



## Mothers' Experiences of Children's Tendency to Computer Games: a Qualitative Study

Maryam Moshirian Farahi, Narges Goudarzi, Zahra Tabibi, Haniyeh Zarif Golbar Yazdi

Dept. of Psychology, Faculty of Education and Psychology, Ferdowsi University of Mashhad, Mashhad, Iran

### Article Information

#### Article History:

Received: 2016/10/02

Accepted: 2017/04/22

Available online: 2017/11/01

IJHEHP 2017; 5(3):173-181

#### DOI:

#### Corresponding Author:

**Haniyeh Zarif Golbar Yazdi**

Dept. of Psychology, Faculty of Education and Psychology, Ferdowsi University of Mashhad, Mashhad, Iran

Tel: 09155595474

#### Email:

Haniye\_zarif@mail.um.ac.ir



### Abstract

**Background and Objective:** In recent decades, coinciding with the emergence and expansion of new technologies, major changes have taken place in the style and nature of children's games. The role of culture in acceptance and extension of computer games is the most important factor that should be seriously investigated. Therefore, the aim of this study was to analyze mothers' experiences of their children tendency to computer games.

**Methods:** The research was carried out as phenomenology and Colaizzi's proposed stages were used for data analysis. The method of collecting data is semi-organized interviews with 20 mothers of children aged 4-7 years. Interviews were about parents' attitude towards the games, in particular, computer games, based on the theory of Developmental niche theory and were conducted in 1394.

**Results:** According to the results of data analysis, there are seven major reasons for the increase in children's tendency to computer games: lack of enough space for kids to play group games; the fail in children's social interaction with others; parents do not devote enough time to their children; parents do not bother teaching games to their kids; parents' and other children's use of computer equipment; the charm, variety, and complexity of computer games; and finally, the wide accessibility of computer games.

**Conclusion:** The results of this study highlight the cultural defects in nurturing children's scene of games and also the need for future research on the ways to removing cultural weaknesses in order to overcome such barriers.

**KeyWords:** computer games, parents' attitudes, children's computer games phenomenology

Copyright © 2017 Iranian Journal of Health Education and Health Promotion. All rights reserved.

#### How to cite this article:

Moshirian farahi M, Goodarzy N, Tabibi Z, Zarif golbaryazdi H. Mothers' Experiences of Children's Tendency to Computer Games: a Qualitative Study . Iran J Health Educ Health Promot. 2017; 5 (3) :173-181

Moshirian farahi, M., Goodarzy, N., Tabibi, Z., & Zarif golbaryazdi H. (2017). Mothers' Experiences of Children's Tendency to Computer Games: a Qualitative Study . *Iranian Journal of Health Education and Health Promotion*; 5 (3) :173-181



## تجربیات مادران از علل گرایش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای: یک تحقیق کیفی

مریم مشیریان فراچی، نرگس گودرزی، زهرا طبیبی، هانیه ظریف گلبار یزدی

گروه روانشناسی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران

## چکیده

## اطلاعات مقاله

**زمینه و هدف:** در دهه‌های اخیر و همزمان با ظهور و گسترش فناوری‌های جدید، تغییرات عمده‌ای در سبک و ماهیت بازی‌های کودکان ایجاد شده است. نقش فرهنگ در پذیرش و گسترش بازی‌های مدرن و رایانه‌ای، از مهم‌ترین عواملی است که بایستی به صورت جدی بررسی شود. از این‌رو، این مطالعه برای واکاوی تجارب مادران نسبت به علل گرایش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای انجام گرفت.

**مواد و روش‌ها:** پژوهش به صورت پدیدارشناسی انجام شد و تجزیه و تحلیل اطلاعات با روش کلایزی به انجام رسید. روش جمع‌آوری اطلاعات، مصاحبه نیمه‌سازمان‌یافته با ۲۰ نفر از مادران کودکان عادی با بازه سنی ۴-۷ سال است. مصاحبه‌ها حول محور نگرش مادران نسبت به بازی و علی‌الخصوص بازی‌های رایانه‌ای، براساس نظریه آشپانه رشدی، در سال ۱۳۹۴ انجام شد.

**یافته‌ها:** از مجموع یافته‌های این پژوهش، هفت مفهوم اصلی (محدودیت مکانی برای بازی‌های گروهی، ارتباط اجتماعی نداشتن کودک با دیگر کودکان، اختصاص ندادن وقت کافی برای فرزندان، آموزش ندادن بازی به کودکان توسط والدین، استفاده والدین و دیگر کودکان از وسایل رایانه‌ای، جذابیت، تنوع و پیچیدگی بازی‌های رایانه‌ای، و نیز در دسترس بودن بازی‌های رایانه‌ای در هر مکان و زمان) استخراج شد.

**نتیجه‌گیری:** یافته‌های پژوهش حاضر می‌تواند به کشف نقاط ضعف و کمبودهای موجود در بستر فرهنگی حاکم بر جامعه، کمک کند و مقدمه‌ای باشد برای انجام پژوهش‌های آتی در زمینه یافتن روش‌هایی به منظور رفع ضعف‌ها و کمبودهای موجود در سیر فرهنگی حاکم بر جامعه کنونی.

**کلمات کلیدی:** بازی‌های رایانه‌ای، نگرش والدین، پدیدارشناسی

## تاریخچه مقاله

دریافت: ۱۳۹۵/۰۷/۱۱

پذیرش: ۱۳۹۶/۰۲/۰۲

انتشار آنلاین: ۱۳۹۶/۰۸/۱۰

IJHEHP 2017; 5(3):173-181

## نویسنده مسئول:

هانیه ظریف گلبار یزدی

گروه روانشناسی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران

تلفن: ۰۹۱۵۵۵۹۵۴۷۴

## پست الکترونیک:

Haniye\_zarif@mail.um.ac.ir



کپی‌رایت ©: حق چاپ، نشر و استفاده علمی از این مقاله برای مجله آموزش بهداشت و ارتقای سلامت محفوظ است.

