طراحی و بررسی مرکز بازی‌های دیجیتال در جهت آموزش و رشد خلاقیت نوجوانان

روناک نجفی۱*، علی خیری۲
۱- گروه معماری، واحد شهرقدس، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران
Ronaknajafi67@gmail.com
۲- گروه معماری، واحد شهرقدس، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران
ali.kheiri@qodsiau.ac.ir

چکیده

در چند دهه‌ی اخیر با رشد و توسعه‌ی فن‌آوری رایانه‌ای و ابزارهای الکترونیکی، تجهیزات سرگرم کننده‌ی نوجوانان نیز به طور غیرقابل باوری دستخوش تغییر شده است، به طوری که روز به روز شاهد حضور بیشتری از این گونه ابزارهای الکترونیکی در خانواده‌های ایرانی و یا در مؤسسات تفریحی سطح جامعه هستیم. برخی از پژوهشگران با مطرح کردن بُعد آموزشی و سرگرمی این بازی‌ها جنبه‌های مثبت آن‌ها را مورد تأکید قرار داده‌اند، آن‌ها معتقدند که با ورود این گونه وسائل به حیطه‌ی آموزش و پرورش، اثرات مثبتی برای تسهیل، تقویت و حتی جانشینی آموزگاران مطرح می‌گردد. چنان‌که گفته می‌شود پاره‌ای از بازی‌های رایانه‌ای در بالابردن رشد و پرورش ذهن نوجوانان یاری‌رسان خوب و در جهت شناخت زندگی و اهداف آنها می‌تواند مثُمر ثمر باشد؛ از سویی دیگر پژوهشگرانی بر این باورند که اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای هم‌چون خشونت‌ورزی و تقویت نقش‌های جنسی بسیار زیاد است. تأثیر مثبت این نوع سرگرمی بر روابط اجتماعی و تعاملات فردی و مهارت‌های لازم برای برقراری پیوند انسانی و نیز تبعات جسمی منفی همچون فشار خون، چاقی،سردرد، عوارض چشمی و .... در پژوهش-های مختلف مورد تأیید قرار گرفته است. با توجه به اثرات مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای بر روند رشد نوجوانان، ضرورت توجه بیشتر متولیان امر به آموزش مناسب آن و برنامه ریزی دقیق‌تر در این حیطه مورد تأکید می‌باشد. در این مقاله هدف بررسی مرکز بازی‌های دیجیتال در جهت آموزش و رشد خلاقیت نوجوانان می‌باشد.

واژه‌های کلیدی: توسعه، فن‌آوری، بازی‌دیجیتال، آموزش، رشد

مقدمه:

گسترش پرشتاب فنّاوری به ویژه فنّاوری الکترونیکی به میزان زیادی کیفیت و روند طبیعی زندگی انسان را از حالت عادی و طبیعی خارج کرده است و رفتارهای جدیدی را در عرصه فردی و اجتماعی به وجود آورده است. مهمترین مشخصه‌ی این رفتار، فردگرایی و کاهش احساس تعلق و پیوند عاطفی در گروه خانواده است. بدین شکل که رسانه‌های جمعی به تدریج جای ارتباط بین فردی از نوع چهره به چهره را گرفته و موجب شده‌اند فضای انفرادی به جای فضای جمعی و عاطفی در خانواده حاکم شود، به طوری که گسترش تکنیکی رسانه‌های شنیداری و رایانه ای، ارتباط مستقیمی با فردگرایی و دوری از فضای روانی و عاطفی خانواده را نشان می‌دهد. در این مسیر، تعامل واقعی فرد به جای آنکه با افراد دیگری در محیط انسانی سامان بیابد، با رسانه‌های الکترونیکی شکل می‌گیرد و به دلیل برتری تکنولوژیکی و تجهیزات خیره کننده رسانه‌ای، نوعی رعب فرهنگی و انفعال شخصیتی در فرد ایجاد می‌شود. همزمان با رشد تکنولوژی و ورود بازی‌های رایانه‌ای به مرز و بوم ما، این بازی‌ها به دلیل داشتن جذابیت‌های ناشی از تصاویر متنوع و گیرا، گرافیک بالا، هیجانات زیاد و راحتی استفاده از آن‌ها،

