



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:

10.30699/acadpub.ijhehp.5.3.173

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 به‌صورت 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 به‌صورت 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 به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، براساس نظریه آشیانه 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 از سوی 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 به‌منظور رفع ضعف‌ها و کمبودهای موجود در سیر فرهنگی حاکم بر جامعه کنونی.

کلمات کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، نگرش والدین، پدیده شناسی بازی‌های رایانه‌ای کودکان

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

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



مقدمه

بازی فرایندی است لذت‌بخش و بدون هدف مادی، دارای انگیزه درونی و احساس آزادی در انتخاب و ادامه آن که ممکن است به‌صورت فردی یا گروهی انجام پذیرد (۱،۲). گرچه بازی فعالیتی مشترک و همگانی در زندگی کودکان در تمام فرهنگ‌ها است، اما ماهیت آن در فرهنگ‌های گوناگون تفاوت دارد (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 بدان‌جا است که در بعضی فرهنگ‌ها، والدین ارتباط ویژه‌ای بین بازی کودکان، یادگیری و رشد متصور هستند، درحالی‌که در بعضی فرهنگ‌های

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 مکزیکی، مشارکت کودکان در کار و یا فعالیت‌های مربوط به این حوزه بسیار مهم‌تر از بازی و تعامل والد - فرزند در جریان آن نگرینده می‌شود (۳). افزون بر این، تفاوت‌های فرهنگی در رابطه با محتوای بازی‌های کودکان نیز دیده شده است. Farver و Shinae (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

کودکان خود نمی‌شوند و یا حتی درصدد فراهم نمودن شرایط مناسب بازی برای آنان نیستند (۳). نقش عقاید والدین، به‌ویژه مادران که نسبت به پدران زمان بیشتری را با کودک سپری می‌کنند، در محبوبیت فراوان بازی‌های رایانه‌ای، از عواملی است که تاکنون 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 به‌تبع آن، نوع نگرش والدین نسبت به بازی‌های کودکان، به‌شدت دچار تغییر و دگرگونی شده است؛ به‌طوری‌که گاه والدین در انتخاب و هدایت کودکان به‌سمت بازی‌های سنتی و یا بازی‌های رایانه‌ای به‌شدت 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 به‌دست 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 نقطه‌نظر فرهنگی و اجتماعی با جامعه ما بسیار متفاوت هستند. از آنجا که بازی، از موضوعاتی است که بسیار تحت‌تأثیر 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 تبیین‌شدنی نیست و تحقیقات کیفی، قابلیت و توانایی بیشتری در شناخت عمیق پدیده‌ها و تجربه‌های درونی دارند.

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 مهدکودک‌های ناحیه ۷ مشهد،

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، ردپای 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 روزافزون 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) (۷،۸) 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 به‌عبارت 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، مکزیکی و اندونزیایی صورت گرفت، نشان داد مادران آمریکایی که برای بازی ارزش پرورشی و شناختی قائل هستند، بیشتر تمایل دارند در بازی‌های کودکانشان مشارکت داشته باشند تا از این رهگذر بتوانند بازی کودکان را غنی‌تر کنند و به رشد آنان یاری رسانند. در مقابل، مادران مکزیکی و اندونزیایی که بازی را فعالیتی غیرضروری و زائد در نظر می‌گیرند، هیچ‌گاه هم‌بازی

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 از سوی 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 از سوی 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 بیان شده از سوی 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 جامعه تحت مطالعه

جامعه مطالعه شامل ۲۰ مادر در ردیف سنی بین ۲۳ تا ۴۰ سال با میانگین ۲۹/۵۸ و ردیف سنی کودکان بین ۴ تا ۶ سال با میانگین ۵/۲۰ سال است. براساس یافته‌های توصیفی ۴۵ درصد از مادران، شاغل، ۵۰ درصد خانه‌دار و ۵ درصد دانشجو هستند. ۵۵ درصد این مادران یک فرزند، ۴۰ درصد دو فرزند و ۵ درصد سه فرزند دارند.

