



## بررسی نقش بازی های رایانه ای در بازنمایی هویت اسلامی - ایرانی کودکان پیش دبستانی

فاطمه صفاری - مربی پیش دبستانی

Email: [fatemehsaffari@yahoo.com](mailto:fatemehsaffari@yahoo.com)

### چکیده

بازی های رایانه ای در فضای خاص و متناسب با الگوهای فرهنگی هر کشور تولید شده و با هدف اشاعه ی آن فرهنگ پیش می رود و مخاطبان با گذر زمان فرهنگ کشورهای سازنده را شناخته و با آن هماهنگ و همسو می شوند بنابراین فضای موجود در بازی های رایانه ای می تواند بر سبک زندگی مخاطب اثر کرده و آن را دچار تغییر و تحول نماید. بر همین اساس در این تحقیق به بررسی نقش بازی های رایانه ای در بازنمایی هویت اسلامی - ایرانی کودکان پیش دبستانی پرداخته ام و مخاطب این بازی ها نوآموزان پیش از دبستان هستند که شخصیت آنها با توجه به عوامل محیطی و بیرونی در حال شکل گیری است. هدف اصلی تحقیق معرفی الگوهای دینی - مذهبی و بناهای تاریخی و آداب و رسوم ایرانی - اسلامی در بازی های رایانه ای است که موجب شکل گیری هویت ایرانی - اسلامی در کودکان می شود. جمع آوری اطلاعات مورد نیاز پژوهش از روش کتابخانه ای است با انجام این پژوهش، به این نتیجه رسیدم که هرچه روند توجه به استفاده از اصول فرهنگ ایرانی - اسلامی در بازی های رایانه ای از سنین کودکی بیشتر باشد این اصل در ذهن و روح کودک قرار میگیرد و با آن رشد تعالی میابد و در آینده با جوانانی متعهد تر به کشور و عقاید مذهبی روبرو خواهیم بود.

**کلمات کلیدی:** هویت اسلامی ایرانی، ابعاد رفتاری کودکان، بازی های رایانه ای، پیش دبستانی.

### مقدمه

هویت، سازوکاری است که به صورت شکلی از آگاهی متبلور می شود و در جامعه، نوعی انسجام و همبستگی ایجاد می کند. هویت ملی، مجموعه ای از گرایش های مثبت نسبت به عوامل و عناصر و الگوهای هویت بخش و یکپارچه کننده در سطح یک کشور، به عنوان یک واحد سیاسی است. (مرشدی زاده، احمدلو، ۱۳۹۶) در ابعاد رفتاری کودکان، توجه به اهمیت بازی در رشد همه جانبه ی کودک و تاثیر گذاری آن روی جنبه های مختلف جسمی، روانی و اجتماعی، والدین و تمام افرادی که با کودک و نوجوان سرو کار دارند را وا می دارد تا در تهیه ی و تدارک شرایط مناسب برای بازی کودکان تلاش گسترده ای داشته باشند با توجه به اینکه بیشترین تاثیر پذیری کودکان از محیط دوران کودکی است و این دوره به شکل دهی شخصیت آینده ی کودک نقش بنیادی دارد. (رفیعی پور، کفاش، ۱۳۹۵) بازی های رایانه ای به علت خاصیت تعاملی اهمیت فراوان دارند. هر بازی رایانه ای در فضای خاص فرهنگی و اجتماعی تولید می شود و حاصل رمزهایی است که مخاطب برای تعامل با آن آرام آرام، فرهنگ حاکم بر کشور سازنده را می شناسد و با آن تعامل پیدا می کند تا بازی را پیش ببرد. از این رو، فضای موجود در بازی های رایانه ای غربی، می تواند محیط مناسبی برای تغییر سبک زندگی یا همان نظام ادراکات و رفتارهای خاص و روابط ویژه باشد و فضایی مناسب برای انتقال رفتارهای فرهنگی و کنش و واکنش هایی که سبک زندگی خاصی را به نمایش می گذارند، فراهم آورد. (رئسی وانانی، ۱۳۹۴)



هدف پیش دبستانی این است که قدرت یادگیری و پیشرفت هردانش آموزی را بحرکت درآورد و آنها را برای ادامه تحصیل آماده کرده و حمایت ازهماهنگی درپیشرفت دانش آموزنماید. بازی و خلاقیت از بخش های ضروری این فعالیتها میباشد.