## مقدمه

دیگر، والدین ارزش تحولی برای بازی قائل نیستند و به چشم یک فعالیت غیرضروری و زائد به آن می‌نگرند (۴). برای نمونه، مصاحبه با والدین آمریکایی نشان داد یکی از مهم‌ترین انگیزه‌های آنان برای بازی با کودکانشان، تحریک توانایی‌های شناختی فرزندانشان است؛ درحالی‌که در فرهنگ مکزیک، مشارکت کودکان در کار و یا فعالیت‌های مربوط به این حوزه بسیار مهم‌تر از بازی و تعامل والد - فرزند در جریان آن نگرسته می‌شود (۳). افزون بر این، تفاوت‌های فرهنگی در رابطه با محتوای بازی‌های کودکان نیز دیده شده است. Shine و Farver (۵) طی پژوهشی نشان دادند که کودکان کره‌ای - آمریکایی تمایل به نمایش صحنه‌هایی از روابط خانوادگی و نیز ادب در بازی وانمودی خود دارند، درحالی‌که کودکان انگلیسی و آمریکایی در بازی‌های خود، تمایل به نمایش خطر و خیال‌پردازی دارند. تعامل

بازی فرایندی است لذت‌بخش و بدون هدف مادی، دارای انگیزه درونی و احساس آزادی در انتخاب و ادامه آن، که ممکن است به صورت فردی یا گروهی انجام پذیرد (۱،۲). گرچه بازی فعالیتی مشترک و همگانی در زندگی کودکان در تمام فرهنگ‌هاست، اما ماهیت آن در فرهنگ‌های گوناگون متفاوت است (۳). نوع بازی، زمان صرف‌شده برای آن، موضوعات مستتر در آن و اسباب‌بازی‌های استفاده‌شده در آن، متأثر از فرهنگ کلی جامعه است. تحقیقات بین‌فرهنگی در حوزه بازی و رابطه آن با عقاید والدین، نشان می‌دهد که در فرهنگ‌های مختلف، والدین عقاید متفاوتی درباره بازی، نقش آن در رشد کودکان و تعامل والد - فرزند در جریان بازی دارند. این گستره تا بدانجاست که در بعضی فرهنگ‌ها، والدین ارتباط ویژه‌ای بین بازی کودکان، یادگیری و رشد متصور هستند، درحالی‌که در بعضی فرهنگ‌های

داشته باشند تا از این رهگذر بتوانند بازی کودکان را غنی تر کنند و به رشد آنان یاری رسانند. در مقابل، مادران مکزیک و اندونزیایی که بازی را فعالیتی غیرضروری و زائد در نظر می‌گیرند، هیچگاه همبازی کودکان خود نمی‌شوند و یا حتی درصدد فراهم نمودن شرایط مناسب بازی برای آنان نیستند (۳). نقش عقاید والدین، و به‌ویژه مادران که نسبت به پدران زمان بیشتری را با کودک سپری می‌کنند، در محبوبیت فراوان بازی‌های رایانه‌ای، از عواملی است که تا کنون در تحقیقات انجام‌شده در کشورمان درباره آن غفلت شده است.

ج) رسومات فرهنگی معمول برای مراقبت و پرورش کودک: منظور از رسومات فرهنگی، رفتارها، آداب و آیین‌هایی هستند که در حوزه فرزندپروری، در فرهنگ‌های مختلف، به اشکال متفاوتی جلوه‌گر می‌شوند. بانفوذ بازی‌های رایانه‌ای در فرهنگ روزمره مردم کشورمان، عقاید، باورها و به تبع آن، نوع نگرش والدین نسبت به بازی‌های کودکان، به شدت دچار تغییر و دگرگونی شده است؛ به طوری که گاه والدین، در انتخاب و هدایت کودکان به سمت بازی‌های سنتی و یا بازی‌های رایانه‌ای به شدت دچار تردید می‌شوند.

با توجه به شواهد موجود مبنی بر تأثیرات گوناگون بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان، هدف پژوهش حاضر بر این خواهد بود که به بررسی نگرش مادران درباره بازی‌های رایانه‌ای بپردازد. از آنجایی که در فرهنگ کشورمان، مادر مراقب اصلی کودک است و نقش اساسی را در نظارت، هدایت و زمان‌بندی فعالیت‌های کودک ایفا می‌کند، دیدگاه مادران در این زمینه می‌تواند اطلاعات خوبی را درباره علل رواج این بازی‌ها در سال‌های اخیر به دست دهد. لازم به ذکر است هرچند در زمینه تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای و نیز مشکلات خانواده‌ها در این زمینه، تحقیقاتی در کشور ما انجام شده است؛ اما همه این تحقیقات، کمی و با استفاده از ابزارهای عینی بوده است. پژوهش‌های اندکی نیز که به روش کیفی درباره عقاید و نوع نگرش مادران به بازی‌های رایانه‌ای انجام شده، متعلق به جوامع غربی و اروپایی است که از نقطه نظر فرهنگی و اجتماعی با جامعه ما بسیار متفاوت هستند. از آنجاکه بازی، از موضوعاتی است که بسیار تحت تأثیر زمینه روانی، اجتماعی و به‌ویژه فرهنگی قرار دارد؛ لذا خلاء وجود یک تحقیق کیفی جامع در ادبیات تحقیقی این حوزه در کشورمان کاملاً احساس می‌شود. بدیهی است که بررسی تجربه زیسته (Lived experience) مادران با پژوهش‌های رایج کمی تبیین شدنی نیست و تحقیقات کیفی، قابلیت و توانایی بیشتری در شناخت عمیق پدیده‌ها و تجربه‌های درونی دارند.

والد - فرزند در بازی نیز در فرهنگ‌های مختلف، اشکال گوناگونی به خود می‌گیرد. در بسیاری از جوامع، والدین با کودکان خود بازی نمی‌کنند، به‌ویژه در جوامع غیرصنعتی و شرقی که کودکان عمدتاً در کارهای خانه مشارکت دارند. درحالی‌که در فرهنگ‌های غربی، نبود وجود تعامل مادر - کودک در جریان بازی، مانعی در برابر رشد، به‌ویژه در موضوعاتی همچون دلبستگی دانسته می‌شود (۳).