به سرعت جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده است. دامنه و گستردگی استفاده از این پدیده به اندازه‌ای است که کمتر کودک و نوجوانی را می‌توان یافت که از بازی‌های رایانه‌ای بی بهره مانده باشد. همچنین در اغلب خیابان‌های شهر و روستاها کلوپ‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای رایج شده و با گسترش امکانات استفاده از اینترنت، گیم‌نت‌ها هرچه بیشتر مورد استقبال کاربران این‌گونه بازی‌ها قرار گرفته است. تولیدکنندگان و توزیع‌کنندگان این بازی‌ها ، برای کسب سود بیشتر هر روزه بازی‌های جدیدی را وارد بازار کرده و در هر بازی جدید جذابیت‌های بیشتر و هیجانات تازه‌ای برای جذب مشتری اضافه می‌نمایند. یکی از مسائل جدی پیش روی بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای، جنبه‌های نخست ناشناخته آن است؛ زیرا هنوز رسانه‌ای نو به شمار می‌رود که عمرش به نیم سده هم نمی‌رسد، و دوم، شناخته شدن آن به یکی از جنبه‌های بسیار پر سود صنعت سرگرمی، و در نتیجه، سوق بیشتر آن به سمت ابزار سرگرمی بودن. سرگرمی و تفریح شاید مهم‌ترین دلیل پرداختن به بازی رایانه‌ای باشد. اما بازی رایانه‌ای تنها سرگرمی نیست بلکه گاهی سرگرمی عامل مهمی برای آموزش و رشد دادن است. شکل گرفتن ادبیات آموزش از طریق سرگرمی آموزشی که برای بهره‌گیری هم زمان از آموزش و سرگرمی به کار می‌رود، بر بازی‌های رایانه‌ای انطباق‌پذیر است. بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند با برخورداری از ویژگی‌های یک بازی، مقاصد آموزشی مدنظر را در تعامل با کاربران مشخص در قالب یک رسانه آموزشی ارائه نماید[۳].

تاریخچه‌ی بازی:

در حقیقت بازی جزئی از زندگی انسان از بدو تولد تا زمان مرگ است. در کل تاریخچه بشریت مندرج انسان از نظر فیزیولوژیکی نیاز به جنبش و حرکت دارد و بازی خمیر مایه‌ی تفکر است. تشکیل اجتماعات اولیه بشری شکل جدیدی از بازی را پدید می‌آورد. بازی‌های گروهی به صورت بازی‌های نمایشی از عبادت ارواح، پرستش اشیاء گرفته تا رقص شکار و رقص جنگ، مجموعه‌ای از راه‌های برآوردن نیازهای جسمانی و ذهنی افراد است. خواه به این مجموعه بازی نام دهیم و خواه نام دیگر، در اصل مطلب تفاوت چندانی پدید نمی‌آید[۴].

رشد ذهنی یا اجتماعی انسان و تسلط پیش‌رونده بر طبیعت امکان دستکاری در اشیاء طبیعی را بوجود آورد و از آن زمان اشیاء به خواست انسان تغییر شکل دادند تا بتوانند اندیشه وی را در شکل‌دهی و بازی غنای بیشتر بخشند و روح او را راضی‌تر گردانند. تشکیل اجتماعات اولیه بشری، نحوه و شکل جدیدی از بازی را پدید آورد. در ابتدا بازیچه بشر، مواد و اشیاء خام و طبیعی به‌دست آمده از طبیعت بود، قطعه‌ای از سنگ، به دست گرفتن آن، حرکت دادن آن و سرانجام غلتاندن و یا پرتاب کردن آن، همه نوعی بازی محسوب می‌گردید. تا به امروز که با توجه به رشد و پیشرفت و اختراعات جامعه بشری، بازی‌های دیجیتال، جای تمامی بازی‌ها را گرفته است [۱۴].

بازی‌های دیجیتال:

در سال‌ها ی اخیر بازی‌ها ی رایانه ای(دیجیتال) به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری، رشد چشمگیر فن آوری‌های ارتباطی ملی با کشش و جاذبه‌ای حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب کرده است. این بازی‌ها نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده است بلکه به نظر می‌رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند را نیز دربرگرفته است. سن شروع بازی‌ها بیشتر از ۷ سالگی و اوج آن ۱۳-۱۲ سالگی است. بازی‌ها ی رایانه‌ای دومین سرگرمی بعد از تلویزیون شناخته شده است[۱۰].

بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک هنر–صنعت–رسانه‌ی نوین علاوه بر سرگرم کردن مخاطبان، جایگاه ویژه‌ای در دنیای فرهنگ و ارتباطات اجتماعی و رسانه‌ای، تبلیغات استراتژیک و بازرگانی، آموزش و درمان دارد. بازی‌های رایانه‌ای یک صنعت درآمدزا، یک رسانه‌ی تعاملی قوی، یک شیوه‌ی جذاب برای درمان و آموزش و تبلیغات و یک استراتژی رسانه‌ای قوی برای تغییر الگوی زندگی و فرهنگ و جامعه است[۱]. جامعه‌ی بیست میلیونی کاربران بازی‌های رایانه‌ای در ایران روز به روز چه از نظر تعداد و چه از نظر سن در حال گسترش هستند و این موضوع نگرانی‌هایی در مورد آسیب‌های جسمی، روانی و اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای مانند ورود فرهنگ‌های بیگانه و نامتجانس با فرهنگ بومی و مذهبی و مصادیق آن در نفوذ فرهنگی و جنگ نرم و نیز اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را ایجاد کرده است[۱۲].

باید اذعان کرد بستر فعلی بازی‌سازی در کشور ما بیشتر مبتنی بر سعی و خطا و فاقد ساختار مناسب مدیریت اقتصادی و مدل کسب و کار و شناخت شاخصه‌های فرهنگی و اجتماعی جامعه‌ی ایرانی است که باعث شکست خوردن و عقیم ماندن بسیاری از پروژه‌های این حوزه و عدم استفاده‌ی صحیح از ظرفیت‌های متخصصین بازی‌سازی کشور شده است. ادامه‌ی روند فعلی در توسعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای بدون تدوین یک مدل مبتنی بر دانش روزآمد، باعث هدر رفتن سرمایه‌ها و از بین رفتن انگیزه‌های فعالان این صنعت خواهد شد. این موضوع، لزوم تقویت زیرساخت‌های آموزشی در این حوزه را آشکار می‌سازد که با ارائه‌ی آموزش‌های صحیح که علاوه بر حوزه‌های فنی (از قبیل گرافیک و انیمیشن و ...)، حوزه‌های اقتصادی (از قبیل مهارت در کسب درآمد، شناخت بازار، مهارت تولید نمونه، مهارت شرکت‌داری، رفتار و مدل اقتصادی عادلانه و ورود به بازار) و حوزه‌های فرهنگی (جامعه‌شناسی، روانشناسی، هنر و ...) را در بر بگیرد، به سامان‌دهی این اشتغال‌زایی نوین کمک کند[۶].

موضوع بازی‌ها:

موضوع بازی‌های دیجیتال و یادگیری از طریق این نوع از بازی‌ها یکی از مباحثی است که در سال‌های اخیر رویکردهای مختلف آکادمیک را به خود جذب کرده است. از رشته‌های دانشگاهی متفاوتی نیز نظیر روانشناسی، علوم تربیتی، تکنولوژی آموزشی، علوم کامپیوتر ، معماری به این مبحث علمی ورود کرده‌اند که نشان از وسعت این حیطه‌ی پژوهشی دارد. از سویی می‌توان به بازی‌هایی توجه نمود که به قصد و هدف آموزشی ساخته شده‌اند، از سویی دیگر می‌توان به ظرفیت‌های نوآورانه آموزشی بازی‌های تجاری نظر افکند؛ از یک حیث می‌توان به استفاده از مدل‌ها و تئوری‌های یادگیری در بازی‌های دیجیتال توجه کرد و از حیث دیگر به ظرفیت‌های جدیدی که این بازی‌ها برای تغییر و اصلاح مدل‌ها و تئوری‌های یادگیری ایجاد می‌کنند، نگاه انداخت. از جهتی می‌توان به ظرفیت این بازی‌ها در تقویت مهارت‌های شناختی معطوف شد، از جهت دیگر می‌توان نقش تکنولوژی‌های نوین بازی‌ها را در تقویت مهارت‌های حرکتی و خلاقیت و رشد پرداخت و نیز به منزله وسیله‌ای برای شناخت کودکان و نوجوانان و یک وسیله مهم آموزشی معرفی شده است که در ضمن مورد پذیرش بوده و نیاز او را ارضاء می‌کند [۹].