مضامین به‌دست آمده

ابتدا برای به‌دست آوردن بینش کافی نسبت به مصاحبه، مصاحبه‌های نوشته‌شده چندین بار مطالعه شدند. سپس عبارات

به‌صورت هدفمند به سراغ کسانی رفت که اطلاعات لازم 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 موردنظر را دارند، مصاحبه انجام دهند. افزون بر این، در مطالعه پدیدارشناسی، پژوهشگر باید نمونه‌گیری را تا زمان اشباع شدن ادامه دهد. جامعه این پژوهش، ۲۰ تن 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 به‌دلیل انعطاف‌پذیری و عمیق بودن برای پژوهش‌های کیفی مناسب هستند. متوسط زمان انجام مصاحبه‌ها، ۴۰ تا ۶۰ دقیقه بود. از تمام مصاحبه‌ها، رونوشتی برای تجزیه و تحلیل فراهم شد. برخی از پرسش‌ها عبارتند 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 از سوی شرکت‌کنندگان و پروتکل‌ها در مطالعه، برای به‌دست 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 به‌صورت بیانیه‌ای صریح و روشن از ساختار اساسی پدیده مطالعه‌شده که بیشتر با عنوان «ساختار ذاتی پدیده» نام‌گذاری می‌شود؛ ۷. مراجعه مجدد به هریک از شرکت‌کنندگان و انجام یک مصاحبه منفرد برای اعتبارسنجی نهایی یافته‌ها.

لازم به ذکر است در این پژوهش تلاش شد تا به ۴ 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 تحت مطالعه و اینکه



مرتبط، با مطالعه کردن از هر مصاحبه به دست آمد. موارد به دست آمده، در جدول شماره ۱ به شرح زیر آمده است:

جدول شماره ۱. مضامین به دست آمده

مضامین اصلی	علل استفاده از بازی‌های رایانه‌ای
محدودیت مکانی برای بازی‌های گروهی	معانی استخراج شده
	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. اعتقاد داشتن والدین به اینکه بازی‌های گذشته ساده بودند و برای کودکان امروزی جذابیت ندارد.
الگوپذیری کودک در استفاده از وسایل بازی رایانه‌ای از اطرافیان	استفاده اطرافیان و اعضای خانواده از تبلت و رایانه و بازی‌های رایانه‌ای
	تشویق همسالان به استفاده از این بازی‌ها
	جذابیت ظاهری و موزیک بازی‌های رایانه‌ای
جذابیت، تنوع و پیچیدگی بازی‌های رایانه‌ای	گذاشتن خود به جای شخصیت‌های بازی به عنوان قهرمان
	تجربه هیجانات متفاوت از طریق این بازی‌ها
	نزدیک بودن شخصیت‌های بازی به خیال‌های تصورات کودکان
	همزادپنداری با شخصیت‌های بازی
سهولت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای	نیاز نداشتن به وسایل بازی و هم‌بازی
	قابل حمل بودن این بازی‌ها

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 از سوی کودکان است. امروزه بیشتر مردم برخلاف گذشته که در خانه‌های حیاطدار و بزرگ زندگی می‌کردند، در آپارتمان‌های کوچکی زندگی می‌کنند و 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 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: «آپارتمان‌نشینی 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 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

شرکت‌کننده شماره ۶: «فرزند من به‌علت 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، پسرم 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».

در دسترس 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».

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):

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 به‌سبب 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 از سوی 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. نیمی دیگری هم بیان کرده‌اند بازی‌هایی را که پیش‌تر خود انجام می‌دادند، تا حدودی به فرزندان خود آموزش داده‌اند؛ اما به‌علت 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».

شرکت‌کننده شماره ۷: زن ۳۱ ساله با یک فرزند: «خیر، تا به حال به او آموزش نداده‌ام. به این دلیل که بازی‌های دوره من گروهی است و نیاز به تعداد زیادی شرکت‌کننده 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.



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

فواید و مضرات بازی‌های رایانه‌ای از نظر والدین	
مضرات	فواید
نداشتن تحرک	یادگیری کار با رایانه
چاقی	افزایش هوش و خلاقیت کودک
پرخاصگری	سرگرم‌کننده و آرام ماندن محیط خانه
اعتیاد	آشنایی کودک با تکنولوژی‌های روز
جداسازی کودک از محیط پیرامون	افزایش دقت و سرعت عمل
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، ۷ مفهوم اصلی که بیانگر ساختار کلی نگرش والدین نسبت به علت افزایش گرایش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای است، استخراج شد؛ این ۷ مفهوم عبارتند از: محدودیت مکانی برای بازی‌های گروهی، نداشتن ارتباط اجتماعی کودک با دیگران، اختصاص ندادن وقت کافی برای فرزندان، آموزش ندادن بازی به کودکان از سوی 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 ارائه تحلیل کیفی از یافته‌های موجود، طبق نظریه سوپر و هارکنس سه حیطه 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. ۷ مفهوم به‌دست‌آمده از یافته‌های این پژوهش در غالب زیرمجموعه‌ای از این ۳ حیطه کلی بررسی شدند که به شرح زیر هستند:

