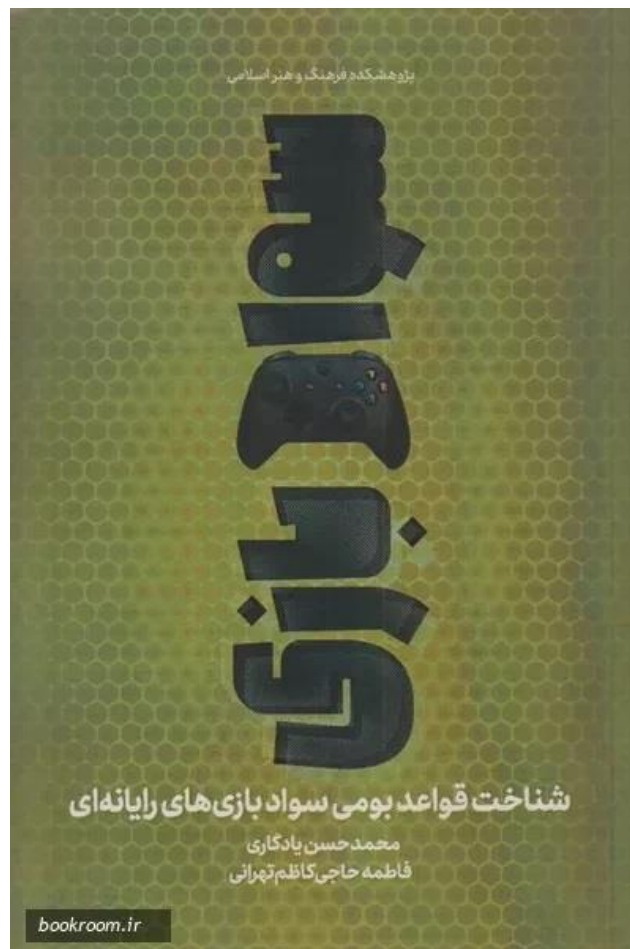


معرفی کتاب



کتاب سواد بازی

ناشر: پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی

نویسنده: محمدحسن یادگاری، فاطمه حاجی کاظم‌تهرانی

سال نشر: ۱۴۰۱

کتاب سواد بازی از شناخت قواعد بومی سواد بازی‌های رایانه‌ای سخن گفته است. گفته شده است که بازی‌های رایانه‌ای زمینه‌ای برای رهایی و شکوفایی قابلیت‌های روحی و انسانی و ذهنی دریغ‌شده از بشر در جهان و دوران صنعتی و مجازی شده است؛ در واقع جهان صنعتی‌شده امکان بسیاری از کسب تجربه‌ها، خلاقیت‌ها، ماجراجویی‌ها، جابه‌جایی‌ها، تغییرات، رشد و نموهای درونی، اقدامات اجرایی و عملیاتی در جهت بهبود شرایط کنونی را از بشر سلب کرده است. در چنین شرایطی است که بازی‌های رایانه‌ای با ارائه جهان‌هایی مجازی که هر کدام دارای اصول و قواعد متنوع و مختلفی هستند، تمامی این امکانات سلب‌شده از بشر را در اختیارش قرار می‌دهند تا تجربه و ایده‌پروری کند، خلاقیت به خرج می‌دهد و در نهایت بتواند بر مسائل و سختی‌ها چیره آید. این رسانه دارای مقتضیات خاص متمایز از سایر رسانه‌ها است که قابلیت شکل‌دهی نظام معرفت‌شناسی در شرایط تعامل‌گرانه با بازیکن را دارا است. در این کتاب، نویسندگان تلاش کرده‌اند تا باتوجه به تجربیات، خاطرات و سوابق در مواجهه زیسته خودشان در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و خانواده، مفاهیم را مورد توجه و بحث قرار دهند.

این کتاب را به دانشجویان و پژوهشگران حوزه هنر و رسانه، خانواده‌ها، بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای، تولیدکنندگان، مدیران و سیاست‌گذاران و برنامه‌ریزان حوزه رسانه پیشنهاد می‌کنیم.