جز موارد ذکرشده، رد پای تأثیر فرهنگ را می‌توان در حوزه‌های دیگری چون بازی‌های مدرن و ورود رایانه به دنیای بازی‌های کودکان نیز مشاهده کرد. اگرچه نقش پررنگ فناوری‌های جدید و جاذبه استفاده از آن‌ها، در رشد روز افزون این بازی‌ها انکارکردنی نیست؛ اما نقش فرهنگ، به‌ویژه نوع نگرش والدین به این بازی‌ها نیز از مهم‌ترین عواملی است که با توجه به گسترش روزافزون بازی‌های رایانه‌ای باید بدان پرداخت و آن را بررسی کرد (۶).

یکی از دیدگاه‌های تحولی که قادر به تبیین برخی رفتارها از جمله گسترش و توسعه بازی‌های رایانه‌ای در بین کودکان از زاویه فرهنگی است، نظریه آشیانه رشدی (Developmental niche) (۸، ۷) است. طبق این نظریه، رواج سریع بازی‌های رایانه‌ای در کشورمان براساس سه زیرسیستم زیر قابل توضیح است:

الف) موقعیت اجتماعی و فیزیکی که کودک در آن زندگی می‌کند: یکی از راه‌های قدرتمند تأثیر فرهنگ بر تحول کودک از طریق محیط زندگی روزانه است. در سال‌های اخیر، آپارتمان‌نشینی و کاهش فضای بازی در خانه‌ها، کاهش زادوولد و وجود تک‌فرزندی، کاهش چشمگیر بهای این دستگاه‌ها در کشورمان (۹)، و همچنین بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها (۱۰) موجب کم‌رونق شدن بازی‌های سنتی و محبوبیت بازی‌های کامپیوتری شده است.

ب) روانشناسی فرد مراقب (caretaker psychology): تئوری‌های قومی والدین (Parental ethnotheories)، یا به عبارت دیگر، سیستم باورهای فرهنگی والدین، بر نوع بازی کودکان، میزان و ماهیت مشارکت آنان در بازی کودکان، میزان حمایت و تشویق والدین از یک بازی خاص و یا حمایت نکردن از نوعی دیگر از بازی، اسباب‌بازی خریداری‌شده برای کودکان و حتی زمان بازی کودکان مؤثر است. تحقیقی که روی کودکان نوپای آمریکای شمالی، مکزیک و اندونزیایی صورت گرفت، نشان داد مادران آمریکایی، که برای بازی ارزش پرورشی و شناختی قائل هستند، بیشتر تمایل دارند در بازی‌های کودکانشان مشارکت

## روش بررسی

پژوهش حاضر به روش کیفی و از نوع پدیدارشناسی انجام گرفت. نمونه‌ها با بهره‌گیری از روش نمونه‌گیری مبتنی بر هدف انتخاب شدند، پژوهشگر، در مهد کودک‌های ناحیه ۷ مشهد، به صورت هدفمند به سراغ کسانی رفت که اطلاعات مورد نیاز را داشتند. درباره تعداد نمونه در پژوهش پدیدارشناسی، پل کینگ هورن (۱۱) توصیه می‌کند که محققان با ۵ تا ۲۵ نفر که همگی تجربه مربوط به پدیده مورد نظر را دارند، مصاحبه انجام دهند. افزون بر این، در مطالعه پدیدارشناسی، پژوهشگر باید نمونه‌گیری را تا زمان اشباع شدن ادامه دهد. نمونه این پژوهش، ۲۰ نفر از مادران کودکان عادی با بازه سنی ۷-۴ سال است. انتخاب این بازه سنی به این دلیل است که کودک در سال‌های بازی قرار دارد و نحوه بازی کردن، بر رشد روانی - اجتماعی کودک بیشترین تأثیر را خواهد داشت.

برای گردآوری داده‌ها از مصاحبه‌های عمیق و نیمه‌ساختاریافته فردی استفاده شد. این نوع مصاحبه‌ها به دلیل انعطاف‌پذیری و عمیق بودن برای پژوهش‌های کیفی مناسب هستند. متوسط زمان انجام مصاحبه‌ها، چهل تا شصت دقیقه بود. از تمام مصاحبه‌ها، رونوشتی برای تجزیه و تحلیل فراهم شد. برخی از پرسش‌ها عبارت است از: اعتقاد شما نسبت به اهمیت بازی کودکان چیست؟ مهم‌ترین عوامل گرایش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای را بگویید؟ نظر شما درباره کارکردهای مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای چیست؟ دوست دارید فرزندتان چه نوع بازی‌هایی را انجام دهد؟ علت را شرح دهید.

در این پژوهش، برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از نرم‌افزار MAXQDA (نسخه ۱۰) استفاده شد و از روش هفت‌مرحله‌ای کلایزی (۱۲) که شامل موارد ذیل می‌شود: ۱. خواندن تمام توصیف‌های ارائه‌شده توسط شرکت‌کنندگان، پروتکل‌ها، در مطالعه، برای به دست آوردن احساس مشترک و مانوس شدن با آن‌ها؛ ۲. استخراج جمله‌های مهم از پروتکل‌ها؛ ۳. فرموله کردن معانی یا پی بردن به معانی جملات مهم؛ ۴. قرار گرفتن معانی فرموله‌شده و مرتبط به هم در خوشه‌هایی از تم‌ها (موضوعات اصلی)؛ ۵. تلفیق نتایج در قالب یک توصیف جامع از موضوع مورد پژوهش؛ ۶. فرموله کردن توصیف جامع پدیده تحت مطالعه به صورت بیانی‌ای صریح و روشن از ساختار اساسی پدیده مورد مطالعه که بیشتر با عنوان «ساختار ذاتی پدیده» نام‌گذاری می‌شود؛ ۷. مراجعه مجدد به هر یک از شرکت‌کنندگان و انجام یک مصاحبه منفرد برای اعتبارسنجی نهایی یافته‌ها.