## بیان مسئله و اهمیت تحقیق

امروزه بازی‌های رایانه‌ای به صورت اجتناب‌ناپذیری، بخش عمده‌ای از فرایند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده‌اند. مسلم است که اثر بازی‌های رایانه‌ای به لحاظ اجتماعی - فرهنگی بر «سبک زندگی» کودکان و نوجوانان - که نسل آینده جامعه‌اند - مسئله‌ای بسیار مهم است؛ زیرا بازی‌های رایانه‌ای نه فقط ابزاری برای سرگرمی و تفریح، بلکه از صنایع بزرگی است که بر فرهنگ جوامع اثر می‌گذارد. صنعتی که در دو دهه اخیر، بر هویت افراد و سبک زندگی آنان اثر داشته است. کودکان و نوجوانان به مدد والدین و دوستان از طریق موبایل، تبلت و اقلام مشابه، انواع بازی‌های رایانه‌ای را به راحتی در اختیار دارند و با آنها سرگرم می‌شوند، در حالی که این بازی‌ها، غذای روح آنان هستند و می‌توانند شخصیت آنها را به سوی بالندگی، مسئولیت‌پذیری یا پرخاشگری و ضعف اخلاقی سوق دهند. بنابراین، با توجه به اثرگذاری بالای بازی‌های رایانه‌ای بر نحوه نگرش مصرف‌کنندگان آن به خصوص کودکان و نوجوانان، ضرورت دارد تا موضوع «نقش بازی‌های رایانه‌ای در بازنمایی هویت اسلامی- ایرانی کودکان پیش دبستانی» بررسی شود.

## پیشینه موضوع و تحقیق

بازی‌های رایانه‌ای ازجمله کالاهای پر تقاضای فرهنگی در جهان پیش روی جامعه ما به شمار می‌آیند، از این رو به لحاظ خلق، انتقال و توزیع ارزش‌های فرهنگی نیز مورد توجه قرار گرفته‌اند. امروزه مهم‌ترین ابزار تغییر سبک زندگی ایرانیان، رسانه‌ها و در حوزه کودک و نوجوان بازی‌های رایانه‌ای هستند؛ اما در حوزه سبک زندگی و بازی‌های رایانه‌ای، هنوز پژوهش‌های زیادی صورت نگرفته است. از مطالعات انجام شده در این حوزه می‌توان به آثار زیر اشاره کرد:

ابراهیم برزگر و همکاران در پژوهشی با نام جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز و پدافند غیرعامل به این نتیجه دست یافتند که بازی‌های رایانه‌ای می‌کوشد ذهن و فکر کودکان و نوجوانان را همراه و سازگار با اندیشه‌های خود سازد. بررسی‌ها نشان می‌دهد ابعاد مختلف تأثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی، هویت جنسیتی و روان‌شناختی کاربران کودک و نوجوان، از حوزه‌هایی است که نیازمند تحقیق و پژوهش است. نتیجه‌ی تحقیق من با این مقاله مطابقت دارد.

هادی خانیکی و همکاران ۱۳۹۴ در پژوهشی با عنوان، بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای به نقش بازی‌های رایانه در فرهنگ ملی پرداخته است. نتایج تحقیق که در دو سطح ماهیت رسانه و ایدئولوژی‌های فرهنگی استخراج شده‌اند نشان‌دهنده آن‌اند که بازی‌های رایانه‌ای ایرانی از قابلیت‌های خاص رسانه بازی مانند "تعاملی بودن" و "روایت‌سازی" توسط بازیکن استفاده نکرده‌اند. در بعد ایدئولوژی‌های فرهنگی نیز نتایج تحقیق نشان می‌دهد که میان محتوای ایدئولوژیک بازی‌ها و ایدئولوژی‌های فرهنگی نهاد سازنده بازی ارتباط تنگاتنگی وجود دارد. نتیجه‌ی پژوهش من با بعد ایدئولوژی‌های فرهنگی در این تحقیق مطابقت دارد.

فاطمه جان نثار ۱۳۹۶ در تحقیق با عنوان رسالت آموزش و پرورش و فرهنگیان در معرفی الگوهای سبک زندگی اسلامی - ایرانی به بررسی نهادینه سازی سبک زندگی ایرانی - اسلامی در افراد جامعه به خصوص کودکان و نوجوانان برای پیشگیری از گرایش به فرهنگ غرب پرداخته است. این موضوع نیازمند فرهنگ سازی از طریق خانواده، جامعه، رسانه ها، نهادهای مذهبی - اجتماعی و دولتی به خصوص آموزش و پرورش است. در این پژوهش شاخص ها و مولفه های سبک زندگی ایرانی - اسلامی با استفاده از تعالیم قرآن کریم و سیره زندگی پیامبر (ص) و ائمه ی اطهار (ع) ارایه می گردد. برای تشبیت این ارزش ها و الگوها در بین آحاد مختلف جامعه، نقش خانواده و مدرسه به خصوص در دوره ی ابتدایی در ذهن کودکان حیاتی هست. نتیجه ی این تحقیق با پژوهش من در بخش الگو پذیری از ائمه و معصومین (ع) در تولید بازی های رایانه ای ایرانی اسلامی، مطابقت دارد.