حال با توجه به موارد گفته شده موضوعات بازی باید برای یادگیری، آمادگی نسبت به زندگی، ابتکار، کسب موفقیت و سرشار شدن ازشادی ونشاط، رشد اندام، اجتماعی شدن کودک، ارضای میل برتری جویی و خود نمایی، تسکین عواطف وبیرون ریختن ناراحتی‌ها، شناخت شخصیت کودک و رشد شخصیت او و مبارزه با رفتارهای اضطرابی کودک، موجبات رشد همه جانبه کودک را در بعد جسمی، عاطفی، اجتماعی، عقلی و اخلاقی را فراهم می‌آورد.

عوامل مؤثر در بازی:

۱-جنسیت: بازی دختران و پسران با هم متفاوت است. دختران به بازی‌های آرام و ساکت می‌پردازند در حالی که پسران از بازی‌های دارای فعالیت بدنی بیشتر لذت می‌برند. دخترها بازی با عروسک را دوست دارند در حالی که پسرها از بازی‌هایی که نشان دهنده قدرت و نیروی بدنی آن‌هاست مثل کشتی گرفتن، دویدن و توپ بازی لذت می‌برند.
۲-سن: بازی خاص در هر سن برای کودک متفاوت است. مرحله اول کودکی شامل تولد تا ۳ سالگی است، بازی بیشتر انفرادی است و توجه کودک به شناسایی اندام‌ها و اشیاء و چگونگی استفاده از آن‌هاست. مرحله دوم کودکی شامل سنین سه تا هفت سالگی است. بازی‌های گروهی علاوه بر بازی‌های انفرادی مورد توجه کودک قرار می‌گیرد که با توجه به سن و جنسیت به تدریج از یک‌دیگر متمایز می‌شوند [۱۳].
۳- عوامل محیطی: این عامل که بستگی به ویژگی‌های کودک ندارد در تعیین بازی‌ها نقش عمده‌ای دارد. مکان و فضای باز، شوق تحرک را در کودک بر می‌انگیزد. در صورتی که محل تاریک و نور، فرصت جست و خیز را از طفل می‌گیرد [۱۵].

تأثیر بازی در رشد و پرورش نوجوانان:

دوران کودکی نقش حساس و تعیین کننده‌ای در تکوین شخصیت اجتماعی نوجوانان ایفا می‌کند. رابطه میان تفکر و عمل در سنین کودکی در مرحله آمادگی و پیش از دبستان شکل می‌گیرد، نوجوانان در تلاش برای شناخت عجایب و شگفتی‌های محیط پیرامونش که عمدتاً از طریق تجارب عملی صورت می‌گیرد، جدی‌تر می‌شود. این تجارب عملی را در قالب بازی هر روزه تکرار می‌کند و همین فعالیت‌های طبیعی مناسب‌ترین راه برای بروز و رشد استعداد و خلاقیت اوست. در جریان همیشگی بازی، مهارت‌های جسمی و ذهنی یعنی دقت، تخیل، نظم و ترتیب، چابکی و غیره رشد می‌یابند و تکامل در این مهارت‌ها انگیزه و محرک اصلی در جهت کسب تجارب اجتماعی و رشد شخصیتی می‌شوند. نقش‌های تقلیدی از بزرگسالان در بازی آمیخته‌ای از ابتکار و خلاقیت به همراه تجارب شخصی‌اش است و این نقش‌ها می‌تواند بازتابی از نیازها و آرزوهایش باشد، خلاقیت و فعالیت‌های فردی را در بازی‌های گروهی که به صورت صحیح و اصولی تشکیل شده، می‌توان تکامل بخشید[۱۱]. آن‌ها از راه بازی علاوه بر بروز توانایی‌ها و استعدادهایش، به علایق، خواست‌ها، ضعف‌ها و نکات مثبت و منفی خود پی می‌برند و با شناخت این ویژگی‌ها ساخت شخصیتی خود را محکم‌تر می‌کنند. رفتار و حرکات در بازی کاملاً واقعی است. احساسات، شادی و اندوهشان، حقیقی، صادقانه و بدون تزویر و ریاکاری است. و همین تجربیات باعث رشد و پویایی ذهن آن‌ها می‌شود.

