عنوان مقاله: مزایا و معایب رایانه و بازیهای رایانه ای

تهیه کننده : شاهدخت رفیعی

الف- مزایای بازی های رایانه ای

-فرایند یادگیری بچه ها را تسهیل و توجه آنان را جلب می کند.

-با رایانه ، هر چند بار که بخواهد، می تواند موضوعی را ببیند، بخواند و مرور کند.

-برنامه های بسیار متنوعی نظیر "بچه وروجک" ساخته شرکت برو در باند، به کودکان امکان می دهد تا نقاشی ها یا داستان هایی را خلق کنند و یا بازی هایی را ارائه می دهند که کودکان را به تاریخ یا جغرافیا علاقه مند می سازند.

-برنامه آموزشی دیدررابیت به کودکان کمک می کند تا مهارت هایی از قبیل تشخیص کلمات را با خود تمرین کنند.

-کودک، بدون کثیف کردن خود، لباس ها و اطراف، می تواند به راحتی نقاشی بکشد و رنگ ها را عوض کند. مثلاً، اگر کودک از رنگ سبز لباس نقاشی اش خوشش نیامد، به کامپیوتر فرمان می دهد رنگ قرمز کن، و اگر رنگ قرمز رضایت او را فراهم نکرد، رنگ آبی و...

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

-به نظر بعضی از پزشکان، بازی های رایانه ای به کودکان کمک می کند که زودتر سلامت خود را باز یابند و به داروهای مسکن کم تر نیاز پیدا کنند.

-بازی های رایانه ای همچنین به کودکان مبتلا به امراض، مثلا "فلج مغز" یا نارسایی مربوط به تشخیص کلمات کمک می کند.

-به عقیده یک دکتر روان شناس، بازی های رایانه ای بچه ها را وارد دنیایی می کند که اختیارش در دست آنهاست و به همین دلیل کودکان از این بازی ها لذت فراوانی می برند.

-باعث هماهنگی چشم و دست و پرورش عضلات ظریف کودک می شود.

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

ب- معایب بازی های رایانه ای

- آسیب های جسمانی

-چشمان فرد، به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه، به شدت تحت تاثیر نور قرار می گیرد و دچار عوارض می شود. تحقیقات نشان داده است که نوجوانان چنان غرق بازی می شوند که توجه نمی کنند به قدرت بینایی و ذهنی شان تا چه اندازه فشار می آورند.

-اعصاب نوجوان، به علت درگیر شدن شدید او در ماجرا، فشار زیادی را بر او وارد می آورد.

-به دلیل این که کودک تا ساعت ها در وضعیتی ثابت می نشیند، ستون فقرات و استخوان بندی او دچار اشکال و در نتیجه به آرتروز مبتلا می شود. همچینن، احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف ها و مچ دست از دیگر عوارض کار به نسبت ثابت و طولانی مدت با رایانه است.

-هیجان دایم در حین بازی بر سازواره ی فرد اثر می گذارد و برای دستگاه گردش خون و گوارش او تاثیرهای منفی دارد. این هیجانات کاذب همچنین سلامت روانی کودک را به خطر می اندازد.

-پوست فرد همواره در معرض بمباران پرتوهایی قرار می گیرد که از صفحه نمایشگر رایانه ساطع می شود.

-ایجاد تهوع و سرگیجه، به ویژه در کودکان و نوجوانانی که زمینه صرع دارند، از دیگر عوارض این بازی هاست.

-به نظر بعضی از متخصصان اعصاب و روان، بازی های پرهیجان رایانه ای که در طی آن صفحه نمایشگر رایانه، پی در پی از فلاش ها و شعاع های خیره کننده نوری پوشیده می شود، در نوجوانان که از نظر عصبی ضعیف اند و برای ابتلا به صرع آمادگی دارند، هیجانات شدید عصبی پدید می آورد. به گفته پزشکان، علت عمده ناراحتی مربوط به کسانی می شود که به نور حساسیت دارند و تحمل تغییر مداوم شدت و ضعف نور در بازی های رایانه ای برای آنان مشکل است.