بهمن شریفی و همکاران ۱۳۹۵ در پژوهشی با عنوان رسانه ،کودک ،تهاجم فرهنگی به بررسی دوران کودکی و تهاجم فرهنگی پرداخته است. به عقیده ی وی دوران کودکی مهمترین بخش از زندگی هر فرد می باشد. در این دوره کودک با استفاده از تجربیات و مشاهدات خود به دنبال انتخاب راه و روش زندگی خود می باشد. در این دوران است که شخصیت هر فرد شکل می گیرد و فرد با توجه به آموخته های خود در دوران کودکی پا به دنیای بزرگسالان می گذارد. در هر جامعه ای هدف از تعلیم و تربیت، آماده ساختن فردی مفید برای جامعه باتوجه به موازین حاکم بر آن است. تکامل شخصیت کودکان بیشتر بر پایه ی مشاهده و تقلید می باشد. نتیجه ی این تحقیق با پژوهش من در زمینه ی تهاجم فرهنگ و پیامد منفی آن مطابقت دارد.

## نقش بازی های رایانه ای در شناخت هویت ایرانی-اسلامی

از زمان دقیق ورود بازی های رایانه ای به ایران اطلاعات چندانی در دست نیست. بر اساس برخی اظهارنظرها، ورود بازی ها به ایران را می توان به زمانی پس از انقلاب ۱۳۵۷ ایران و هنگام جنگ عراق علیه ایران نسبت داد.

از دیگر سو، تا سال ۱۳۸۵ که بیانات مقام معظم رهبری و تأکید ایشان بر توجه ویژه به صنعت سینما و بازی های رایانه ای و تأثیرات آن ها و لزوم شکل گیری سازمان هایی برای هماهنگی و گسترش درست این بازی ها منجر به تشکیل «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» شد تا نظارت دقیق بر آن انجام شود. رشد سریع فن آوری ارتباطات ظهور شبکه های ماهواره ای و فضای مجازی و تلفن همراه هوشمند و به دنبال آن رشد تولید بازی های رایانه ای در جهان تاثیر به سزایی در فضای فرهنگی اجتماعی ایران اسلامی به ویژه برای کودکان و نوجوانان ایجاد کرده است. (امین فرد، عقیلی، ۱۳۹۵)

هدف بازی های رایانه ای ساخت ایران، تقویت تولیدات داخلی، بومی سازی صنعت بازی ها و ترویج مبانی فرهنگی و هویتی ایرانی - اسلامی با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان است. به منظور آشنایی نواموزان پیش از دبستان و کودکان با هویت ملی ایرانی و اسلامی خود، تمرکز روی بازی های رایانه ای گزینه ی مناسبی است به این ترتیب که در تشویق کودکان به بازی های ساخت ایران کوشا باشیم. بازی های موبایل ایران، این روزها شرایط بهتری به نسبت سال های گذشته پیدا کرده و در بین آثار ایرانی، شاهد بازی های خوش ساخت مختلفی هستیم. به طور مثال به جای استفاده از بازی های شهرسازی خارجی، نمونه ی ایرانی آن که بازی پرسیتی (یا همان پرشین سیتی) به معنی شهر ایرانی است وجود دارد. این یک بازی آنلاین ساخت ایران است و برای کودکان ایرانی که در طی آن با تاریخ و فرهنگ کشور خود آشنا می شوند.





در این صورت با مراقبت والدین هر چه کودکان در فضای مجازی و استفاده از ابزار الکترونیکی با فرهنگ ایرانی و اسلامی آمیخته شوند در بازنمایی هویت ملی در آنها از سنی که شخصیت آنان در حال شکل گیری است، تاثیر بسزایی خواهد داشت.

### استفاده از الگوهای ائمه و معصومین (ع) در فضای مجازی برای کودکان

ائمه و معصومین (ع) و پیامبر گرامی اسلام (ص) بر مهربانی با کودکان تاکید داشتند. در روایات و احادیث به فراوانی توجه بر این نکته دیده می شود. الگو قرار دادن رفتار و اخلاق آنها و بیان عطف و مهربانی شان به کودکان باعث شناخت هرچه بیشتر کودکان از دین و مذهب می شود و استفاده از روش های مناسب، موجب ایجاد علاقه نسبت به این موضوع در کودکان خواهد شد.

بر این مبنا یک روش در معرفی الگوهای اسلامی به کودکان، ارائه ی آن در فضای مجازی است زیرا شرایط امروزی و رشد تکنولوژی، بستر جذب شدن به فضای مجازی و استفاده از تلفن های هوشمند و رایانه را در هر سنی فراهم کرده است.