خلاقیت در بازی‌های دیجیتال:

خلاقیت به هنگام بازی افزایش می‌یابد. «خلاقیت یعنی امکان بهره‌برداری نامتعارف از ابزار، بدون تأثیرپذیری از عقاید دیگران». نکات اصلی را به او می‌آموزد و موقعیتی را برای او فراهم می‌نماید تا از ایده‌هایش استفاده کند. زیرا خلاقیت، عامل کسب تجربه بیشتر است و تجربه عامل پیشرفت در زندگی آینده می‌باشد. تجربیاتی مانند: سفر، گذراندن وقت در مزرعه، رفتن به تعطیلات، کتاب خواندن، بازدید از نقاط دیدنی و اشخاص مهم در زندگی نقش بسزایی را دارد، زیرا تجربه سبب می‌شود تا کودک شناخت بیشتری را نسبت به واقعیات بدست آورد و پیرامون هر موضوع، واکنش مناسبی را از خود نشان دهد[۲].

بازی باید فضای فرح بخشی را ایجاد نماید تا خلاقیت شکوفا شود و برای آموزش محیط مناسبی را ایجاد کند و برای نوجوانان این امکان را فراهم آورد که یک شرکت کننده فعال باشد نه یک آموزنده غیر فعال، و بتواند بیشتر تجربه کند و به

صورت مجازی در موقیت قرار بگیرد تا بتواند طعم پیروزی یا شکست را تجربه کند و اگر دچار شکست شد توانایی بیرون آمدن از شکست را کسب کند.

فواید و نکات مثبت بازی در نوجوانان:

بازی در رشد جسمی انسان تاثیر می‌گذارد، *فروبل* اعتقاد دارد بازی یکی از مهمترین عواملی است که می‌تواند باعث هماهنگی رشد از لحاظ جسمی، روانی و اجتماعی گردد. شاید بتوان گفت که این فایده بازی اولین و بدیهی‌ترین تاثیر بازی است و مسلماً در سلامت و شادابی جسم و روان تأثیر به سزایی دارد.

بازی تعیین کننده جایگاه اجتماعی است، نوجوان از طریق بازی به فعالیت‌های مفرحی می‌پردازد که در آن مقبولیت اجتماعی بیابد و هر چه در این راه موفق باشد جامعه پذیری راحت و سهل تری خواهد داشت. مشارکت، همکاری و رعایت حقوق و رعایت قوانین اجتماعی در بازی‌ها یاد گرفته می‌شود[۵].

بازی وسیله ارتباط است، با استفاده از بازی می‌توان رابطه برقرار نمود. در نوجوانان به علت اینکه از لحاظ کلامی به پختگی لازم نرسیده اند، بازی می‌تواند وسیله موثر ارتباط باشد، الفت و موأنست از طریق بازی به راحتی صورت می‌گیرد.

بازی باعث شکوفایی شخصیت شده و در تکوین آن موثر می‌باشد، با توجه به اینکه بازی نوعی بیان خود است و کودک از طریق آن خود را می‌نمایاند لذا جهت شناخت نیازها، علایق، استعدادها و سایر ویژگی‌های شخصیتی شیوه‌ای موثر می‌باشد [۱۲].

بازی‌ها در رشد اجتماعی مؤثر هستند زیرا شخصیت ما را چنان‌که هست در میدان بازی آشکار می‌سازد، در بازی است که نوع و میزان تصور و تخیل، استعداد همکاری و معامله منصفانه خود را آشکار می‌کند. بازی عامل موثر و مهمی در تعیین و تربیت ارزش‌های اجتماعی است[۷].

بازی عاملی است که به وسیله آن می‌توان نقط قوت و ضعف خود را شناخت و این در واقع نوعی واقعیت آزمایی است که بدان وسیله می‌توان با شناخت خود به تقویت بیشتر نقاط قوت و برطرف کردن نقاط ضعف اقدام نمود وحس کنجکاوی در جریان بازی ما را به تفکر خلاق، سازنده و ابتکار و خلاقیت رهنمون می‌سازد. به همین دلایل بازی به عنوان یک وسیله آموزشی هم مورد استفاده قرار می‌گیرد.