به گفته انجمن بیماران صرع انگلیس، در حدود یک درصد از کودکان غیر مبتلا به بیماری صرع، به نور حساسیت دارند، در حالی که به نور حساسیت دارند و تحمل تغییر مداوم شدت و ضعف نور در بازی های رایانه ای برای آنان مشکل است.

ب-آسیب های روانی – تربیتی بازی های رایانه ای

۱- تقویت حس پرخاشگری

مهم ترین مشخصه ی بازی های رایانه ای، حالت جنگی اکثر آنهاست و این که فرد، برای رسیدن به مرحله ی بعدی بازی، باید با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد .استمرار چنین بازی هایی کودک را پرخاشگر و ستیزه جو بار می آورد و او سعی می کند با زور و تهاجم به خواسته هایش برسد.

مجید قادری، مدیر مرکز سرگرمی های سازنده ی کانون پرورش فکری می گوید: «خشونت و سکس مهم ترین محرکه هایی است که در طراحی جدیدترین و جذاب ترین بازی های رایانه ای به حد افراط از آن استفاده می شود. چهره های معروف هالیوود که در فرهنگ ما انسان ها ضد ارزش و غیراخلاقی هستند، در این بازی ها به صورت قهرمان های شکست ناپذیر جلوه نمایی می کنند».

۲- انزوا طلبی:

کودکانی که به طور دام به این بازی ها مشغول اند، درونگرا می شوند، در جامعه منزوی اند و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان. این روحیه ی انزواطلبی باعث می شود که کودک از گروه همسالان جدا شود که این خود، سرآغازی است برای بروز ناهنجاری های دیگر.

۳- تنبل شدن ذهن:

در این بازی ها، به دلیل این که کودک و نوجوان اغلب با ساخته ها و برنامه های دیگران به بازی می پردازد و کم تر امکان دخل و تصرف در آنها را دارد، حالت انفعال در او پدید می آید و اعتماد به نفس وی در برابر ساخته ها و پیشرفت دیگران متزلزل می شود. دکتر شهلا کاظمی پور، مشاور علمی مرکز سنجش برنامه ای صدا و سیما، می گوید: «تصور بیشتر خانواده ها این است که در بازی های رایانه ای فرد در بازی مداخله ی فکری مداوم دارد. به نظر من این مداخله، فکری نیست، این بازی ها سلول های مغزی را گول می زنند و از نظر حرکتی نیز، این بازی ها، فقط چند انگشت کودک را حرکت می دهند. ما هرچه در این مسیر حرکت کنیم و بازی ها را گسترش دهیم، انسان هایی را تحویل جامعه خواهیم داد که سرخورده، افسرده، غیرمتحرک و غیرسازنده اند .خوداتکایی آنان بسیار کم خواهد بود و ابتکار عمل نخواهند داشت. در حالی که برای جامعه ، به انسان هایی خلاق، مبتکر و متفکر نیاز داریم .

۴- تأثیر منفی در روابط خانوادگی:

با توجه به این که زندگی در عصر حاضر در کشور ما نیز به سوی ماشینی شدن پیش می رود و در بعضی از خانواده ها زن و مرد هر دو کارمندند و یا برخی از مردان ممکن است بیش از یک شغل داشته باشند، خود به خود روابط عاطفی و در کنار هم بودن خانواده کم تر می شود. با وجود تلویزیون به عنوان جعبه ی جادویی، شمار فراوانی از همین وضع ناراضی بودند و شکایت داشتند که روابط خانوادگی سرد شده است. حالا که جعبه ی جادویی دیگری با جذبه ی سحرآمیزتری به نام رایانه نیز در کنار جعبه ی جادوی پیشین قرار گرفته، مشکلات دو چندان شده است.

