغدغه ها، انتظارات و احساسات درونی کودک فراهم نمی کنند، بازی مطلوب نیستند، ۵- مهارت حل مسئله و رویارویی با بحران را به کودک آموزش دهند و او را برای مواجهه با خطرات و رخدادهای دیگر که چه بسا شدیدتر و قابل توجه تر هستند، آماده سازند بنابراین، بازی هایی که کودک در آن ها، فقط یک ابزار فیزیکی است و در مواجهه با خطرات و موانع، قدرت خلاقیت و ابتکار ندارد، بازی مطلوب نیستند. از همین ویژگی، خاصیت دیگر بازی مطلوب قابل استخراج و استنباط است و آن هم اینکه بازی هایی می توانند مطلوب قلمداد گردند که توان خلاقیت، ابتکار، ساختن و نوآوری را در کودک تقویت کرده و استعدادهای وی را شکوفا نموده و ارتقا بخشند. پس بازی

هایی که اصطلاحاً، بازی های «خشک یا دو دو تا چهارتایی» نامیده می شوند و قدرت ابتکار و خلاقیت و نوآوری را از کودک سلب می کنند، دربردارنده مولفه های بازی مطلوب نخواهند بود.^۵

حال بر اساس آنچه در باب مفهوم و مولفه های بازی مطلوب گفته شد، می توان حق بر بازی مطلوب را نیز به بحث گذاشت.

ب- تبیین مفهوم و مولفه های حق بر بازی مطلوب

حق کودکان بر بازی مطلوب و بهره مندی از آن، در حقیقت، گویای امتیازی است که آن ها در برخورداری از بازی هایی با اوصاف و خصوصیات پیش گفته (قسمت الف در بالا) دارند. بنابراین، می توان مدعی شد هر گاه بازی با خصوصیات و اوصاف بالا برای کودکان طراحی و به اجرا گذاشته شد، حق کودکان بر بازی مطلوب رعایت شده اما هر گاه، چنین بستری برای کودک فراهم نگردید، این حق او نقض شده است.^۶ مستند اصلی شناسایی این حق برای کودکان، بند ۱ ماده ۳۱ کنوانسیون حقوق کودک است که تصریح می کند: «کشورهای عضو، حق کودک را برای استراحت، داشتن اوقات فراغت، پرداختن به بازی و فعالیت های تفریحی مناسب با سن کودک و مشارکت آزادانه در زندگی فرهنگی و هنری به رسمیت می شناسند.» این ماده، دربردارنده نخستین تعهدی است که دولت ها در قبال مقوله حق کودکان بر بازی و تفریح و سرگرمی و گذران اوقات فراغت دارند. پیش از این، در اصل هفتم اعلامیه ۱۹۵۹ حقوق کودک، بر تلاش جامعه و مقامات دولتی در برخورداری ساختن کودکان از فرصت کامل برای بازی و تفریح در جهت اهداف آموزشی تصریح شده بود. همچنین ماده (۵) ۳۰ کنوانسیون حمایت از افراد ناتوان، در جهت حمایت از کودکان ناتوان و قادرسازی آنان به مشارکت مساوی با سایر افراد در فعالیت های تفریحی و ورزشی، از دولت های عضو خواسته تا اقدامات مناسب را در این زمینه اتخاذ نمایند و اطمینان حاصل کنند که افراد ناتوان به مشارکت در بازی ها، فعالیت های تفریحی و ورزشی از جمله فعالیت های موجود در سیستم مدرسه دسترسی دارند.^۷

