



آیا واقعاً

بازی‌های رایانه‌ای مقصرند؟



محسن رزاقی

پژوهشگر بازی‌های رایانه‌ای



چرا که بچه‌ها روز به روز محیط‌های کمتری برای بازی و با هم بودن دارند. از طرف دیگر، دیر یا زود آن را در دست اطرافیان می‌بیند و کمال هم‌نشین در آن‌ها اثر خواهد کرد. ضمن اینکه سرگرمی و بازی مایه رشد، به خصوص در سنین کمتر، است و نمی‌توان انتظار داشت فرزند ما بازی را کنار بگذارد و مثل دانش‌آموزی که آزمون سراسری (کنکور) دارد، با مطالعه و یکجانشستن رشد کند. همه این‌ها از جذابیت‌های ذاتی بازی‌های رایانه‌ای^۱ هستند.

درخواست همکاران و والدین از من را یادتان هست؟ وقتی می‌پرسیدم بازی چه مشکلی ایجاد کرده است، فهرستی از موارد متعدد ارائه می‌شد:

«طولانی‌مدت بازی برخاسته از انجام می‌دهد. حس می‌کنم معتاد شده است.» «انگیزه‌اش برای درس کم شده است و قصد دارد با بازی کردن درآمد کسب کند.» «بازی باعث پرخاش و خشونت او می‌شود.»

وقتی با هر کدام از این موارد جزئی‌تر برخورد می‌کردم، متوجه می‌شدم اصلاً مسئله بازی نیست، بلکه بازی جایی است که مسئله اصلی دارد خودش را نشان می‌دهد. برای مثال، بارها وقتی با والدینی صحبت می‌کردم که فرزندشان زیاد بازی می‌کرد، متوجه می‌شدم او به بازی وابسته نشده بود، بلکه طبق یک ویژگی عادی، او علاقه‌مند است با دوستانش وقت بگذراند و برای همین به بازی پیوسته است تا پیش دوستانش باشد، نه اینکه بازی کند!

یا درباره موضوع کسب درآمد. اول اینکه در بحران اقتصادی، هر کسی تلاش می‌کند درآمد کسب کند و این

حدود ۱۰ سال است که مشغول مطالعه و پژوهش روی بازی‌های رایانه‌ای هستم. در این سال‌ها توفیق داشته‌ام برای دانش‌آموزان، والدین و همکارانم در مدرسه‌ها کلاس‌های متعدد سواد رسانه‌ای برگزار کنم. پرتکرارترین گزاره‌هایی که به خصوص از والدین و همکاران معلم خودم شنیدم این‌ها هستند: «بازی خشونت می‌آورد.»، «بازی معتاد می‌کند.»، «بازی وقت تلف کردن است، چرا به جای آن نباید کتاب خواند؟»، «چرا آن قدری که به بازی علاقه نشان می‌دهد، به درس علاقه نشان نمی‌دهد؟» و در نهایت درخواستشان این بود که کاری کنم دانش‌آموزان و فرزندانشان دیگر سمت بازی‌های رایانه‌ای نروند!

بگذارید همین ابتدا خیالتان را راحت کنم. شاید روزی امکان داشت و صلاح بود که فرزنددی را از بازی رایانه‌ای جدا کنیم، اما الان در دوران پساکرونا اساساً چنین چیزی ممکن نیست! امروزه فرزندان ما به خاطر آموزش مجازی و دسترسی به پیام‌رسان شاد، تلفن همراه و رایانک (تبلت) شخصی دارند و اساساً در دوره‌ای، مأموریت گروه‌های جهادی، رساندن این دستگاه‌ها به دورترین و محروم‌ترین مناطق کشور بود. و وقتی تلفن همراه و رایانک به فرزند ما رسید، دیگر فقط از شاد استفاده نمی‌کند، بازی هم روی آن نصب می‌کند. به گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در سال ۱۴۰۰، ۴۵ درصد از خردسالان، ۷۱ درصد از کودکان و ۶۹ درصد از نوجوانان بازی دیجیتال انجام می‌دادند. حتی اگر کرونا و این دسترسی به دستگاه‌های هوشمند هم نبود، دور نگه‌داشتن بچه‌ها از فضای بازی چندان ممکن نبود،



به گزارش بنیاد
ملی بازی‌های
رایانه‌ای، در سال
۱۴۰۰، ۴۵ درصد
از خردسالان، ۷۱
درصد از کودکان
و ۶۹ درصد از
نوجوانان بازی
دیجیتال انجام
می‌دادند

خدمات را به صورت بین‌المللی ارائه می‌کنند. البته در ایران این بخش بسیار نحیف است و دلیل این ضعف هم نداشتن بازار است. نگاه منفی معلمان و والدین به بازی باعث می‌شود بازی‌های مناسب نیز رشد نکنند؛ درحالی‌که در سایر نقاط دنیا، بازی‌های آموزشی یا هدفمند رشد زیادی داشته‌اند. این موضوع در مورد بازی‌های تجاری عادی نیز صدق می‌کند. فروشندگان بیشتر به ارائه بازی‌های نامناسب روی می‌آورند، چرا که مطالبه‌ای برای بازی‌های مناسب نیست!