لازم به ذکر است در این پژوهش تلاش شد تا به چهار معیار موثق بودن داده‌های کیفی و تجزیه و تحلیل آن‌ها یعنی قابلیت اعتبار، قابلیت اطمینان، قابلیت تصدیق و قابلیت انتقال توجه شود. معتبر بودن یک مطالعه، مربوط به اعتبار داخلی پژوهش است؛ یعنی درجه حقیقی بودن یافته‌های مورد مطالعه و اینکه یافته‌ها بازتاب هدف پژوهش و واقعیت اجتماعی شرکت‌کنندگان در پژوهش هستند (۱۳). برای رسیدن به این هدف، پژوهشگران زمان زیادی را صرف مصاحبه با شرکت‌کنندگان کردند و با ارائه یافته‌های مطالعه حاضر به شرکت‌کنندگان، نظرات آن‌ها را درباره هماهنگی یافته‌ها با تجربیات شخصی‌شان جویا شدند.

برای دستیابی به قابلیت اطمینان، که به معنای سازگار، منطقی و پیوسته بودن یافته‌هاست، پژوهشگران از اقداماتی همچون بازبینی توسط اعضا و تحلیل همکاران سود جستند. وقتی که معیار معتبر بودن برای یک پژوهش تأیید می‌شود، بدین معنی است که معیار قابلیت اعتماد نیز تأیید شده است (۱۳). محققان با اقداماتی همچون بازبینی توسط اعضا و نیز تماس با شرکت‌کنندگان برای رفع سوءتفاهم‌های احتمالی در پاسخ‌های داده‌شده، قابلیت اطمینان پژوهش را نیز تأمین کردند. برای تعیین قابلیت تصدیق، محققان کوشیدند تا از ورود پیش‌فرض‌های پیشین خود در روند پژوهش و به‌ویژه نتیجه‌گیری اجتناب کنند؛ بدین منظور محققان با حفظ مستندات و رونوشت کتبی از پاسخ‌های شرکت‌کنندگان در تمامی مراحل پژوهش، به تضمین قابلیت تصدیق کمک کردند. همچنین تلاش شده است تا با فراهم کردن توصیفات مبسوط از یافته‌ها، از جمله ذکر جملات و مفاهیم کلیدی بیان‌شده توسط شرکت‌کنندگان، زمینه برای قضاوت و ارزیابی دیگران، در راستای قابلیت انتقال، فراهم شود.

ملاحظات اخلاقی پژوهش حاضر رعایت شد که شامل این موارد است: بیان هدف پژوهش برای شرکت‌کنندگان و کسب رضایت آگاهانه کتبی از آن‌ها برای شرکت در پژوهش و نیز ضبط یا رونوشت‌برداری از مصاحبه‌های آن‌ها، درج نکردن نام شرکت‌کنندگان روی فایل‌ها و متون پیاده‌شده، رعایت اصل رازداری و محرمانه ماندن اطلاعات و نیز حق انصراف در همه مراحل پژوهش.

## یافته‌ها

## خصوصیات جمعیتی نمونه مورد مطالعه

نمونه مورد مطالعه شامل ۲۰ مادر در ردیف سنی بین ۲۳ تا ۴۰ سال با میانگین ۲۹/۵۸، و ردیف سنی کودکان بین ۴ تا ۶

### مضامین به دست آمده

ابتدا برای به دست آوردن بینش کافی نسبت به مصاحبه، مصاحبه‌های نوشته شده چندین بار مطالعه شد. سپس عبارات مرتبط، با مطالعه کردن از هر مصاحبه به دست آمد. موارد به دست آمده، در جدول شماره ۱ به شرح زیر آمده است:

سال با میانگین ۵/۲۰ سال است. براساس یافته‌های توصیفی ۴۵ درصد از مادران، شاغل، ۵۰ درصد خانه‌دار و ۵ درصد دانشجوی هستند. ۵۵ درصد این مادران یک فرزند، ۴۰ درصد دو فرزند و ۵ درصد سه فرزند دارند.

جدول شماره ۱. مضامین به دست آمده

مضامین اصلی	معانی استخراج شده
محدودیت مکانی برای بازی‌های گروهی	آپارتمان نشینی
	محدودیت در فضای بازی
	کوچک بودن خانه
نداشتن ارتباط اجتماعی	تک‌فرزندی
	ارتباط نداشتن با همسایه‌ها
	فاصله سنی زیاد بین بچه‌های خانواده و ارتباط نداشتن با هم
	ارتباط کم خانواده‌ها با یکدیگر
	تنهایی کودک در خانه
اختصاص ندادن وقت کیفی برای کودکان	نداشتن تفریح و همبازی در خارج از خانه
	شاغل بودن پدر و مادر
آموزش ندادن بازی به کودکان	جایگزین نکردن بازی‌های مناسب به جای بازی‌های رایانه‌ای
	اعتقاد داشتن والدین به اینکه بازی‌های دوران پیش گروهی بودند و اکنون امکان بازی گروهی وجود ندارد.
الگوپذیری کودک در استفاده از وسایل بازی رایانه‌ای از اطرافیان	اعتقاد داشتن والدین به اینکه بازی‌های گذشته ساده بودند و برای کودکان امروزی جذابیت ندارد.
	استفاده اطرافیان و اعضای خانواده از تبلت و رایانه و بازی‌های رایانه‌ای
	تشویق همسالان به استفاده از این بازی‌ها
جذابیت، تنوع و پیچیدگی بازی‌های رایانه‌ای	جذابیت ظاهری و موزیک بازی‌های رایانه‌ای
	گذشتن خود به جای شخصیت‌های بازی به عنوان قهرمان
	تجربه هیجانات متفاوت از طریق این بازی‌ها
	نزدیک بودن شخصیت‌های بازی به خیال‌های تصورات کودکان
سهولت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای	همزادپنداری با شخصیت‌های بازی
	نیاز نداشتن به وسایل بازی و همبازی
	قابل حمل بودن این بازی‌ها

شرکت‌کننده شماره ۱؛ زن ۲۳ ساله با دو فرزند: «خانه ما کوچک است و حیاط ندارد و فرزندم نمی‌تواند بازی‌ها و فعالیت‌های حرکتی زیادی را در فضای خانه انجام دهد».

شرکت‌کننده شماره ۲؛ زن ۲۵ ساله با یک فرزند: «آپارتمان نشینی و کوچک بودن خانه سبب گرایش فرزندم به بازی‌های رایانه‌ای شده است».