پروفسور «شارل دیگنان» از روانشناسان معروف آمریکایی که سال هاست بر روی این مفاهیم، تحقیق و پژوهش دارد، در کتاب معروف «کودک حق دارد بازی کند» می گوید: «... پس از حدود ۳۰ سال مطالعه بر روی ابعاد مختلف بازی، برای من ثابت شده است تنها آن بازی را می توان برای کودکان خوب و مفید ارزیابی کرد که فقط نخواهد کودک را برای لحظاتی دور از محیط خانواده یا اجتماع یا مدرسه سرگرم کند بلکه در عوض، او را به فکر و نوآوری وادارد و این امکان را برای او فراهم کند که بتواند نسبت به آنچه از رهگذر بازی می آموزد، حساس و مسئولیت پذیر باشد. کودکان حق دارند از چنین بازی بهره مند شوند نه فقط اینکه به دید یک تفریح و سرگرمی به بازی نگاه شود. حق کودکان به مداخله و مشارکت در بازی های مطلوب، گویای این واقعیت است که می خواهیم از او یک فرد فعال و نه منفعل، سازنده و خلاق و نه مقلد و پیرو، مسئولیت پذیر و مسئولیت شناس نه خشتی، هوشمند و نه کندذهن بسازیم. تنها زمانی می توان حق کودکان به برخورداری از یک بازی مطلوب را تحقق یافته و اثبات شده دانست که این مولفه ها در مورد بازی هایی که برای کودکان طراحی یا او را وادار به مداخله و مشارکت در آن ها می کنیم رعایت شده باشند...»^۸

بر این اساس، در تحلیل حقوقی، می توان مولفه های حق بر بازی مطلوب را عبارت دانست از: ۱- کودک حق دارد کودکی کند، ۲- کودک حق دارد بازی کند، ۳- کودک حق دارد بازی خوب کند، ۴- دولت وظیفه دارد بازی خوب را برای کودک فراهم کند و ۵- والدین و سرپرستان وظیفه دارند تأمین بازی خوب برای کودکان را از دولت بخواهند یا به تعبیر دیگر، در برابر حقی که برای کودکان از حیث بهره مندی از بازی مطلوب در نظر می گیریم، دولت وظیفه و تعهد دارد کودک را از این حق بهره مند سازد.^۹

پس آنچه مقوم مفهوم و ماهیت بازی مطلوب است، یکی «شناسایی» حق کودکان بر بازی مطلوب است و دیگر، «تضمین» این حق که از راه مسئولیت پذیر و متعهد نمودن دولت به صیانت از این حق کودکان محقق می گردد. پس اگر دولت، این حق را در

وهله اول و در ابتدای امر برای کودکان به رسمیت نشناخت یا در صورتی که به رسمیت شناخت، آن را تضمین نکرد یعنی وسائل نیل به آن را فراهم ننمود و در مقابل موارد و مصادیق نقض این حق کودکان، اقدام موثری انجام نداد، نمی توان حق کودکان بر بازی مطلوب را تحقق یافته ارزیابی نمود.^{۱۰}

ج- تحلیل آسیب شناسانه بازی های رایانه ای از منظر مفهوم و مولفه های بازی مطلوب

برای بازی های رایانه ای، گاه محاسنی نام برده اند از جمله اینکه تصویرسازی و پرورش شخصیت ها در بازی های رایانه ای و استفاده از رنگ های مختلف، ذهن کودکان را با موقعیت های جدید که ممکن است قبلاً ندیده یا تجربه نکرده باشند آشنا می سازد و موجب می گردد تا آن ها دنیایی جدیدتر در کنار دنیای روزمره ای که در آن به سر می برند را نیز مشاهده کنند. همچنین گفته شده برخی بازی های رایانه ای که با اعداد و ارقام سر و کار دارند، موجب تقویت هوش ریاضی و حل معادلات و مسائل هندسی می شود. علاوه بر این، گفته اند که در بازی های رایانه ای به دلیل آنکه کنترل بازی در دست کودکان است و آن ها هستند که بازی را هدایت می کنند، قدرت ابتکار و خلاقیت و ایجاد موقعیت های جدید را در آن ها افزایش داده و تقویت می کند.^{۱۱}

با وجود همه این امتیازات، معایب مهم تری برای بازی های رایانه ای می توان برشمرد که مزایای آن ها را تحت شعاع خود قرار می دهند. کارشناسان و متخصصان، به دلیل همین مضرات، معمولاً همه بازی های رایانه ای را بازی های مطلوبی برای کودکان و خردسالان ارزیابی نمی کنند. به عقیده ایشان، مجموعه ای از آسیب های جسمانی و روانی و برخی معضلات، کودکی را که به شدت تحت تأثیر بازی های رایانه ای است و وقت زیادی برای آن ها می گذارند تهدید می کنند. در مورد آسیب های جسمانی این قبیل بازی ها باید گفت به گفته پزشکان، به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه، چشمان فرد به شدت تحت فشار نور قرار می گیرد و دچار عوارض می شود. خردسالان، چنان غرق این بازی ها می شوند که توجه نمی کنند در یک وضعیت ثابت، ساعت ها نشسته اند و به همین دلیل، ستون فقرات و استخوان بندی آن ها نیز دچار مشکل می شود.^{۱۲}

همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف ها و مچ دست از دیگر عوارض کار ثابت و طولانی مدت کار با رایانه است. پوست هم در معرض مداوم اشعه هایی قرار می گیرد که از صفحه رایانه پخش می شود و ایجاد تهوع و سرگیجه، به خصوص در کودکان و نوجوانانی که زمینه تهوع نیز دارند، از دیگر عوارض جسمانی بازی های رایانه ای است. باید افزود مهارت های حرکتی و تکامل رشد جسمانی همه از آثار مثبت و جنب و جوش و بازی در دوران کودکی است اما هنگامی که حرکات فیزیکی محدود می شود و کودک ساعت ها وقت خود را به روبه روی تلویزیون یا رایانه می گذراند، استخوان ها و مفاصلی که در این دوران باید نهایت رشد خود را داشته باشند، از تکامل بازمانده و آسیب می بینند. در نتیجه رشد کودک دچار اختلال می شود.^{۱۳}

بسیاری از مهارت های فردی در این کودکان، تکامل پیدا نمی کند و از آنجا که حرکت دست تنها فعالیت بازی رایانه ای است، کودکان نمی توانند فعالیت های شخصی شان را با سرعت عمل انجام دهند. هنگام بازی رایانه ای، چشم ها حدود چهار هزار حرکت در ساعت دارند و ناچار هستند فشار زیادی را برای دیدن دقیق و تمرکز روی صحنه هایی که پشت سر هم و با سرعت نمایش داده می شوند، تحمل کنند. این اتفاق در نهایت باعث تحریک پذیری سیستم عصبی شده و مشکلات چشمی گوناگونی مثل تاری دید، عدم تطابق و دو بینی حتی تیک در پلک ها را به دنبال دارد. از طرف دیگر، ضعف توان بینایی و خستگی چشم، از عوارض تماشای ساعت ها بازی های رایانه ای هستند که سردرد، گردن درد و کمردرد را هم به دنبال دارند.^{۱۴}

یکی دیگر از آسیب های جسمانی ناشی از بازی های رایانه ای آسیب به مفاصل کودکان است. تحقیقات نشان داده به ازای هر یک ساعتی که کودکان صرف بازی کردن با کنسول هایی بازی می کنند، احتمال ابتلای آن ها به دردهای مفصلی نزدیک به ۵۰ درصد افزایش پیدا می کند و هر چه سن کودک پایین تر باشد، احتمال ابتلای او به دردهای مفصلی هم بیشتر است به

طوری که یک کودک ۷ ساله که در روز ۲ ساعت به بازی های رایانه ای مشغول است، نسبت به یک کودک ۱۰ ساله که کمتر با بازی های رایانه ای سرگرم است، درد بیشتری در ناحیه مچ و انگشتان دست پیدا می کند. همچنین هیجان همیشگی هنگام بازی، بر روی ارگانیسم فرد تأثیر گذاشته و پیامدهای منفی بر عملکرد دستگاه گردش خون دارد و سیستم گوارش را نیز دچار اختلال می نماید.^{۱۵}

آسیب های روانی بازی های رایانه ای، حتی از آسیب های جسمانی نیز شدیدتر هستند که می توان برخی از مهم ترین آن ها را بررسی کرد؛

۱- کاهش روابط خانوادگی: به نحوی که کودک و خردسال، با سرگرم شدن و اشتغال به بازی های رایانه ای، رفته رفته زمان کمتری را با اعضای خانواده اش می گذراند و حتی گاه، حاضر نیست لذت بازی با کامپیوتر یا تبلت یا موبایل را با هیچ چیز دیگری عوض کند.

۲- تقویت حس پرخاشگری: مهم ترین مشخصه بازی های رایانه ای که مبتنی بر حالت جنگی و تنش فیزیکی بین شخصیت هاست، اغلب این که فرد باید برای رسیدن به مرحله بعد بازی، با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. استمرار چنین بازی هایی، کودک را پرخاشگر و ستیزه جو بار می آورد. خشونت، مهم ترین محرکه ای است که در طراحی برخی از جدیدترین و جذاب ترین بازی های کامپیوتری به حد افراط از آن استفاده می شود.