آموزش و انتقال صحیح مفاهیم دینی و تعمیق باورهای دینی در کودکان و نوجوانان یکی از موضوعات و مباحث بسیار مهم و اساسی در نظام خانواده های ایرانی محسوب می گردد. (یحیی زاده، شیروانی، ۱۳۹۵)

نمونه ای از آن در نرم افزار آموزشی دختران بهشتی وجود دارد. برنامه ای آموزش محور جهت ترویج مفهوم حجاب از سنین پایه که سعی شده است اصول روانشناختی آموزش به کودک در آن رعایت شده و ضمن سادگی و سهولت کار با نرم افزار برای کودک، به تدریجی بودن آموزش حجاب و نیز استمرار آن بواسطه قرارداد عناصر جذاب جهت ترغیب کودک به انجام بازی، به اصول آگاهی بخشی و لحاظ شرایط مختلف کودکان از نظر روانشناسی با در نظر گرفتن بخش های متنوع، مد نظر قرار گرفته و دارای ویژگی های کلی زیر است:

محور اصلی این نرم افزار علاوه بر آموزش آسان و مبتنی بر تشویق مفاهیمی نظیر محرم و نامحرم و پوشش در برابر نامحرم بصورت مصداقی همراه با مثال و بازی، تصویر سازی مثبت ذهنی از حجاب در ذهن و فکر کودک طی کار با بخش های مختلف نرم افزار از رنگ آمیزی گرفته تا پازل و بازی و داستان و ... می باشد. به عبارت دیگر در این برنامه کودک در تمامی بخش ها شاهد فضایی شاد از رنگها و تصاویری زیبا و خندان از دخترانی با حجاب است که در حین بازی در بخش های مختلف این ذهنیت برای کودک ایجاد می شود که حجاب و پوشش با مفاهیمی نظیر نشاط و شادی و زیبایی در تضاد نیست؛ دقیقا خلاف آنچه که در جامعه و حتی گاه در رسانه ها بصورت ضمنی تبلیغ می شود که دختران و زنان با حجاب عموماً افرادی غمگین، بدون نشاط و کم تحرک و حتی کم سواد نشان داده می شوند و بالعکس دختران و زنان بی حجاب عمدتاً شاد و پرتحرک و تحصیل کرده معرفی می شوند. اهمیت این قسمت از رسالت نرم افزار (تصویر سازی مثبت ذهنی از حجاب) از بخش آموزشی برنامه کمتر نیست.

یکی دیگر از مهمترین امتیازات این نرم افزار، صداگذاری بخش های مختلف برنامه توسط کودکان ۳ و ۷ و ۹ ساله است. این موضوع باعث می شود که کودک حین کار با این نرم افزار ارتباط عمیق تری با بخش های مختلف خصوصاً قسمت آموزش و داستان که از مهمترین حوزه های برنامه می باشند، برقرار نموده و میزان اثربخشی آموزش حجاب افزایش یابد



از دیگر امتیازات این برنامه آن است که آموزش‌ها در بستری کاملاً تعاملی با کودک و مبتنی بر تشویق صورت می‌پذیرد. به گونه‌ای که کودک پس از آنکه در بخش آموزش با جمله‌ای کوتاه ولی روشن، عبارت آموزشی را در خصوص محرم و نامحرم و یا پوشش در برابر نامحرم با صدای کودک هم سن و سال خود می‌شنود، بلافاصله در قالب یک بازی با همان موضوع آموزش داده شده تعامل را شروع می‌نماید و در صورت اجرای صحیح بازی، تشویق می‌شود. این روش اثربخشی آموزش را چند برابر می‌نماید. برنامه‌هایی از این دست، نقش بسزایی در شناخت هویت دینی و اسلامی کودکان ایفا می‌کنند.

### پیامدهای منفی بازی‌های رایانه‌ای غربی و ایجاد خلل در فرهنگ ملی

پدیده‌ی جدید دانش بشری تقریباً در همه‌ی شئون زندگی انسان راه یافته است و مانند دیگر ساخته‌های دست بشر، دو رو دارد. یک روی آن استفاده صحیح در کارها و کمک به رشد و سعادت انسان است. روی دیگر آن استفاده غلط است که معمولاً در فرهنگ ایرانی و اسلامی رخنه کرده و آسیب‌های جدی به آن وارد می‌کند. آنچه بیشتر کودکان و نوجوانان را شیفته خود می‌کند بازی‌های رایانه‌ای است. پیشرفت کیفیتی این بازی‌ها به فاصله کوتاهی در ایران رواج یافته و بازار اسباب بازی و لوازم سمعی و بصری را به تسخیر خود درآورده است. عاملی که بر تعداد طرفداران این بازی‌ها افزوده، قیمت مناسب آنها برای مصرف‌کننده است علاوه بر این چون کودکان و نوجوانان خود اجرا می‌کنند و در بطن بازی هستند برای آنها بسیار جذاب است. این بازی‌ها با استفاده از تصاویر پرتحرک و صداهای مهیج دنیایی از هیجان را به این کودکان تشنه جنب و جوش ارزانی می‌کند و همین جاذبه روح و جسم آنان را مطیع خود می‌سازد و به عالمی از تخیلات می‌برد که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارند. مهمترین مشکل زمانی نمود پیدا می‌کند که کودکان اقدام به الگوپذیری از شخصیت قهرمانان محصولات رسانه‌ای می‌نمایند. علاقه به قهرمانان کارتون‌ها و بازی‌های رایانه‌ای و تقلید از آنان نشان می‌دهد تمایل کودکان به قهرمانان محصولات رسانه‌ای، باعث الگوپذیری از آنان شده، که در بیشتر اوقات عاداتی ضد ارزش‌های اسلامی-ایرانی می‌باشند. (شریفی و همکاران، ۱۳۹۵)