### نداشتن ارتباط اجتماعی کودک با دیگران

امروزه بیشتر کودکان تک‌فرزند هستند و خواهر یا برادری ندارند که بتوانند با او بازی کنند. همچنین به علت گرفتاری‌ها و پرمشغله بودن زندگی شهری، خانواده‌ها فرصت و تمایل چندانی ندارند که با دیگر خانواده‌ها ارتباط برقرار کنند تا کودکان بتوانند

### توصیف مضامین اصلی علل استفاده از بازی‌های رایانه‌ای

#### محدودیت مکانی برای بازی‌های گروهی

یکی از مضامین اصلی استخراج شده از مصاحبه‌هایی که با مادران انجام شد، محدودیت‌های مکانی برای انجام بازی‌های گروهی توسط کودکان است. امروزه بیشتر مردم بر خلاف گذشته که در خانه‌های حیاط‌دار و بزرگ زندگی می‌کردند، در آپارتمان‌های کوچکی زندگی می‌کنند که فضا و مکان زیادی برای انجام فعالیت‌های حرکتی و بازی کودکان ندارد. کودک به ناچار بازی‌های نشسته و بی‌تحرك مثل بازی‌های رایانه‌ای را برمی‌گزیند.

شرکت‌کننده شماره ۷ زن ۳۱ ساله با یک فرزند "خیر"، تابه‌حال به او آموزش نداده‌ام. به این دلیل که بازی‌های دوره من گروهی است و نیاز به تعداد زیادی نفر دارد."

**الگوپذیری کودک در استفاده از وسایل بازی رایانه‌ای از اطرافیان**  
مادرانی که در این پژوهش با آن‌ها مصاحبه شده است بیان کردند که کودکان آن‌ها در استفاده از رایانه و تبلت و بازی‌های رایانه‌ای از دیگران و اطرافیان خود الگوپذیری می‌کنند و می‌خواهند که همانند اطرافیان خود از تبلت و رایانه برای بازی کردن استفاده کنند.

شرکت‌کننده شماره ۶: «فرزند من به علت اینکه برادر دبیرستانی‌اش با موبایل خود بازی می‌کند، بسیار علاقه‌مند است که با موبایل و تبلت بازی کند».

شرکت‌کننده شماره ۷: «پسر من از همکلاسی‌های کودکستانش که پنج‌شنبه‌ها می‌توانند بازی آزاد انجام دهند و با خود وسیله مورد علاقه خود را به مهد بیاورند، بازی کردن با تبلت را یاد گرفت. به این دلیل که دوست او در روز پنج‌شنبه تبلتش را به مهد برده بود، پسر من آنقدر گریه و لجبازی کرد تا بالاخره برایش تبلت خریدم و الان در روز چندین بار با آن بازی می‌کند».

### جذابیت، تنوع و پیچیدگی بازی‌های رایانه‌ای

تنوع رنگ، کیفیت صدا، موسیقی‌های شاد و هیجان‌انگیز، تصاویر متحرک و جذاب، هیجان، و تنوع زیادی که در این بازی‌ها وجود دارد، موجب شده است که کودکان بسیار مجذوب این بازی‌ها شوند و ساعات زیادی را با این بازی‌ها سپری کنند.

شرکت‌کننده شماره ۸: زن ۳۸ ساله با سه فرزند: «جذابیت ظاهری، موزیک و رنگ‌بندی بازی‌ها معمولاً باعث می‌شود که کودکان جذب این بازی‌ها شوند».

### دردسترس بودن بازی‌های رایانه‌ای در هر مکان و زمان

یکی از مهم‌ترین عواملی که از نظر مادران در استفاده از بازی‌های رایانه‌ای توسط کودکان نقش دارد، در دسترس بودن این بازی‌ها در هر مکان و زمان است. امروزه تقریباً همه دارای گوشی‌های هوشمند و تبلت هستند و کودکان هر زمان که اراده کنند و در هر مکانی که قرار داشته باشند، به این وسایل دسترسی دارند و می‌توانند بازی دلخواه خود را انجام دهند.

شرکت‌کننده شماره ۹: زن ۲۹ ساله با یک فرزند: این بازی‌ها همیشه در دسترس هستند و نیازی به همبازی و وسایل متعدد، فضای بزرگ و یا فضای بیرون ندارند».

با کودکان دیگر خانواده‌ها و اقوام مانند گذشته مرتبط باشند و بازی کنند.

شرکت‌کننده شماره ۱: «کودک من تک‌فرزند است و چون خواهر یا برادری ندارد که با او بازی کند و سرگرم شود، گرایش بیشتری به بازی‌های رایانه‌ای دارد».

شرکت‌کننده شماره ۲: «وقت این را ندارم که با همسایه‌ها ارتباط برقرار کنم و فرزندم بتواند با کودکان آن‌ها بازی کند».

### اختصاص ندادن وقت کافی برای فرزندان

شاغل بودن والدین یکی دیگر از مسائلی است که موجب می‌شود آنان وقت و انرژی کافی را برای بازی کردن با کودک خود نداشته باشند و از طرف دیگر کودکانی که والدین آن‌ها شاغل هستند، ساعات بیشتری را تنها در خانه، سپری می‌کنند و در نتیجه به بازی‌های رایانه‌ای روی می‌آورند.

شرکت‌کننده شماره ۳: زن ۳۰ ساله با یک فرزند: «من به این علت که شاغل هستم و نصف روز را خارج از خانه و در محل کار سپری می‌کنم، معمولاً وقت و انرژی کافی برای بازی با فرزندم ندارم».

شرکت‌کننده شماره ۵: زن ۲۸ ساله با یک فرزند: «انجام بازی‌های رایانه‌ای موجب می‌شود که فضای خانه آرام و تمیز بماند؛ زیرا من به سبب شاغل بودن، وقت این را ندارم که مدام به مرتب کردن خانه بپردازم. به این دلیل در ساعاتی که منزل نیستم ترجیح می‌دهم کودکم بازی‌های رایانه‌ای انجام دهد تا در نبود من ریخت‌وپاش نکند و خانه مرتب بماند».