۳- افت تحصیلی: به دلیل جاذبه ای که این بازی ها دارند، بچه ها وقت و انرژی زیادی را صرف بازی با آن ها می کنند. حتی بعضی از کودکان صبح ها زودتر از وقت معمول بیدار می شوند تا قبل از رفتن به مدرسه کمی بازی کنند. ممکن است تمام مدتی هم که در مدرسه یا در کلاس هستند، ذهنشان درگیر بازی ای باشد که آغاز کرده اند یا در فلان مرحله اش قرار دارند. آن ها معمولاً به جای توجه در مدرسه و کلاس، درگیر نحوه سپری کردن مراحل بازی هستند تا زودتر بتوانند بازی را به اتمام رسانده یا به مراحل بالاتر آن دست یابند. بسیار بعدی است در چنین وضعیتی بتوانیم انتظار پیشرفت تحصیلی خردسال را داشته باشیم. ۴- گوشه گیری و انزوا: بسیاری از بازی های رایانه ای، نیاز به در اختیار داشتن یک فضای خصوصی هرچند اندک ولی دور از دیگران دارد. کودکانی که به طور مداوم با این بازی ها درگیرند، رفته رفته درونگرا و منزوی شده و در برقراری ارتباط با دیگران ناتوان می شوند. روحیه انزوا طلبی باعث می شود که کودک از گروه همسالان و اعضای خانواده و در نهایت از کل جامعه جدا شود که این خود، سرآغازی برای بروز ناهنجاری دیگر است.

۵- کندی ذهن: این بازی ها به دلیل اینکه کودک و نوجوان، با دست ساخته ها و برنامه های طراحی شده از سوی دیگران به بازی می پردازد و کمتر قدرت دخل و تصرف در آن ها را پیدا می کند، اعتماد به نفس او را متزلزل می کنند. تصور بیشتر خانواده ها این است که در بازی های رایانه ای فرد در بازی، مداخله فکری مداوم دارد اما به گواهی یافته های دقیق، این نوع بازی کردن، مداخله فکری نیست بلکه این بازی ها سلول های مغزی را گول می زنند و از نظر حرکتی نیز فقط چند انگشت کودک را حرکت می دهند.

۶- زمینه سازی برای از خودبیگانگی: دنیای مجازی ولی نزدیک به واقعیتی که در بازی های رایانه ای به تصویر کشیده می شود، آن قدر مسحور کننده و جذاب است که مخاطب کودک و نوجوان در معرض تأثیر تمام باورهای قرار می گیرد که از سوی طراحان این بازی ها به او القا می شود. رفته رفته در درازمدت، فرد، دچار از خودبیگانگی شده و مانند آن ها می اندیشد. در میان انبوه بازی های رایانه ای که اکنون به آسانی در دسترس کودکان قرار می گیرند، بازی هایی وجود دارند که در آن ها مسائل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی کشورهای مسلمان به ویژه ایران، هدف قرار می گیرند.

۷- بی نظمی و خودمحوری: ایراد دیگری که به بازی های رایانه ای وارد است، این است که این بازی ها نظم خاصی ندارند و کودک یا نوجوان هر زمان که اراده کند، مشغول بازی می شود. همین ویژگی، بی نظمی را به کودک می آموزد. در این بازی ها شکست یا پیروزی مفهومی ندارد و در نتیجه کودکان، به جای احترام به ارزش ها و هنجارها خودمحوری را می آموزند.

۸- بدخلقی و بهانه گیری: تحریک پذیری و هیجان بیش از اندازه بازی های کامپیوتری باعث بی حالی و کاهش انرژی در کودکان شده، در نتیجه کودک شروع به بدخلقی، بهانه گیری، توقعات بی جا، اذیت و آزار دیگران و حتی پرخوری می کند. این در حالی است که اگر خانواده ها نیاز به هیجان کودک خود را با استفاده از ورزش، فرستادن او به باشگاه ورزشی، تشویق به بازی های دسته جمعی و ایجاد امکان آن در فضاهایی مانند پارک را به وجود آورند، در حقیقت به فرزند خود فرصت داده اند تا با اعضای جامعه تعامل بیشتری برقرار کند، خوب را از بد تشخیص بدهد و فرصت تجربه اندوزی داشته و علاوه بر هم کلام شدن با هم بازی خود، با مفاهیم نظم و انضباط آشنا شود.