روش‌های آموزش و افزایش خلاقیت:

تعدادی روش وجود دارند که استفاده از آن‌ها در پرورش استعدادهای خلاق نوجوانان بسیار مؤثر است، معروفترین آن‌ها روش *بارش مغزی* است. این روش بوسیلهٔ *الکس اسبورن* ابداع شده است. در این روش به نوجوانان یک مسئله داده می‌شود و از آن‌ها خواسته می‌شود تا هرچه راه حل برای مسئله به ذهنشان می‌رسد بگویند. کودکان و نوجوانان برای ارائه راه حل‌ها و اظهار نظرهای مختلف تقویت می‌شوند ولی پیش از ارائه تمامی راه‌حل‌ها از سوی مخاطبین، درباره‌ی آن‌ها هیچ‌گونه اظهار نظری نمی‌شود. به همین دلیل این شیوه را مبنی بر *اصل تأخیر در ارزشیابی و قضاوت* می‌دانند[۸].

روش دیگری که کمی با روش بارش مغزی متفاوت است، روش *گوردون* است که فرایندی به نام خلاقیت عملیاتی را طراحی کرده است. تفاوت عمده میان روش‌های *اسبورن و گوردون* آن است که در روش *اسبورن* مسئله کامل و مشروحی

1- Alex sborn

(اغلب پیش از جلسه) برای شرکت کنندگان مطرح می‌شود، حال آنکه در روش *گوردون* فقط یک انتزاع برای شرکت کنندگان مطرح می‌شود. یک برتری شیوهٔ *گوردون* آن است که مطرح کردن یک مسئله بسیار انتزاعی و کلی ممکن است به نظریات بسیاری بیانجامد که معمولاً به منزلهٔ راه حل مورد توجه قرار نمی‌گیرد[۸].

روش آموزش دیگر که منجر به بالا بردن سطح فعالیت‌های خلاق یادگیرندگان می‌شود، آموزش مهارت‌های مجازی است. مانند بازی‌ها ی دیجیتالی. بازی‌های مجازی به طرح و آزمودن فرضیه از سوی یادگیرندگان کمک می‌کند. روش‌های درست طرح فرضیه و آزمون فرضیه بوسیلهٔ افراد به ایجاد طرز فکر خلاق منجر می‌شود که در بازی دیجیتالی این امر به خوبی مشهود است.

آمار و ارقام جمعیت بازی کن‌های دیجیتالی:

به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای طبق یافته‌های گزارش نمای باز سال ۱۳۹۶ از جمعیت ۸۱ میلیون نفره کشور ایران از هر ۱۰۰ ایرانی ۳۵ نفر بازیکن هستند. به این ترتیب ۲۸ میلیون نفر بازیکن در ایران وجود دارد که از میان آن‌ها ۶۵ درصد بازیکنان مرد و ۳۵ درصد بازیکنان زن هستند. از هر ۱۰۰ زن در ایران، ۲۴ نفر بازیکن و از هر ۱۰۰ مرد در ایران، ۴۵ نفر بازیکن هستند. در هر خانوار ایرانی به طور متوسط ۱ نفر بازی دیجیتال انجام می‌دهد و متوسط سن بازیکنان ایرانی ۱۹ سال است.

در میان بازی‌کنندگان ۳۱ درصد را کودکان زیر ۱۲ سال، ۳۶ درصد را نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال، ۲۶ درصد را جوانان ۲۰ تا ۳۴ سال، شش درصد را میانسال‌های ۳۵ تا ۵۹ سال و یک درصد را کهنسال‌های بالای ۶۰ سال تشکیل می‌دهند.

از جمعیت بازیکنان ایرانی ۸۸ درصد از پلت‌فرم موبایل، ۲۵ درصد از پلت‌فرم رایانه شخصی و ۱۸ درصد از پلت‌فرم کنسول استفاده می‌کنند؛ در این میان ۷۷ درصد از گوشی هوشمند، ۳۱ درصد از تبلت، ۲۰ درصد از رایانه شخصی، ۱۱ درصد از لپ‌تاپ، ۱۸ درصد از کنسول خانگی و دو درصد از کنسول دستی استفاده می‌کنند. همچنین باید به این نکته هم اشاره کرد که درآمد بازار بازی‌های دیجیتال کشور ۹۲۰ میلیارد تومان بوده است که سخت‌افزار و نرم‌افزار را شامل می‌شود.