### آموزش ندادن بازی به کودکان توسط والدین

نیمی از مادران در این مطالعه بیان کردند که بازی‌هایی را که در گذشته انجام می‌دادند، به کودکان خود آموزش نمی‌دهند. به این دلیل که آن بازی‌ها به هم‌گروهی و فضای باز برای تحرک و جنب‌وجوش نیاز دارد که کودکان امروزی از آن‌ها محروم هستند و نیمی دیگری هم بیان کرده‌اند که بازی‌هایی را که پیش‌تر خود انجام می‌دادند، تا حدودی به فرزندان خود آموزش داده‌اند، اما به علت ساده بودن این بازی‌ها و وجود نداشتن فضا و مکان مناسب برای انجام این بازی‌ها، کودکان تمایلی به انجام آن بازی‌ها از خود نشان نداده‌اند.

شرکت‌کننده شماره ۶: زن ۳۳ ساله با دو فرزند: «تا حدودی به فرزندم بازی‌های گذشته را یاد می‌دهم. بازی‌های دوره ما در صورتی که تعداد بچه‌ها زیاد باشد، خیلی خوب است، ولی متأسفانه با توجه به ارتباط کم خانواده‌ها با هم، انجام بازی‌های گروهی آسان نیست».

الف) موقعیت اجتماعی- فیزیکی:

والدین شرکت‌کننده در مطالعه حاضر، کمبود فضای فیزیکی برای بازی‌های گروهی و پرتحرک را یکی از اساسی‌ترین علل گرایش کودکانشان به بازی‌های رایانه‌ای می‌دانند و برآنند که با تغییر ساختار فیزیکی شهرها، در سال‌های اخیر آپارتمان‌نشینی افزایش چشمگیری داشته که این امر خود موجب تغییر گرایش کودکان از بازی‌های گروهی به بازی‌های انفرادی از جمله بازی‌های رایانه‌ای است (۱۴).

همچنین والدین بر کاهش ارتباط اجتماعی کودک با سایرین به‌عنوان یکی از علل گرایش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای اشاره کردند. (Ball & Doyle, Butler, Shackell) (۱۶) به‌اصطلاح «محیط بازی‌انگیز» اشاره و بیان می‌کنند که محیط مناسب بازی برای کودکان، آنجایی است که در آن قابلیت کنار هم قرار گرفتن افراد به‌عنوان گروه فراهم باشد. درحالی‌که نتایج پژوهش نشان داد که دو عامل عمده موجب کاهش ارتباط کودکان با سایر همسالان خود شده است؛ الف) فضای زیست که شامل عواملی همچون کوچکی خانه و نبود حیاط و همچنین نبود فضای مناسب بازی در محلات است که الگوی زندگی امروزی که در آن تک‌فرزندی و شاغل بودن هردوی والدین رواج دارد، بر تشدید اثرات مخرب محدودیت‌های فضای زیستی افزوده و همچنین کاهش ارتباط با سایر خانواده‌ها را در پی داشته است ب) دغدغه‌های والدین دربارهٔ حفظ امنیت کودک که موجب شده است والدین برای حفظ امنیت کودکان خود ترجیح دهند بازی با همسایگان حذف شود یا کاهش یابد (۱۶).

جذابیت‌های ظاهری همچنین تنوع بازی‌های رایانه‌ای نیز از جمله عوامل گرایش به این بازی‌ها توسط والدین ذکر شد. طبق الگوی بلامر و کاترز نیازهای افراد از پس‌زمینه‌های اجتماعی و روان‌شناختی آنان ریشه می‌گیرد و در نتیجه افراد به جستجوی رسانه‌هایی می‌روند که بتوانند نیازهای آنان را برآورده سازند؛ و از آنجایی که تنوع انتظارات افراد بسیار گسترده است، تنوع و سرعت بروزرسانی ابزارها و محتویات رسانه‌ها از جمله رایانه نیز افزایش چشمگیری پیدا می‌کند و اگر رسانه‌ای نتواند تنوع لازم را داشته باشد، از چرخهٔ رقابت حذف می‌شود. همچنین با نگاهی اجمالی به ماهیت بازی‌های رایانه‌ای درمی‌یابیم که این بازی‌ها انگیزش خاصی برای مخاطبان خود دارند، انگیزه‌هایی که باعث ترغیب مخاطبان به این رسانه‌ها می‌شوند. این انگیزه‌ها شامل دادن پاداش‌های روانی به مخاطبان، داشتن آزادی‌های عملی که در دنیای واقعی وجود ندارد، امکان تکرار و به عقب برگشتن پس از اشتباه، امکان انتخاب حالات و موقعیت‌های مختلف و جز

نظر شما در مورد کارکردهای مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای چیست؟ این یکی از پرسش‌هایی بود که در این مصاحبه با پاسخ‌های گوناگونی همراه بود. در زیر به مقولات فواید و مضرات بازی‌های رایانه‌ای از نظر و دیدگاه مادران اشاره شده است. همانطور که مشاهده می‌شود، از نظر مادران، مضرات بازی‌های رایانه‌ای بیش از فواید آن است و به مقولات بیشتری برای مضرات بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرده‌اند (جدول ۲):

جدول شماره ۲. فواید و مضرات بازی‌های رایانه‌ای از نظر والدین

فواید	مضرات
یادگیری کار با رایانه	نداشتن تحرک
افزایش هوش و خلاقیت کودک	چاقی
سرگرم‌کننده و آرام ماندن محیط خانه	پرخاصگری
آشنایی کودک با تکنولوژی‌های روز	اعتیاد
افزایش دقت و سرعت عمل	جداسازی کودک از محیط پیرامون
	منزوی شدن
	تخیل بیش‌ازحد
	آسیب‌های بینایی و خستگی کمر
	کاهش ارتباط با دنیای واقعی
	نافرمانی کودک
	ایجاد تفکر تک‌بعدی در کودک

## بحث

از مجموع یافته‌های این پژوهش، هفت مفهوم اصلی که بیانگر ساختار کلی نگرش والدین نسبت به علت افزایش گرایش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای است، استخراج شد؛ این هفت مفهوم عبارت است از: محدودیت مکانی برای بازی‌های گروهی، نداشتن ارتباط اجتماعی کودک با دیگران، اختصاص ندادن وقت کافی برای فرزندان، آموزش ندادن بازی به کودکان توسط والدین، الگوپذیری کودک در استفاده از وسایل بازی رایانه‌ای از اطرافیان، جذابیت، تنوع و پیچیدگی بازی‌های رایانه‌ای و در دسترس بودن بازی‌های رایانه‌ای در هر مکان و زمان.