۹- هیجان کاذب و مخرب: اگرچه هیجان، نیاز طبیعی کودکان در دوره های سنی مشخصی است تا به رشد شخصیتی و عاطفی لازم دست پیدا کنند اما نباید منکر این اصل شد که به حس هیجان پذیری کودکان و نوجوانان باید از طریق طبیعی پاسخ داده شود. بازی های خشن رایانه ای، نه تنها نیاز کودکان را برای هیجان تأمین نمی کنند بلکه باعث افزایش هیجان پذیری به شکلی نامناسب در آن ها می شوند و پس از مدتی آن ها را با افزایش نیاز نسبت به سطح محرک محیطی بالاتری برای واکنش نشان دادن، روبه رو می کنند.

۱۰- تیک ها (تکانه ها)ی عصبی: هیجان زیاد باعث انقباض دائم عضلات شده و کودکان و نوجوانان را دچار عوارضی مانند تیک های عصبی، جویدن، گوشه لب و ناخن، قفل شدن دندان ها، اخم و چین و چروک صورت می کند، به همین دلیل آن ها به ناچار برای کنترل هیجان خود، کالری بیشتری مصرف کرده و به دنبال افزایش وزن، دچار عوارض جسمانی فراوان نیز می شوند. از طرف دیگر وارد آمدن استرس فراوان به کودکان، در نهایت موجب تغییرات فشار خون و تعداد ضربان قلب می شود.

بر اساس مضرات مهم جسمانی و روانی که در مورد بازی های رایانه ای ذکر کردیم و با یادآوری همه آنچه درباره مفهوم و مولفه های بازی مطلوب مورد تصریح قرار دادیم، اینک، بسیار بعید است که بتوانیم بازی های رایانه ای را در زمره بازی های مطلوب به حساب آوریم. در حقیقت، آنچه در بازی مطلوب مورد نظر است، کاهش و به صفر رساندن آسیب های جسمانی و روانی نسبت به کودکان و خردسالان و در عوض، بالا بردن سطح هوش و مهارت و افزایش حس تعلق به جمع و اجتناب از فردمحوری و خودمحوری و تقویت بنیه جسمانی و عضلانی آن هاست که بر اساس یافته های حاصل، بازی های رایانه ای به شدت از این مزایا و امتیازات رنج می برند. بنابراین، همچنانکه قبلاً نیز اشاره نمودیم، در مواجهه با بازی های رایانه ای، باید اصل را بر مضر بودن آن ها گذاشت مگر آنکه مفید بودن آن ها احراز گردد. از این رو، بر همین اساس، به نظر می رسد حق کودکان به بهره مندی از بازی مطلوب، نسبت به بازی های رایانه ای، با خدشه و چالش جدی مواجه است و لذا نمی توان از یک سو، بازی های رایانه ای را بازی های مطلوب برای خردسالان دانست و از سوی دیگر، حق کودکان به بازی مطلوب را در مورد این قبیل بازی ها محقق دانست.^{۱۶}

نتیجه

یکی از حقوق مسلم کودکان، حق بر بازی است. با این حال، همه بازی‌ها نیز نسبت به کودکان، بازی مطلوب و مفید محسوب نمی‌شوند. برخی از بازی‌ها نه تنها نمی‌توانند زمینه ساز رشد و پیشرفت جسمانی و روانی و معرفتی و شناختی کودکان باشند بلکه برعکس، به شدت نسبت به این جنبه‌های ضروری برای حیات خردسالان، آسیب‌زا هستند. بازی‌های رایانه‌ای، مصداق بارز این بازی‌ها می‌توانند قلمداد شوند. متأسفانه موارد متعدد گزارش آسیب‌های جسمانی و روانی از استفاده افراطی از بازی‌های رایانه‌ای، به اندازه کافی، دلیل بر نفی و منع این قبیل بازی‌ها نسبت به کودکان و نوجوانان در اختیار ما قرار داده است. چگونه می‌توان بازی‌ای که پس از ۳۰ مرحله آن، در نهایت، فرد مجبور است خود را بکشد(نهنگ آبی) یا پس از سپری کردن وقت زیاد، موجب جنون لحظه‌ای و در نهایت مرگ فرد می‌شود(اختاپوس چین) را نسبت به وی، بازی مطلوب محسوب کرد؟ با عنایت به آنچه در باب مفهوم و مولفه‌های بازی مطلوب گفته شد و با یادآوری آسیب‌های شدیدی که بازی‌های رایانه‌ای، از حیث جسمانی و روانی به کودک و خردسال وارد می‌کنند، به نظر می‌رسد نمی‌توان این بازی‌ها را واجد وصف «مطلوب» به شمار آورد. همچنین نمی‌توان طراحی و عرضه این بازی‌ها را در راستای «حق کودکان به بازی مطلوب» قلمداد نمود.