تهیه شده توسط مرکز آموزش سازمان فضای مجازی
بسیج (نسرا) استان یزد



**مرکز نسرا سازمان فضایی
مجازی بسیج استان یزد**

 **@NASRA_YAZD**

 **@NASRA.YAZD**



فهرست مطالب :

مقدمه

- ✓ بازی رایانه ای، رسانه ای نوین
- ✓ سواد رسانه ای انتقادی
- ✓ مدیریت زمان بازی
- ✓ مدیریت مکان بازی
- ✓ نظارت غیر مستقیم والدین
- ✓ رفتارهای جایگزین
- ✓ همراهی در بازی یا همبازی شدن
- ✓ آگاه سازی
- ✓ منابع فارسی

مقدمه

تهیه شده توسط مرکز آموزش سازمان فضای مجازی بسیج (نسرا) استان یزد

توسعه رسانه ها و افزایش مصرف آنها نیاز به ارتقا سواد رسانه ای را در دنیا بیش از پیش مشهود کرده است؛ اما در ایران، توجه به سواد رسانه ای، در قالب کتب رسمی و کارگاه‌های غیر رسمی یا حتی در المپیادهای صوری، در ساختارهایی عجولانه، غیرتخصصی، سطحی، نمایشی و بی اعتنا به پژوهش‌های عمیق و علمی شکل گرفته است. البته تألیف کتاب تفکر و سواد رسانه ای^۱ در آموزش و پرورش قدمی ارزشمند برای شناخته شدن این حوزه در نظام آموزشی، خانواده ها و دانش آموزان بوده است؛ اما در سایر مقاطع و همچنین به منظور آموزش عمومی، بسیاری از رویکردها و آموزش‌های دیگر همچنان نادیده گرفته شده اند. در شرایط کنونی ایران، این عرصه حوزه ای جذاب و در عین حال مورد نیاز جامعه است که متأسفانه تبدیل به نردبانی برای افراد غیرفرهنگی شده است تا بالارفتن آنها از پله های مدیریت فرهنگی را سرعت ببخشند. این رویکرد موجب شده است که تولیدات این عرصه مبنایی ترجمه ای داشته باشند و صرفاً به ارائه دستورالعمل‌هایی به خانواده‌ها به منظور مدیریت فرزندانسان بسنده کنند. تجربه‌های پژوهشی و مشاهده‌های میدانی نیز نشان داده اند که پس از مدتی عمده این دستورالعمل‌ها از جانب والدین به فراموشی سپرده می شوند یا ناکارآمد و غیرقابل اجرا به نظر می رسند.

به نظر نویسندگان این کتاب که علاوه بر سابقه تحصیل و تولید تخصصی در حوزه رسانه و ارتباطات تجربه تدریس در مدارس مراکز آموزشی و هم نشینی با والدین دانش آموزان و دانشجویان را نیز داشته اند، در عرصه سواد رسانه ای بالاخص در حوزه بازی‌های رایانه ای، رویکردی جدید مورد نیاز است. بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از محبوب ترین رسانه های ایران شناخته می‌شود و با آمار رسمی ۳۴ میلیون مخاطب توانسته از رسانه های سنتی همچون سینما و تلویزیون پیشی بگیرد^۲. تفاوت زیرساخت های بومی سنتی و مذهبی در ایران نسبت به سایر نقاط جهان (بالأخص غرب) هم عاملی مزید بر علت است تا رویکردی نوین را در این حوزه پیش بگیریم. از این روی بر آن شدیم تا با مطالعه بحث گفت و گو و مصاحبه با متخصصین حوزه سواد رسانه ای و همچنین والدین، بتوانیم قدمی در راستای فهم عمیق تر و صحیح تر در عرصه سواد بومی بازی‌های رایانه ای در ایران برداریم بر این باوریم که نبود آشنایی و عدم معرفی روش‌ها و روش شناسی‌های تحقیق علمی درست و دقیق از عوامل کم توجهی پژوهشی و گستردگی نقدهای سلیقه ای در ایران در حوزه بازی‌هاست؛ به همین دلیل نگارش این کتاب را ضروری دانستیم و به آن جامه عمل پوشاندیم.

بازی رایانه ای، رسانه ای نوین

^۱ از سال تحصیلی ۱۳۹۵ به استناد مصوبه شورای عالی آموزش و پرورش و با برنامه درسی اختصاصی تفکر و سواد رسانه ای پایه دهم آموزش سواد رسانه ای به طور رسمی وارد نظام آموزشی کشور شد.