برای ارائهٔ تحلیل کیفی از یافته‌های موجود، طبق نظریهٔ سوپر و هارکنس سه حیطهٔ کلی، شامل موقعیت اجتماعی- فیزیکی، روانشناسی فرد مراقب، و سنن و رسومات فرهنگی در نظر گرفته شد که می‌توانند نقش بسزایی در جنبه‌های مختلف رشد کودک از جمله بازی داشته باشند. هفت مفهوم به‌دست‌آمده از یافته‌های این پژوهش در غالب زیرمجموعه‌ای از این سه حیطهٔ کلی بررسی شدند که به شرح زیر هستند:

کودک که بر اثر تعامل با محیط اندوخته شده است نیز تأثیر زیادی بر نگرش و انتخاب‌های او در زمینه‌های مختلف زندگی دارد (۲۱). در نتیجه می‌توان چنین گفت که بازی‌هایی که در هر جامعه انجام می‌شود، تاندازه‌ای متأثر از آن فرهنگ است (۱۵). امروزه استفاده از رایانه‌ها همچون اسبابی برای سرگرمی چنان رواج یافته است که بیشتر افراد جامعه در فضاهای خصوصی و فردی و همچنین فضاهای عمومی و بین‌فردی زمان بسیاری را به وسایل رایانه‌ای برای سرگرمی و یا استفاده‌ی کاری و یا استفاده‌های دیگر اختصاص می‌دهند. این امر تنها مربوط به بزرگسالان و نوجوانان نمی‌شود، بلکه با توجه به قابلیت الگوپذیری بالا در دوران کودکی، کودکان نیز به استفاده از ابزارهای رایانه‌ای مختلف گرایش پیدا کرده‌اند.

با توجه به آنچه در جامعه حاکم است، ایجاد محدودیت یا ممنوعیت برای کودکان در استفاده از رایانه بسیار دشوار می‌نماید. والدین شرکت‌کننده نیز اذعان داشتند که کودکانشان در استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، از اطرافیان الگوبرداری می‌کنند و از طرفی امکان آموزش بازی‌های سنتی که در آن وسایل رایانه‌ای کاربردی ندارند، فراهم نیست؛ زیرا اکنون این بازی‌ها محبوبیت و جذابیت کافی ندارد و نیز گروهی است؛ درحالی‌که یافتن هم‌بازی به تعداد کافی امری دشوار است. در واقع طبق آنچه گفته شد، قواعد حاکم بر جامعه کنونی در حیطه بازی کودکان به گونه‌ایست که کودکان به سمت بازی‌های رایانه‌ای گرایش یافته‌اند.

این پژوهش نیز مانند دیگر مطالعات علمی دارای محدودیت‌هایی است که از آن جمله می‌توان به حجم نمونه پایین، ابزار پژوهشی هنجارنشده و فقدان پیشینه پژوهشی اشاره کرد.

### نتیجه‌گیری

از حاصل کار این پژوهش می‌توان چنین برداشت کرد که فرهنگ می‌تواند به صورت گسترده در انتخاب نوع بازی کودکان نقش داشته باشد. ابعاد فرهنگی حاکم بر یک جامعه به شیوه‌های مختلفی بر کارکرد کودک نفوذ پیدا می‌کنند و سمت و سوی تحول کودک را در دست می‌گیرند که در پژوهش حاضر سعی شد تا این ابعاد و شیوه‌ها روشن شوند. با شناسایی این شیوه‌ها می‌توان به راه‌هایی برای بهبود کیفیت تحول کودکان یک جامعه دست یافت. همانطور که در مقدمه به تفصیل مطرح شد، بازی یکی از بسترهای مهم تحولی کودک در سنین پیش‌دبستانی است. اکنون در جامعه در حال گذار کشورمان ایران، گرایش کودکان به بازی‌های متنوع تغییر مسیر داده است و از بازی‌های پرتحرک و گروهی به سمت بازی‌های رایانه‌ای سوق پیدا کرده است.

اینهاست که همه این عوامل باعث ترغیب بیشتر مخاطب به بازی‌ها می‌شوند (۱۷).

جز موارد گفته‌شده، والدین حاضر در این مطالعه دسترسی آسان به رایانه را از عوامل مهم گسترش بازی‌های رایانه‌ای عنوان کردند. آمارها نشان می‌دهد، بیشترین تعداد کسانی که در آمریکا بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند، در محدوده سنی ۷ تا ۱۷ سال قرار گرفته‌اند. از این رو، افزایش سریع دسترسی به رایانه‌ها از عوامل مؤثر افزایش استفاده از رایانه بین کودکان و نوجوانان عنوان شده است (۱۷).

(ب) روانشناسی فرد مراقب:

طبق نظر والدین شرکت‌کننده در این پژوهش، اختصاص ندادن زمان کافی برای بازی با فرزندانشان از عوامل مهم گرایش کودکان به بازی‌های انفرادی از جمله بازی‌های رایانه‌ای است. از ۲۰ مادر شرکت‌کننده، ۹ نفر شاغل و یک نفر دانشجو بوده است؛ که هر ۱۰ نفر به این عامل اشاره داشته‌اند. مطالعات انجام‌شده نیز هم‌سو با این یافته به این نتیجه رسیده‌اند که بیش از دیگر عوامل، شاغل بودن هر دو والد به طور هم‌زمان و در نتیجه، تنها ماندن کودک در خانه، گرایش او به بازی‌های رایانه‌ای را افزایش می‌دهد (۱۸). سایر والدین شرکت‌کننده نیز اذعان داشتند که به دلایل مختلفی همچون مشغله‌های متعدد، نداشتن انرژی لازم و کارهای مرتبط با نظافت منزل، فرصتی برای بازی با کودکان خود ندارند.