غرب در تولید بازی‌های رایانه‌ای اهداف پشت پرده‌ای دارد به گونه‌ای که برخی اهداف و آرزوهای محال خود از جمله فتح سرزمین‌های اسلامی و تغییر فرهنگ ایرانی را در این بازی‌ها گنجانده‌اند. در بازی‌ها باید مراقب بود که بر فضای بازی کودکان پستی و رذالت و شیطنت و خیانت، حکمفرما نشود و عفت و صداقت و امانت و عطوفت و صفا و برادری و خواهری و عفو و گذشت حاکم گردد (طاهری، ۱۳۹۴).

### ارائه‌ی تاثیرات بازی‌های رایانه‌ای از طریق رسانه‌ی ملی

رسانه‌ی ملی نقش بسزایی در معرفی بازی‌های رایانه‌ای ملی و بیان تاثیرات منفی بازی‌هایی که تناقض با فرهنگ ایرانی اسلامی دارند، ایفا می‌کند. و براساس نظریه گلوله جادویی (تزریق) پیام‌های رسانه‌ای به‌طور یکسان و یکنواخت به همه مخاطبان می‌رسد و تأثیری مستقیم و فوری برجای می‌گذارد (مهدی‌زاده، ۱۳۹۵، ص ۵۱). از این رو، رسانه ملی به‌دلیل فراگیری، نقش برجسته‌ای در تبیین تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان دارد؛ زیرا هم کودکان و هم والدین آنها مخاطب هستند و نیز تأثیرات تلویزیون روی کودکان بیش از والدین آنهاست. همچنین تلویزیون به دلیل تنوع در ساخت برنامه‌ها، می‌تواند پیام خود را با محتواها و قالب‌های متفاوت عرضه کند تا هر نوع مخاطب با هر نوع سلیقه‌ای را همراه سازد. رسانه ملی در آگاهی‌بخشی تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای، نقش دو سویه‌ای دارد؛ از سویی می‌تواند شرایط حصول کارکردهای مثبت بازی‌های رایانه‌ای و آسیب‌های احتمالی این بازی‌ها را

متذکر شود و از سوی دیگر با ساخت برنامه‌های منتقدانه، کارکردهای منفی بازی‌های رایانه‌ای را بر مخاطب عرضه کند. در وضعیت کنونی که دیگر وسایل ارتباط جمعی (اینترنت، شبکه‌های اجتماعی، ماهواره و...) با تبلیغات بی‌وقفه و نیز سطح دسترسی رایگان، یا مبلغ بسیار ناچیز، سبک‌ها و بازی‌های خاصی را - به منظور القای سیاست‌های خود - عرضه می‌کنند، تلویزیون به‌عنوان پرمخاطب‌ترین رسانه، می‌تواند خانواده‌ها را از اهداف و آسیب‌هایی که بازی‌های نامناسب بر روان کودکان دارد، آگاه کند و

به این ترتیب با القای رسانه‌های تبلیغ‌گر مقابله کند. براساس نظریه «برجسته‌سازی»، رسانه‌ها با برجسته ساختن بعضی از موضوع‌ها و رویدادها، بر آگاهی و اطلاعات مردم تأثیر می‌گذارند (مهدی زاده، ۱۳۹۵ ص ۵۸ و ۵۹). از این رو، رسانه می‌تواند موضوعاتی مانند علل نفی برخی بازی‌ها، ضرورت توجه به رده‌بندی بازی‌ها، معرفی بازی‌های مناسب، نحوه انتخاب بازی‌ها، سیاست‌های پشت پرده بازی‌های خشونت‌آمیز را بیشتر بررسی کند تا خانواده‌ها برای انتخاب بازی‌ها دقت بیشتری کنند. از همه مهم‌تر، رسانه می‌تواند با برجسته کردن نقش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مرجعی موثق را جهت دریافت اطلاعات بازی‌ها (سبک، رده‌بندی) و... به مخاطب بشناساند.