^۲ طبق آمار رسمی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در سال ۱۴۰۰

رسانه محیطی است که کنش متقابل نمادین بشر در آن نقش بازی می‌کند. رسانه‌ها چیزی فراتر از تکنولوژی‌اند؛ آن‌ها محیطی نمادین یا صحنه‌ای از کنش‌های فرهنگی‌اند تا ماجرایی اجتماعی در آن شکل بگیرد (یاروینن، ۲۰۰۹). با ارائه چنین تعریفی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک رسانه جایگاه مهمی دارند. با توجه به ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای مانند تعامل، غوطه‌وری، دیجیتالی بودن و درگیری مخاطب می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را جزو رسانه‌های نوین به شمار آورد. در واقع این‌گونه نیست که یک بازی فقط به یک شیوه اجرا شود تا زمانی که به پایان برسد؛ بازی‌ها ما را به جای مشاهده‌گری منفعل به مشارکت فعال فرا می‌خوانند.

از دیگر عناصر مهم رسانه‌های جدید ارائه قدرت بازنمایی به مخاطب است. بازی‌ها صریحاً بازیکن را در شخصی سازی آواتار فعال می‌کنند (بوگوست، ۲۰۰۶: ۳۱). وجه تمایز دیگر بازی‌ها، تفاوت کیفیت تجربه بازیکنان است که بازی‌سازان بر روی آن سرمایه‌گذاری زیادی می‌کنند (ایکتر، ۲۰۱۴: ۱۰۲-۱۰۰). در رسانه‌های نوین، ما هم‌زمان هم نقش سوژه و هم نقش ابژه را ایفا می‌کنیم. ما از رسانه‌ها به عنوان وسایلی به منظور تعریف هویت فردی و نیز هویت فرهنگی‌مان استفاده می‌کنیم و این رسانه‌ها نیز هم‌زمان به هم‌تایان تکنیکی و نمودهای اجتماعی هویت ما تبدیل می‌شوند. رابطه‌ای بین ساختار هویت و تکنولوژی شکل می‌گیرد که با فعالیت‌های آنلاین گوناگون ما از جمله بازی کردن ابراز می‌شود (کالی، ۱۳۹۶: ۱۷۰). از دیگر تفاوت‌های بازی‌های رایانه‌ای با سایر رسانه‌ها این است که حتی دو نفر که در یک مکان واحد در حال استفاده از این رسانه‌اند، حس متمایزی را تجربه می‌کنند. برخی بر این باورند که بازی همچون زندگی، فضایی آزاد و سیال برای بازیکن مهیا می‌کند؛ به همین دلیل بازیکن خود هدایتگر رسانه است و در آن تجربه می‌کند و می‌آزماید. این جهان رها شده، نه فقط در خاطرات و زندگی روزمره ذهنی بازیکنان جا خوش کرده است بلکه به شیوه‌های خاصی هم مورد استفاده قرار می‌گیرد؛ مثل خاطرات تجربه‌های بازی‌های قبلی، نوستالژی‌ها، ساخت هویت مقطعی بازیکنان به عنوان فرد متمایز که به نوبه خود بر پویایی افراد تأثیرگذار است و آن را شکل می‌دهد (تورنهام، ۲۰۱۱). اما از منظری دیگر می‌توان بازیکن را نه هدایتگر رسانه بازی، بلکه تحت انقیاد قواعد این رسانه دانست. او الزاماً باید از قواعد بازی تبعیت کند و به صورت مستمر مهارت خود در انجام آنها را تقویت کند؛ در غیر این صورت در جریان بازی دوام نمی‌آورد و نمی‌تواند آن را پیش ببرد.

مطالعات جدید حوزه‌های فناوری از جمله حوزه بازی‌های ویدئویی موقعیت‌های جدیدی در حوزه روش تحقیق پدید آورده است. برای فهم بهتر بازیکن بازی‌های ویدئویی روش‌های تفسیری همچون اتنوگرافی، به دلیل کاربرد بیشتر در کشف پیشینه معنایی کنشگر در زمینه‌ای خاص، پیشنهاد می‌شود. این رویکرد جزئیات خاصی از کنش اجتماعی را در لحظه از نظر فرد یا افراد مورد پژوهش نشان می‌دهد. از زمانی که ابزارهای تکنولوژیک در پدید آمدن جهان‌های اجتماعی جدید و مجازی وارد شده‌اند اتنوگرافی، بهتر از روش‌های دیگر توانسته است