عامل اثرگذار دیگر در این حیطه، انتظارات والدین در حوزه نوع بازی کودکانشان ذکر شد. طبق مصاحبه‌های صورت‌گرفته، والدین حاضر در این مطالعه تصور می‌کردند بازی‌های رایانه‌ای به افزایش هوش و خلاقیت کودکان کمک می‌کند؛ و از طرفی روشن است که نگرش، باور و انتظارات والدین در رابطه با بازی، در انتخاب نوع بازی توسط کودک بسیار تأثیرگذار است. والسیئر (۱۹)، یکی از عوامل مهم تأثیرگذار در نحوه تحول کودک را، ویژگی‌های آن دسته از افرادی می‌داند که برخوردهای محیطی کودک را کنترل می‌کنند و عقاید آن‌ها، در پرورش کودک تأثیرگذار است (۲۰).

(ج) رسومات فرهنگی معمول:

عوامل فرهنگی - تاریخی در سطوح مختلف موجب فراهم آمدن محرک‌هایی می‌شود که تحول کودک را فراهم می‌کند. افراد یک جامعه در شرایط محیطی، آداب‌ورسوم، و دانش‌ها و ارزش‌ها، با یکدیگر سهیم اند و الگوهایی که توسط والدین، همسالان، و رسانه‌های عمومی معرفی می‌شوند، نقش مهمی در جنبه‌های مختلف رشد کودک دارند. همچنین تجارب شخصی



بسیاری مسائل دیگر. امید است یافته‌های این پژوهش مقدمه‌ای باشد برای انجام پژوهش‌های آتی در زمینه یافتن روش‌هایی به منظور رفع ضعف‌ها و کمبودهای موجود در سیر فرهنگی حاکم بر جامعه کنونی. همچنین یافته‌های این پژوهش می‌تواند مبنایی برای برنامه‌ریزی‌های آتی مسئولین ذیربط در سیاست‌گذاری‌های فرهنگی در حوزه جنبه‌های تحولی کودک، به‌ویژه مبحث بازی، ارائه دهد.

### سپاسگزاری

از همه مادرانی که در مصاحبه شرکت کردند، سپاسگزاریم.

آثار مفید و آسیب‌زای این دسته از بازی‌ها در پژوهش‌های مختلف مطرح شده است، اما یافته‌های پژوهش حاضر می‌تواند در کشف نقاط ضعف و کمبودهای موجود در بستر فرهنگی حاکم بر جامعه دید جدیدی را ایجاد کند. یافته‌های این پژوهش تلویحاً نشان می‌دهند که علی‌رغم نقش مؤثر بازی در تمام جنبه‌های رشدی دوران کودکی، خانواده‌ها، جامعه و مسئولین به این موضوع توجه کافی ندارند و سطوح مختلف بوم‌شناختی زندگی کودک، برنامه‌ریزی مناسبی برای گسترش بازی‌هایی در اختیار ندارند که به رشد جسمانی، شناختی و هیجانی کودک کمک می‌کند. در نتیجه نیاز است، تغییرات بنیادی در حوزه‌های مختلف صورت پذیرد. از جمله شهرسازی مناسب، اطلاع‌رسانی توسط رسانه‌های موجود، بهبود روابط بین فردی در خانواده‌ها و

### References

- Bakhshi H. Sociological analysis Mashhad adolescents' games. *Journal of Social Studies* 2011;(4):5-29.
- Hioz FP. Psychology of the play, children, play and grow. Translate by Kamran Ganji. Tehran: Publication Growth; 2015.
- Kazemeini T, Pajoheshgar M. Children's play in the context of culture: Parental ethnotheories. *Journal of Science and today's world*. 2013;2(3):265-81.
- Lancy DF. Accounting for variability in mother-child play. *Am Anthropol*. 2007 1;109(2):273-84.
- Farver JA, Shinae Y. Social pretend play in Korean-and Angola-American preschoolers. *Child Dev* 1997;68(3): 544-56.
- Connolly TM, Boyle EA, MacArthur E, Hainey T, Boyle JM. A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *J compedu* 2012;59(2): 661-86.
- Super CM, Harkness S. The developmental niche: a conceptualization at the interface of child and culture. *Int. J. Behav. Dev* 1986;(9): 545-65.
- Super CM, Harkness S. Culture structures the environment for development. *Human Development* 2002; (45):270-74.
- Shaverdi T, Shaverdi SH. Children, adult and mothers' view on social effects of computer games. *Jicr* 2009;7:47-76.
- Kasiri Dolatabadi N, Eslami AA, Mostavafi F, Hasanzadeh A, Moradi A. The relationship between video games on quality of life in adolescents 15-12 Borkhar city. *Hsr* 2011; 12(3): 291-300.
- Grusser SM, Thalemann R, Griffiths M D. Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *IJCBPL* 2007; 10(2): 290-29.
- Abadi HA. Application of phenomology research method in clinical science. *J Rahbord* 2010; 19(54): 207-24.
- Rakhshan M, Hassani P, Ashktorab T, Alavi Majd H. Lived experiences of cardiac pacemaker patients. *J Qual Res Health Sci* 2013; 2(1):33-45.
- Samuelsson IP, Carlsson MA. The playing learning child; Towards a pedagogy of early childhood. *Scand. J. Educ. Res* 2008; 52(6):623-41.
- Ebrahimi HR, Saeedi Rezvani N, Maani Monjili A. Investigating the development of design principles of playground areas for children by Focusing on age group (5-12) (Case Study: Rasht). *J Baghe -Nazar* 2011;8(19):49-60.
- Shackell A, Butler N, Doyle P, Ball DJ. Design for play: a guide to creating successful play spaces. The Department for Children, Schools and Families (DCSF) and the Department for Culture, Media and Sport (DCMS).; 2008.
- Mardomi K, Ebrahimi S. Play motivation, strategy design learning environments. *J ISAU* 2013; (5): 109-120.
- Zare Shahabadi A, Nikahd M. Evaluation of the attitude to computer games in Yazd. *GMJ* 2013; 16(2):151- 171.
- Javadi MJ, Emamipoor S, Rezaeikashi Z. The relationship between computer games with aggression and parent-child relationships in students. *Journal of Psychology Research* 2009; 1(30): 79-90.
- Poorhamrang N. Culture and gaming industry. *J SSBR* 2013; 217: 204-209.
- Tomas RM. Recent theories of human development. . Translate by Hamed Barabadi & Hamidreza Aghamohammadian sharbaf. Tehran: Ney Publication; 2005.