با توجه به نظریه ی کاشت یکی از روش‌های مؤثر جهت شکل‌گیری باورها و دیدگاه‌ها، سریال‌های تلویزیونی است (مهدی زاده، ۱۳۹۵ ص ۶۵). با بهره بردن از سریال‌ها، می‌توان با بازگویی آسیب‌های بازی‌های خشن و معرفی بازی‌های مناسب، تصویر ذهنی مخاطب (به‌ویژه کودک) را درباره بازی‌ها تغییر داد. در حالی که در اکثر سریال‌های تلویزیونی، کودکان یا تلویزیون نگاه می‌کنند یا با تبلت، رایانه و... بازی می‌کنند. همچنین در بعضی سکانس‌های نشان داده شده، خانواده برای ساکت کردن کودکان به آنها تبلت می‌دهند تا بازی کنند. ضمن اینکه کودکان اکثر سریال‌ها با چهره‌های خشونت‌بار بازی‌های خشن انجام می‌دهند و اطرافیان آنها بدون هیچ توجهی به این بازی‌ها، صحبت‌هایی غیر از نصیحت، نگرانی یا هشدار با کودک دارند. در صورتی که باید با توجه به اهمیت موضوع و رواج ندادن دیدگاه ساکت کردن کودک با بازی به دلیل آثار تخریب‌گرانه بازی‌ها، به نصیحت، منع، یا اظهار تأسف یا معرفی بازی مناسب به کودک پرداخته شود. همچنین برای آگاهی خانواده‌ها از تأثیرگذاری بیشتر خطرهای بازی‌ها، می‌توان در سریال‌ها این مشکل را به صورت معضل اساسی نشان داد که اعضای خانواده در پی چاره‌جویی آن هستند؛ یا افراد خانواده درباره مدیریت زمان بازی گفت‌وگو کنند. در صورتی که در اکثر سریال‌ها برعکس این موضوع رخ می‌دهد و بدآموزی اتفاق می‌افتد. کودک به دلیل مشاهده چنین الگویی، انجام دادن بازی‌های نامناسب و خشن را صحیح می‌داند. در برخی شبکه‌ها، میان برنامه‌های کوتاهی درباره تأثیر بازی‌های خشونت‌آمیز بر کودکان پخش می‌شود که به لحاظ اختصار و استفاده از جلوه‌های ویژه بسیار تأثیرگذار است؛ اما در مقایسه با آسیب‌های این‌گونه بازی‌ها باید میان برنامه‌های بیشتری ساخته و پخش شود. این برنامه‌ها به دلیل تکرار نشدن اغلب نکات هشداردهنده و پخش نشدن بسیار، به جای باورپذیری عمیق، تنها به صورت نصیحت و هشدار در ذهن مخاطبان جای گرفته است؛ در حالی که می‌توان یک هشدار را بارها با محتوای متفاوت به تصویر کشید. یکی از برنامه‌هایی که نیازهای مخاطبان بازی‌جو را پاسخ می‌دهد، برنامه «به روز» شبکه سه سیماست که بازی‌های رایانه‌ای را معرفی می‌کند. با این که این برنامه مدت زمان خیلی کوتاهی دارد، جزو برنامه‌های راهگشاست که تنها به معرفی سبک بازی و رده سنی آن اکتفا می‌کند، اما می‌تواند در خلال معرفی بازی‌ها، به صورت کوتاه، بازی‌های آسیب‌رسان فراگیر را که در سطح کشور در گروه سنی‌های مختلف وجود دارند، معرفی کند. از دیگر برنامه‌ها می‌توان به ارائه مطالبی در سرویس پیام‌نما و پایگاه اطلاع‌رسانی شبکه‌ها، زیرنویس‌های هشداردهنده، پخش خبر در بخش‌های خبری (به خصوص شبکه‌های خبری) اشاره کرد، اما چون برنامه‌ریزی مشخصی درباره محتوای موردنظر نبوده، مشاهدات نشان می‌دهد بعضی از مطالب چند بار بیان شده و بعضی از مطالب تاکنون بیان نشده‌اند. یکی از روش‌های افزایش توجه درباره بازی‌های رایانه‌ای مسابقات است. مثلاً مسابقه «نقاشی نقاشی» در شبکه پویا. در مسابقه نقاشی





نقاشی کودکان درباره اثرات بازی‌های رایانه‌ای نقاشی کشیدند و به اثر برتر جایزه دادند؛ همین موضوع موجب درگیر شدن ذهن کودکان با آثار بازی‌های رایانه‌ای می‌شود تا بتوانند آن را به تصویر بکشند. انتظار می‌رود رسانه ملی با برنامه‌ریزی مدون و ساخت برنامه‌های بیشتر در قالب‌های مختلف (گزارش، سریال، میان‌برنامه، فیلم کوتاه، مسابقه و...) براساس نوع مخاطب هر شبکه، چالش‌ها و نگرانی‌های موجود درباره تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان را به تصویر بکشد.