شکایت خانواده ی دیگر این است که در تعطیلات تابستانی قصد مسافرت داشتند و مخارج و مقدمات آن نیز از پیش تأمین شده بود، اما اشتغال بیش از حد و علاقه مندی بچه ها به بازی رایانه ای، آنان را از این تفریح سالم و مفرح محروم کرد.

۵- افت تحصیلی:

به دلیل جاذبه ی محسور کننده ی این بازی ها برای کودکان و نوجوانان، آنان وقت زیادی را صرف این گونه بازی ها می کنند. در واقع آنان انرژی عصبی و روانی خویش را به مصرف این بازی می رسانند و با چشمان و ذهنی خسته از بازی دست می کشند. حتی بعضی از کودکان صبح زودتر از

وقت معمول بیدار می شوند تا پیش از رفتن به مدرسه کمی به بازی بپردازند و وقت های تلف شده را هم بدین صورت جبران می کنند. مسلم است با این جذبه و علاقه ای که این بازیها ایجاد می کند، در افت تحصیلی آنان مؤثر است.

ج- برخورد صحیح والدین با بازی های رایانه ای کودکان

*اگر چنانچه قرار است از بازی های رایانه ای استفاده کنید، بهتر است بازی های تصویری خلاق که کودکان، به وسیله ی آنها، باید معماهایی را حل کنند، بیش از بازی های دیگر مورد توجه قرار گیرد.

*بازی دسته جمعی کودکان با این ابزارهای تصویری کم تر مسئله ساز است، این اسباب بازی ها، زمانی مخرب خواهد بود که کودک به تنهایی برای ساعات طولانی، غرق بازی شود.

*بر کارشناسان و متولیان امور فرهنگی و تربیتی فرض است که همت به خرج دهند و برای تهیه ی بازی های رایانه ای آموزنده، علمی، تربیتی و مبتنی بر عقاید اسلامی که در عین حال دارای جاذبه و هیجان کافی باشد، اقدام کنند .

*به اعتقاد پزشکان ایتالیایی و بعضی از دیگر کشورهای اروپایی، مقصران اصلی، پدران و مادران هستند که فرزندان خود را، ساعت های طولانی، در مقابل تلویزیون، رایانه، ویدئوگیم، یا فیلم های ویدئویی رها می کنند.

*بهتر است پدران و مادران همراه فرزندان خویش به کوهستان، راهپیمایی، باشگاه ها، میدان های ورزشی بروند و به بازی های مورد علاقه ی کودک بپردازند تا انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه و توجه آنان از بازی های رایانه ای منحرف شود.

راه حلهای پیشنهادی

-بهترین راه حل، خارج کردن رایانه از اتاق کودک است.

-راه حل دیگر این است که پدر و مادر هم در بازی های رایانه ای با کودک مشارکت کنند

-به کودک اجازه ندهید در فاصله ی بسیار نزدیکی از صفحه ی نمایش رایانه بنشیند.

* ضروری است که پیوسته میان دو نوبت بازی استراحت کنند.

*صفحه ی نمایشگر رایانه اندکی پایین تر از چشم ها قرار داده شود، به طوری که چشمها مسلط به صفحه ی نمایشگر باشد.

*روشنایی اتاق به نحوی تنظیم شود که بازتابش و زنندگی نور به حداقل برسد.

*بهتراست پدر و مادر با کودکان گفت و گو کنند و به تفاهم برسند که، برای مثال، فقط روزهای تعطیلی مجاز به استفاده از این بازی ها هستند.

*با استدلال و منطق، آسیب هایی را که رایانه به کودکان وارد می آورد، متذکر شوید.

*مخرب ترین بازی های تصویری، آن دسته از بازی هایی هستند که تصاویر آنها به طور مکرر بر صفحه ی نمایشگر ظاهر می شوند و کودک باید به تمام تصاویری که از برابر چشم وی می گذرند شلیک کند. از این رو، توصیه می شود این گونه بازی ها کم تر در دسترس کودک قرار گیرد.

منابع:

۱- راهنمای انتخاب اسباب بازی . تالیف محمدرضا مطهری
۲- http:// www.tebyan.net