چگونگی تعاملات انسان با تکنولوژی را نشان دهد؛ به گونه ای که فرایند ساختار ارتباط بین فضاها و تکنولوژیک را در موقعیت های خاص و روابط اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی قدرت نمایان می کند (هانت، ۲۰۰۷). مهمترین ویژگی بازی های رایان های تعاملی بودن آنهاست. بازی ها طوری طراحی شده اند که بازیکنان نمی توانند منفعلانه تسلیم خط سیر بازی شوند، بلکه باید فعالانه با سیستم خود در ارتباط باشند. این سیستم ها در تعامل با رفتارهای بازیکنان واکنش نشان می دهند. بازی ها در خلأ انجام و تجربه نمی شوند، بلکه مشروط به تجربه بازیکن از سایر بازی هایی هستند که فعالیت بازی و معناسازی را تولید و قاعده مند می کنند. از این رو، روایت بازیکنان از بازی انجام بازی در عمل اثرات بعد از بازی و رسیدن به نظام معرفت شناسی مخاطب، موضوعات اصلی ای است که پژوهش در مورد بازی های رایانه ای را وارد فاز جدیدی می کند. مخاطب در رسانه بازی یک «تماشاگر کاربر» است؛ یعنی فقط تماشاگر نمایشگر روبه رویش نیست و فعالانه در حال اقدام و عمل است. کاربری است که به کمک ابزارها و امکاناتی که در اختیار دارد بازی را پیش می برد تجربه می کند و از این تجربه در ادامه بهره می جوید. به همین علت، آنچه به عنوان سواد بصری مخاطب در رسانه های سینما، فیلم و تلویزیون کافی است در رسانه بازی کفایت نمی کند. بازی فرایندی است که در آن ذهنیت بازیکن مکمل سوژه و روند بازی می شود. موقعیت بازیکن برای ایجاد حس بازی، از خود بازی مستقل و جدا نیست. رابطه بازی و بازیکن به وسیله انجام بازی و مکانیسم این تعامل به وسیله مشاهده شبیه سازی و جنبه های دریافتی بازنمایی بازی از جانب بازیکن تعریف می شود. بازیکن به مثابه بخشی از فرایند بازی، عاملی برای پیشبرد ماجرای بازی و بخشی از بازی شناخته می شود. با این تحلیل، بازی، جهان ذهنی و میانجیگر مابین مکانیزم نظام بازی و بازیکن تعریف می شود. در واقع بازی در یک قالب هرمنوتیک باید تحلیل شود. از این رو ظرفیت های رتوریک، ایدئولوژیک، تعلیم و تربیتی و فنون آموزشی بازی تنها در متن بازی قابل تحلیل نیست و باید در قالبی هرمنوتیک تحلیل صورت گیرد (آرست، ۲۰۱۳: ۱۸۷-۱۸۸). از منظری دیگر جونز هم این گونه بیان می کند: «بازیکن معنای خودش را حین بازی می سازد درباره آن صحبت می کند، آن را بازسازی می کند و می تواند این کار را برای چندین بار انجام دهد» (جونز، ۲۰۰۸: ۲-۱۰). بازی های رایانه ای غالباً طوری طراحی می شوند که از نظر ماهوی دارای ویژگی های برگشت پذیری، امکان انتخاب های متنوع و کنترل پذیری هستند و از بعد زمینه ای و شخصیت ها هیجان انگیز اغلب خشن، تحریک کننده جنسی، ناقض هنجارهای اجتماعی و خنده دار هستند و گرافیک جذاب و موسیقی دل نشینی دارند و نوجوان را به خود جذب می کنند از این رو، با توجه به ویژگی های ماهوی و محتوایی این بازی ها و عدم امکان انجام بازی های فیزیکی در شرایط شهرنشینی جدید، سیاستگذاران و مجریان فرهنگی و تربیتی باید اقدام های ضروری در این زمینه را اتخاذ کنند. (ریچاردسون، پاورز و بوسکت، ۲۰۱۱)