## اشاعه‌ی فرهنگ ایرانی و اسلامی و بازی‌های رایانه‌ای

عرصه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای نیز مانند سایر حوزه‌هایی که فقه برای آنها برنامه‌ریزی کرده است، باید در حدود مبانی فقهی تبیین شود و باید دیدگاه اسلام درباره چگونگی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به صورت مفصل بررسی شود. فرض ما بر این است که جهان‌شمولی دین اسلام و خاتمیت پیامبر اکرم، دلایل محکمی هستند بر این که باید محدوده‌ها و چارچوب مدون و مشخصی برای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای موجود باشد. رعایت این محدوده‌ها و چارچوب‌ها در استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در واقع در راستای همان چیزی است که از آن تعبیر به «سبک زندگی اسلامی» می‌کنیم. اگر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر خلاف قواعد سبک زندگی اسلامی باشد، به طور مسلم می‌تواند آثار ناگوار و زیان‌باری در پی داشته باشد. (وانایی، ۱۳۹۴)

## بحث و نتیجه‌گیری

با توجه به فراگیری بازی‌های رایانه‌ای در سطح جهان و ایران این بازی‌ها از یک سو فرصت و از سوی دیگر تهدید هستند. از آنجا که در کشور ما بازی‌ها به صورت رایگان و با هزینه ناچیز، قابل دسترسی هستند و بیشتر کودکان و خانواده‌های آنها بدون توجه به وضعیت انتخاب بازی، آنها را انجام می‌دهند، به طوری که انتخاب بازی نامناسب منجر به تبعات ناگوار بسیاری می‌شود. مهم‌ترین آسیب‌های روانی بازی‌های رایانه‌ای عبارتند از اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزواطلبی، پرخاشگری و القای استرس و اضطراب شدید.

با توجه به اینکه درباره اهمیت موضوع سلامت روانی کودک و تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت کودک، تاکنون در رسانه ملی تلاش‌های جدی صورت نگرفته است و بسیاری از خانواده‌ها از فناوری ساخت، محتوای داستانی و اهداف بازی‌های رایانه‌ای اطلاعی ندارند و نیز در هر زمان نوعی از بازی‌های رایانه‌ای به صورت فراگیر توسط کودکان، انجام می‌شود؛ وظیفه رسانه ملی آگاه‌سازی خانواده‌ها و هشدار دادن به آنها در مورد آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای به‌ویژه بازی‌های فراگیر است که باید در برنامه‌های پربیننده درباره آن بحث شود. برنامه‌سازی رسانه ملی درباره آثار این بازی‌ها و بررسی نقش سایر نهادهای جامعه همچون آموزش و پرورش، وزارت بهداشت و درمان و ... سبب می‌شود بسیاری از روان‌شناسان، پزشکان و ... در حوزه بازی‌های رایانه‌ای نظریه‌پردازی کنند تا بدین‌سان به مبانی تئوری فرهنگ‌سازی نحوه کاربری بازی‌های رایانه‌ای دست یابند.

بنابراین استفاده‌ی صحیح از بازی‌های رایانه‌ای سالم و متناسب با فرهنگ ملی و مذهبی، منجر به شکل‌گیری صحیح هویت ایرانی و اسلامی در کودکان شده و انجام به موقع و در سن مناسب موجب نهادینه شدن شناخت هویت کودک تا سنین بالاتر و علاقه مندی او به کشور و عقایدش و پایبندی به آنها خواهد شد.



یافته های تحقیق هادی خانیکی و همکاران ۱۳۹۴ در پژوهشی با عنوان ، بازنمایی ایدئولوژی های فرهنگی در بازی های رایانه ای تا حدودی در یک بخش ایده ئولوژی های فرهنگی ، همراهی تحقیق من است.

یافته های پژوهش ابراهیم برزگر و همکاران با نام نام جنگ نرم، بازی های رایانه ای اسلام ستیز و پدافند غیرعامل با یافته های تحقیق من همراستا است.

## پیشنهادها

- در نظریه های آیتنمایی در برنامه های کودک و هشدار پیامدهای استفاده از سبک های آسیب رسان بازی های رایانه ای (با برنامه هایی چون سرود، انیمیشن و...)
- برگزاری مسابقه تلویزیونی ساخت بازی های آگاه کننده تأثیرات بازی های رایانه ای؛
- ساخت برنامه های پویانمایی درباره آموزش خودنظارتی در هنگام بازی های رایانه ای؛
- ساخت برنامه های دورهمی با حضور کودکان و نظرخواهی از آنان درباره تأثیر بازی ها بر آنها؛
- در نظریه های برنامه ثابت در بخش های خبری شبکه های پربیننده برای معرفی بازی های آموزشی و مناسب برای کودک؛
- اطلاع رسانی درباره سبک های آسیب رسان بازی رایانه ای در سکانس هایی از سریال ها؛
- برنامه سازی جهت آگاهی بخشی از کسب اطلاعات رده بندی و شناسایی مرجع انتخاب بازی های مناسب (بنیاد ملی بازی های رایانه ای)؛
- ساخت فیلم آموزشی درباره چگونگی مدیریت زمان، نوع بازی کودک توسط والدین؛
- ساخت برنامه های مستند درباره جرائم حقوقی انتشار بازی های رایانه ای مستهجن (عدم انتشار ناآگاهانه بازی)؛
- ساخت برنامه های کارشناسانه و تجزیه و تحلیل نمادها، سناریو، جلوه های ویژه در بازی ها برای القای اهداف سازندگان (قابل فهم برای مخاطب عام)؛
- برگزاری مسابقه اطلاعات محور درباره بازی ها به جهت آگاهی بخشی بیشتر مخاطب در برنامه های کودک؛
- استفاده از شخصیت های بسیار جذاب از نظر چهره، صدا و شخصیت و قهرمانان دانا و توانا و پرتکنیک در پویانمایی های کودکانه برای هشدار دادن درباره بازی ها؛