سرانه مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران ۳۱ دقیقه در روز به ازای هر ایرانی است. در عین حال بازیکنان ایرانی به طور متوسط ۹۰ دقیقه در روز بازی می‌کنند. حال با توجه به این آمار که جمعیت زیادی را نوجوانان و جوانان در برگرفته است لزوم بررسی بازی‌های دیجیتال بیشتر از گذشته لازم و ضروری می‌باشد.

نتیجه:

گسترش پرشتاب فنّاوری به ویژه فنّاوری الکترونیکی به میزان زیادی کیفیت و روند طبیعی زندگی انسان را از حالت عادی و طبیعی خارج کرده است و رفتارهای جدیدی را در عرصه فردی و اجتماعی به وجود آورده است. مهم‌ترین مشخصه این رفتار، فردگرایی و کاهش احساس تعلق و پیوند عاطفی در گروه خانواده است. بدین شکل که رسانه‌های جمعی به تدریج جای ارتباط بین فردی از نوع چهره به چهره را گرفته و موجب شده‌اند فضای انفرادی به جای فضای جمعی و عاطفی در خانواده حاکم شود، به طوری که گسترش تکنیکی رسانه‌های شنیداری و رایانه‌ای، ارتباط مستقیمی با فردگرایی و دوری از فضای روانی و عاطفی خانواده را نشان می‌دهد. در این مسیر، تعامل واقعی فرد به جای آنکه با افراد دیگری در محیط انسانی سامان بیابد، با رسانه‌های الکترونیکی شکل میگیرد و به دلیل برتری تکنولوژیکی و تجهیزات خیره کننده رسانه‌ای، نوعی رعب فرهنگی و انفعال شخصیتی در فرد ایجاد می‌شود. همزمان با رشد تکنولوژی و ورود بازی‌های رایانه‌ای به مرز و بوم

ما، این بازی‌ها به دلیل داشتن جذابیت‌های ناشی از تصاویر متنوع و گیرا، گرافیک بالا، هیجانات زیاد و راحتی استفاده از آن، به سرعت جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده است. دامنه و گستردگی استفاده از این پدیده به اندازه‌ای است که کمتر کودک و نوجوانی را می‌توان یافت که از بازی‌های رایانه‌ای بی بهره مانده باشد. همچنین در اغلب خیابان‌های شهر و روستاها کلوپ‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای رایج شده و با گسترش امکانات استفاده از اینترنت، گیم‌نت‌ها هرچه بیشتر مورد استقبال کاربران اینگونه بازی‌ها قرار گرفته است. سرگرمی و تفریح، شاید مهمترین دلیل پرداختن به بازی رایانه‌ای باشد. اما بازی رایانه‌ای تنها سرگرمی نیست بلکه گاهی سرگرمی عامل مهمی برای آموزش دادن است. شکل گرفتن ادبیات آموزش از طریق سرگرمی و سرگرمی آموزشی که برای بهره گیری هم زمان از آموزش و سرگرمی به کار میرود، بر بازی‌های رایانه‌ای انطباق‌پذیر است. بازی رایانه‌ای می‌تواند با برخورداری از ویژگی‌های یک بازی، مقاصد آموزشی مدنظر را در تعامل با کاربران مشخص در قالب یک رسانه آموزشی ارائه نماید.

پیشنهادهای کاربردی:

والدین و دست اندرکاران امور فرهنگی و آموزشی، باید با برنامه‌ریزی صحیح راه را برای استفاده صحیح کودکان و نوجوانان از این بازی‌ها هموار کنند. یکی از نکات مهمی که در خصوص بازی‌های رایانه‌ای باید اعمال شود، بحث نظارت بر این بازی‌هااست. بازی‌های رایانه‌ای در صورت عدم نظارت، یک دشمن خانگی محسوب می‌شوند و برای فرزندان یک خانواده، می‌توانند نکات منفی فراوانی را به همراه داشته باشند. در صورت عدم جلوگیری از این موضوع، باید منتظر پیامدهای بدی بود.