مراجع

- [۱] احمدوند، محمدعلی، روانشناسی بازی، انتشارات دانشگاه پیام نور، چاپ اول، ۱۳۸۹، ص ۳۸.
- [۲] شری دان، مری، بازی و رشد کودکان (از تولد تا شش سالگی)، ترجمه هرمز سنایی نسب و رضا توکلی، انتشارات رشد، چاپ اول، ۱۳۸۰، ص ۲۹.
- [۳] محمد اسماعیل، الهه، بازی درمانی (نظریه ها، روش ها و کاربردهای بالینی)، انتشارات دانژه، چاپ اول، ۱۳۸۲، ص ۳۷.
- [۴] مهجور، سیامک رضا، روان شناسی بازی، انتشارات ساسان، چاپ اول، ۱۳۸۴، ص ۳۳.
- [۵] هارلوک، الیزابت، بازی، ترجمه وحید رواندوست، نشر یوش، چاپ هشتم، ۱۳۹۰، ص ۶۱.
- [۶] همان، ص ۶۶.
- [۷] حسینی الست، سید احمد رضا، حق بر بازی، تفریح و سرگرمی، مجموعه مقالات حقوق کودک، انتشارات دانشگاه مفیم قم، چاپ اول، ۱۳۹۳، ص ۱۲۶.
- [8] Elmer Mitchell and Bernard S. Mason, *The Theory of Play*, 2^{eds}, New York: A.S Barnes, 1991, p. 112.
- [۹] نیز پیتر هیوز، فرگاس، روان شناسی بازی، کودکان، بازی و رشد، ترجمه کامران گنجی، انتشارات رشد، چاپ اول، ۱۳۸۴، ص ۴۱.
- [10] Hodens, Homo., *A Study of The Play Elements in Culture*, New York, A.S Barnes, 2007, p. 171.
- [11] Hughes, Fergus, P. *children, play and development*, Oxford University Press, 2008, p. 291.
- [12] Schwartzman, H. B., *A Cross- Cultural perspective on Child- Structured Play Activities and Materials*, In A. W Gottfried and C.C Brown (Eds.), Oxford University Press, 2007, p. 125.
- [13] Sutton Smith, B., & Roberts, J. M., *Play, Games and Sports*, In: H. C. Trionclis & A. Heron (Eds.), *Handbook of Cross- Cultural Psychology: Boston*, 2007, p. 89.
- [۱۴] احمدوند، محمدعلی، روانشناسی بازی، پیشین، ص ۶۶.
- [۱۵] محمد اسماعیل، الهه، بازی درمانی (نظریه ها، روش ها و کاربردهای بالینی)، پیشین، ص ۴۹.
- [۱۶] شاقاسمی، احسان، خشونت در بازی های رایانه ای و تأثیر آن بر ابراز خشونت در دنیای واقعی، مرکز تحقیقات و مطالعات رسانه ای مؤسسه همشهری، چاپ اول، ۱۳۸۶، ص ۳۱ و نیز قطریفی، مریم، رشید، خسرو و دلاور، علی، بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران، مجله روانشناسی تربیتی، شماره ۳، پاییز ۱۳۹۰، ص ۴۴ و نیز خانیکی، هادی و بابائی، محمود، فضای سایبر و شبکه های اجتماعی؛ مفهوم و کارکردها، فصلنامه انجمن ایرانی مطالعاتی جامعه اطلاعاتی، دوره اول، شماره ۱، پاییز و زمستان ۱۳۹۰، ص ۷۶.