دلیل اصلی این نگاه منفی به بازی و مطالبه‌نکردن بازی مناسب از بازار و بازی‌سازان، شناخت‌نداشتن والدین است. همان‌طور که برای پیدا کردن غذاخوری خوب یا مدرسه خوب وقت صرف می‌شود، یا همکاران من ساعت‌ها به دنبال منبعی خوب برای استفاده در کلاس درس می‌گردند، برای شناخت بازی هم باید وقت صرف کرد. بازی‌ها را باید شناخت، با سبک‌هایشان آشنا شد، انواع بازیکنان و نحوه بازی را شناخت و متناسب با ویژگی‌های هر بازیکن، بازی مناسب را انتخاب کرد.

ضمن اینکه از بازی نباید ترسید! بهترین راه برای ایجاد ارتباط و درک متقابل با فرزند یا دانش‌آموز درگیر فضای بازی، این است که با او هم‌بازی شوید. هم‌بازی شدن با فرزندان این امکان را فراهم می‌کند که به جهان او نزدیک‌تر شوید. او و نیازهایش را بهتر بشناسید و بتوانید برای رشد و مسیر تربیتی او تصمیم بهتری بگیرید.

و در پایان، با ظهور مفاهیمی مثل واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و فراجهان (متاورس)، اهمیت بازی‌های رایانه‌ای دوچندان شده است، چراکه بازی‌های رایانه‌ای از اساسی‌ترین زیرساخت‌های آینده فضای مجازی هستند. به همین خاطر باید خود و فرزندمان را از الان برای مواجهه با آن فناوری آماده کنیم تا در لحظه روبه‌رویی با این فناوری‌ها آسیب کمتری ببیند.

پی‌نوشت‌ها

۱. منظور از بازی رایانه‌ای بازی‌ای نیست که صرفاً با رایانه شخصی اجرا شود. بلکه بازی‌های با دسته (کنسولی) و تلفن همراهی را هم شامل می‌شود. وجه تسمیه این نام از آن نظر است که چه روی دسته بازی، چه تلفن همراه و چه رایانه شخصی، پردازش رایانه‌ای برای اجرای بازی رخ می‌دهد.

2. co-op
3. unravel2
4. Moving out
5. overcooked

اتفاقاً نشان ویژگی خوبی در فرزند ماست. ثانیاً باز طبق یک ویژگی عادی در دوران بلوغ، فرزند ما دوست دارد مستقل باشد و یکی از وجوه استقلال، استقلال مالی است. این رویداد فرصت خوبی برای رشد سواد و توانایی مالی در فرزند ماست. باید اجازه بدهیم در مورد آن صحبت کند. هزینه و فایده آن را محاسبه کند و اگر این محاسبه مثبت بود، اجازه بدهیم تجربه کند و شکست بخورد. تجربه شکست در این سن بسیار بهتر و آموزنده‌تر از شکست در دهه‌های سوم و چهارم زندگی است.

در مورد خشونت هم همین‌طور است. مگر وقتی ما کم‌سن و سال‌تر بودیم و با دوستانمان فوتبال بازی می‌کردیم، داد نمی‌کشیدیم؟ بخشی از این موضوع به هیجان عادی بازی مربوط است؛ مثل همان فریادی که پدر موقع تماشای فوتبال می‌کشد یا ناسازی که مادر به شخصیت منفی مجموعه‌های تلویزیونی می‌دهد! پس بخش بزرگ و مهم پرخاش‌هایی که گاهی شاهدشان هستیم، مربوط به هیجان بالای بازی‌هاست. برای این موضوع، علاوه بر اینکه باید در انتخاب بازی دقت کرد، باید روش‌های مدیریت احساسات را به فرزند آموخت.

اما گروهی از مخاطبان من کسانی بودند که به کل با بازی مخالف بودند؛ با اصل بازی به‌طور عام و بازی‌های رایانه‌ای به‌طور خاص. معتقد بودند بازی وقت تلف می‌کند و مانع رشد فردی و سیر فرد به سمت خدای متعال است. وقتی از ایشان می‌پرسم در مورد کدام بازی صحبت می‌کنید، نمی‌دانند و صرفاً چند بازی خشن و زشت را که در جهان نمونه و رسوا هستند، مثال می‌زنند.

درحالی‌که روزانه صدها بازی جدید به بازار عرضه می‌شوند و چیزی حدود ۱۵ درصد آن‌ها میزانی از خشونت و محتوای غیراخلاقی دارند که بالای ۱۸ سال رده‌بندی می‌شوند. به این ترتیب، به این دلیل که ما مربیان و والدین بازار و بازی‌های مناسب را نمی‌شناسیم، نمی‌توان گفت تمام بازی‌ها بد هستند. برای مثال، آیا تا به حال سبک بازی «همکاری»^۲ به گوشتان خورده است؟ بازی‌هایی مانند «آن‌ریو ۱۲»^۳ یا «مووینگ‌آت»^۴ یا «اُورکوکد»^۵ را دیده‌اید؟ بازی‌های جذاب متعددی در این سبک تولید شده‌اند که اتفاقاً تولید شده‌اند تا در محیط خانواده بازی شوند و فضای خانواده را بانشاط کنند.

اهمیت و نقش بازی برای رشد انسان در هر دوره و سنی به‌گونه‌ای است که حدود سی سال از ظهور مفاهیمی مانند سرگرم‌آموزی گذشته است؛ مفاهیمی که به‌خصوص در دوران کرونا بسیار موردتوجه بودند و بازی‌ها ابزار کارآمد رفع خمودگی کلاس‌های برخط و مجازی بودند. با جست‌وجویی ساده می‌توانید به وبگاه‌ها و برنامه‌هایی برسید که این