یکی دیگر از مواردی که باید تحت نظارت والدین باشد، میزان زمان استفاده از این بازی‌هاست. مشغول شدن به این بازی‌ها، نباید آنها را از چرخه عادی زندگی خارج کرده و آنان را نسبت به این بازی‌ها معتاد سازد. برای اثر بخشی بیشتر بازی‌های رایانه‌ای در امر آموزش و یادگیری، معلّمان باید نگرش خود را نسبت به این نوع از آموزش تغییر دهند، با بازی‌های رایانه‌ای و انواعی از آن‌ها که می‌تواند در آموزش آن‌ها به کودکان و نوجوانان کمک کننده باشد، آشنا گردند و بازی رایانه‌ای را به عنوان یک رسانه‌ای بدانند که قابلیت‌های پنهان کودکان و نوجوانان را آشکار می‌سازد.

همچنین پژوهشگرانی که در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای به فعالیت مشغول هستند و افرادی که در صنعت تولید بازی‌های رایانه‌ای کار می‌کنند، نیازمند این هستند که قابلیت‌های بالقوه‌ی بازی‌های رایانه‌ای در زمینه آموزش و یادگیری را بشناسند و سعی در تولید بازی‌های رایانه‌ای داشته باشند که برای منظور آموزشی طراحی گردیده است.

مراجع

۱-ابراهیمی، حمیدرضا. سعیدی رضوانی، نوید.۱۳۹۰. تدوین اصول طراحی فضاهای بازی کودکان با تأکید برگروه سنی۷ تا ۱۶ سال مطالعه موردی : رشت. فصلنامه علمی-پژوهشی باغ نظر. شماره ۱۹.

۲-انگجی، لیلی، عسکری، عزیزه(۱۳۸۵)، بازی وتأثیر آن بر رشد کودک، تهران، انتشارات طراحان ایماژ.

۳-بهشتی ،احمد(۱۳۹۶)،اسلام و بازی کودکان،انتشارات اداره کل تربیت بدنی وزارت آموزش و پرورش.

۴-پیرخائفی، علی رضا(۱۳۸۴)،خلاقیت،مبانی و روش‌های پرورش آن،پایان نامه کارشناسی ارشددانشگاه علامه طباطبایی.

۵-چراغ چشم،عباس(۱۳۹۴)،بررسی تاثیر شیوه‌های تدریس مبتنی بر تکنیک‌های خلاقیت در آموزش و یادگیری دانش آموزان ،فصل نامه تربیت اسلامی ،شماره ۵.

۶-رجبیان ده زیره، موسوس، مریم و نسرین، ۱۳۹۵، بازی رایانه ای، ویژگی‌ها، مراحل و بایدهای کاربرد آن، دومین کنفرانس بین المللی یافته‌های نوین علوم و تکنولوژی، قم، مرکز مطالعات و تحقیقات اسلامی سروش حکمت مرتضوی.

۷- رواندوست، وحید(۱۳۹۴)، بازی. انتشارات خانه کتاب.

۸- سیف،علی اکبر، رواندوست، وحید(۱۹۴)، بازی. انتشارات خانه کتاب.

۹-شریفی ،فرزانه. سید حسینی، سید محمد علی.۱۳۹۵. بازی‌های دیجیتال و یادگیری. ماهنامه الکترونیکی مطالعات بازی.

۱۰-فرمانبر، ریع اله. توانا، زهرا. استبصاری فاطمه.۱۳۹۲. ارتباط بازیهای رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش آموزان راهنمایی شهر رشت در سال ۱۳۹۲. فصلنامه علمی پژوهشی آموزش بهداشت و ارتقای سلامت.

۱۱-قاسم نژاد،مه پری(۱۳۸۸)،بگذارید تا می‌توانم بازی کنم،انتشارات کانون پرورش فکری کودکان.

۱۲- گل محمدی آغجه اوبه، لیلا و داوود عبدالهی، ۱۳۹۶، بررسی ارتباط بین بازی‌های رایانه‌ای باهوش هیجانی دانش آموزان، پنجمین همایش علمی پژوهشی علوم تربیتی وروانشناسی، آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران، تهران، انجمن توسعه و ترویج علوم و فنون بنیادین.

۱۳- لندرث،گاری(۱۳۸۴)،بازی درمانی،ترجمه خدیجه آرین،تهران،نشر اطلاعات.

۱۴-مهجور، سیامک(۱۳۷۵)،روانشناسی بازی،شیراز انتشارات ره گشا.

۱۵- مصلحی،زیبنده،عسگری،عزیزه(۱۳۸۷)،رشد وآموزش کودکان،انتشارات طراحان ایماژ.