• ساخت میزگردهای نقد و بررسی اطلاعات موجود درباره بازی‌ها در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛

• ساخت برنامه‌های کارشناسانه به منظور نظریه‌پردازی درباره توجه به مؤلفه‌های اصلی در انتخاب بازی مناسب برای والدین؛

• ساخت برنامه‌های چالش برانگیز درباره طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای براساس فرهنگ تاریخی اسلامی ایرانی متناسب کودکان سنین مختلف

## منابع

- ✓ جان نثار، فاطمه، ۱۳۹۶، رسالت آموزش و پرورش و فرهنگیان در معرفی الگوهای سبک زندگی اسلامی - ایرانی، نخستین همایش ملی سبک زندگی و سلامت، یزد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد یزد.
- ✓ شریفی، بهمن؛ نگین جباری و معصومه محمدآبادی، ۱۳۹۵، رسانه، کودک و تهاجم فرهنگی، دومین همایش سراسری مباحث کلیدی در علوم مدیریت و حسابداری، گرگان، گروه آموزش و پژوهش شرکت مهندسی باروگستر پارس، دانشگاه فرهنگیان استان گلستان.
- ✓ امین فرد، احمد و وحید عقیلی، ۱۳۹۵، رشد سریع فن آوری ارتباطات و تولید بازی‌های رایانه‌ای فرصت‌ها و تهدیدها برای ج.ا.ا. نهمین کنگره پیشگامان پیشرفت، تهران، مرکز الگوی اسلامی ایرانی پیشرفت.
- ✓ یحیی زاده، سلیمان و سید مهدی حسینی شیروانی، ۱۳۹۵، آموزش مفاهیم دینی به صورت خلاق توسط والدین به فرزندان دختر با استفاده از سیره رسول اکرم صلی الله علیه و آله، همایش آموزه‌های اسلامی، انسان معاصر و نظام خانواده، ساری، موسسه پیامبر اعظم (ص) ساری.
- ✓ شریفی، بهمن؛ نگین جباری و معصومه محمدآبادی، ۱۳۹۵، رسانه، کودک و تهاجم فرهنگی، دومین همایش سراسری مباحث کلیدی در علوم مدیریت و حسابداری، گرگان، گروه آموزش و پژوهش شرکت مهندسی باروگستر پارس، دانشگاه فرهنگیان استان گلستان.
- ✓ مهدی زاده، سید محمد، ۱۳۹۵، نظریه‌های رسانه اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی، چاپ چهارم، انتشارات همشهری.
- ✓ رفیعی پور، حمید، کفاش، طیبه، ۱۳۹۵، تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد رفتاری کودکان و نوجوانان، انتشارات مینوفر.
- ✓ طاهری، فائزه، ۱۳۹۴، درآمدی بر آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای، مرکز فناوری ارتباطات و رسانه‌های دیجیتال.
- ✓ خانیکی، هادی، برکت، محیا، ۱۳۹۴، بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای، فصلنامه‌ی مطالعات رسانه‌های نوین، سال اول، شماره ۴.
- ✓ رئیسی وانانی، حسین، ۱۳۹۴، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غربی بر سبک زندگی اسلامی، اداره کل پژوهش‌های اسلامی رسانه، مرکز پژوهش‌های اسلامی، صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.
- ✓ کوثری، مسعود (۱۳۹۰). مطالعات فرهنگی و بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، تهران، انتشارات همشهری منطقی، مرتضی (۱۳۸۷). بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای. تهران، انتشارات عابد.



✓ موسوی، ابوالفضل (۱۳۹۰). «بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی». پژوهشنامه اخلاق. شماره ۱۴.

✓ مرشدی زاد علی، احمدلو کاووس، ۱۳۹۶، مولفه های هویت اسلامی و ایرانی در اندیشه آیت اله خامنه ای، مطالعات ملی، دوره ی ۱۸، شماره ی ۲ (۷۰)، صفحه ۶۳ تا صفحه ۷۶.

Archive of SID