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. Shackell و همکاران (۱۶) به‌اصطلاح «محیط بازی‌انگیز» اشاره و بیان می‌کنند که محیط مناسب بازی برای کودکان، آنجایی است که در آن قابلیت کنار هم قرارگرفتن 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 هر دو 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 درباره 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 از سوی 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؛ 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 چرخه 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 اینها است 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 قرارگرفته‌اند. از این‌رو، 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 به‌طور 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 از سوی کودک بسیار تأثیرگذار است. والسینر، یکی از عوامل مهم تأثیرگذار در نحوه تحول کودک راه، ویژگی‌های آن دسته از افرادی می‌داند که برخوردهای محیطی کودک را کنترل می‌کنند و عقاید آنها، در پرورش کودک تأثیرگذار است (۱۹،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، آداب و رسوم، و دانش‌ها و ارزش‌ها، با یکدیگر سهیم‌اند و الگوهایی که از سوی والدین، هم‌سالان، و رسانه‌های عمومی معرفی می‌شوند، نقش مهمی در جنبه‌های مختلف رشد کودک دارند. همچنین تجارب شخصی کودک که بر اثر تعامل با محیط آندوخته 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، تا اندازه‌ای 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 استفاده کاری و یا استفاده‌های دیگر اختصاص می‌دهند. این امر فقط مربوط به بزرگسالان و نوجوانان نمی‌شود، بلکه با توجه به قابلیت الگوبرداری 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 به‌گونه‌ای است 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 به‌صورت 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 سمت‌وسوی 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 دست‌یافت. 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 ایران، گرایش کودکان به بازی‌های متنوع تغییر مسیر داده است و از بازی‌های پرتحرک و گروهی به سمت بازی‌های رایانه‌ای سوق پیدا کرده است.

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



برای برنامه‌ریزی‌های آتی مسئولین ذیربط در سیاست‌گذاری‌های فرهنگی در حوزه جنبه‌های تحولی کودک، به‌ویژه مبحث بازی، ارائه دهد.

سیاسگزاری

از همه مادرانی که در مصاحبه شرکت کردند، سپاسگزاریم.

تعارض در منافع

بین نویسندگان تعارضی در منافع گزارش نشده است.

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 از طریق رسانه‌های موجود، بهبود روابط بین فردی در خانواده‌ها و بسیاری مسائل دیگر. امید است یافته‌های این پژوهش مقدمه‌ای باشد برای انجام پژوهش‌های آتی در زمینه یافتن روش‌هایی به‌منظور رفع ضعف‌ها و کمبودهای موجود در سیر فرهنگی حاکم بر جامعه کنونی. همچنین یافته‌های این پژوهش می‌تواند مبنایی

References

- Bakhshi H. Sociological Analysis Mashhad Adolescents' Games. *J Soc Studi*. 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. *J Sci Today's World*. 2013;2(3):265-81.
- Lancy DF. Accounting for variability in mother-child play. *Am Anthropol*. 2007;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. *Hum Develop*. 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 A, 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 MD. Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression? *IJCPL*. 2007;10(2):290-29.
- Abedi HA. Applying of Phenomenological Method of Research in Clinical Sciences. *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. *Scandinavian J Educ Res*. 2008;52(6):623-41.
- Ebrahimi HR, Saeidi Rezvani N, Maani Manjili 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.
- Granic I, Lobel A, Engels RC. The benefits of playing video games. *Am Psychol*. 2014;69(1):66.
- Zare Shahabadi A, Nikahd M. An Evaluative Analysis of Factors Motivating the Use of Computer Games in Yazd. *GMJ*. 2013;8(2):144-64.
- Javadi MJ, Emamipoor S, Rezaekashi Z. Relationship of Computer Games with Aggression and Parent-Child Relationship among Students. *J Psychol Res*. 2009;1(30):79-90.
- Poorhamrang N. Culture and Gaming Industry. *J SSBR*. 2013;1(3-4):209-17.
- Tomas RM. *Recent Theories of Human Development*. Translate by Hamed Barabadi & Hamidreza Aghamohammadian sharbaf. Tehran: Ney Publication; 2005.