سواد رسانه ای انتقادی

تعامل بازیکن با بازی‌ها همیشه هم مفید نیست. گاهی او در معرض آسیب و تهدید است. گاهی ممکن است جسم و بدن او با بیماری‌هایی مواجه شود، بیماری‌هایی که گاهی خطرناک و لاعلاج هستند. گاهی ممکن است در جریان غوطه وری در بازی اثرات ذهنی و اعتقادی منفی‌ای از بازی دریافت کند که در انطباق آن‌ها با جهان واقعی او را دچار مشکلات و حتی بحران‌های اساسی بکند. گاهی می‌تواند آثار منفی رفتاری همچون پرخاشگری و بداخلاقی و خشونت را به ویژه در کودکان و نوجوانان دوره اول در پی داشته باشد و در نهایت رسانه بازی‌های کامپیوتری می‌تواند همانند سایر رسانه‌ها در دوره‌های تاریخی مختلف نظام معرفت‌شناسی و جهان‌بینی هر فرد را به واسطه قواعد و فلسفه‌های ذاتی این رسانه مورد تغییر و شاید تخریب قرار دهد. به همین علت به منظور تعامل با این رسانه به صورت بهینه (یعنی حداکثر سود، استفاده و مهارت آموزی و حداقل انواع آسیب جسمی، ذهنی، روحی و اعتقادی) توجه به مفهوم سواد رسانه‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای برای بازیکن توصیه می‌شود؛ چراکه به صورت متقابل اولین و آخرین فرد اثرگذار و اثرپذیر در روند بازی خود بازیکن است. اوست که باید بداند که کدام بازی برای او مفید است و کدام مضر، بسته به اعتقاداتش کدام محدودیت‌های اخلاقی مانع از انجام برخی بازی‌ها می‌شود، کدام ژانر و سبک به خلیقات فردی و روانی او نزدیک‌تر است، کدام بازی ارزش وقت‌گذاری و درگیری را دارد، چه محدودیت‌های زمانی و محتوایی باید برای انجام بازی متناسب با ویژگی‌های فردی او لحاظ شود و در نهایت اوست که بهترین قاضی خود و خودشناس‌ترین فرد برای خودش است. تسلط به چنین مفاهیم بنیادینی برای هر فرد اساس مفهوم سواد رسانه‌ای را تشکیل می‌دهد. سواد رسانه‌ای عبارت است از توانایی فهم اینکه رسانه‌های جمعی چگونه کار می‌کنند چگونه معانی را تولید می‌کنند سازمان می‌یابند و چگونه مخاطبان می‌توانند این معانی را به صورت خردمندانه به کار گیرند محور سواد رسانه‌ای بر چگونگی تعامل با رسانه‌ها گذاشته شده است. فرایند تعامل با محتوای رسانه‌ها تجزیه و تحلیل انتقادی خوانده می‌شود که متناسب نحوه نمایش این محتوا، پیام‌های سیاسی، ایدئولوژیک و اجتماعی نهفته در آن و موضوعات مربوط به مالکیت و قوانینی است که بر کار رسانه‌ها و نحوه آرایش و عرضه پیام‌ها تأثیر می‌گذارد (لاندگرن، ۲۰۰۲: ۹۹). با سواد رسانه‌ای می‌توان نقشی که رسانه‌ها در زندگی بازی می‌کنند را توصیف کرد، قراردادهای اصلی رسانه‌ها را فهمید و از کاربرد رسانه‌ها به شیوه‌ای آزادانه لذت برد. مثلاً شخص با سواد رسانه‌ای تأثیر موسیقی و جلوه‌های ویژه را در برجسته کردن درام‌های تلویزیونی یا فیلم می‌فهمد. این شناخت از لذت صحنه‌ها نمی‌کاهد، بلکه از این جلوگیری می‌کند که بیننده بی‌خودی مجذوب یا به صورت غیرضروری مقهور شود. لازم نیست که بازیکن یک تحلیلگر باشد اما مهم است که به یاد داشته باشد که بازی همیشه یک جهان اجتماعی در خود دارد؛ جهانی پیچیده که با تجربه رسانه‌ای شده و تعامل گرانه فارغ از ساختارهای متنی واژگانی شکل گرفته است (جونز، ۲۰۰۸: ۱۰-۲). در مواجهه بازیکن در حین انجام بازی، با توجه به مطالعات صورت گرفته می‌توان پنج بعد سواد رسانه‌ای شامل بعد عملیاتی،

فرهنگی، انتقادی، روایی و بازی پذیری را در بازی های رایانه ای مطرح کرد. لازم به ذکر است که این ابعاد ویژه بازیکنان سنین بالاتر و بالغ به شمار می آید که از سطح دانش و آگاهی بالاتری برخوردارند و توانایی تمایز قائل شدن بین محتوای مناسب از نامناسب را دارند.

– بعد عملیاتی

سواد عملیاتی توانایی کار با ابزار رویه ها و فنونی است که برای کار با نظام زبانی نگاشته شده (در اینجا بازی) و به صورت کارآمد ضروری است. مثلاً فرد باید کلیدها را به خوبی بشناسد، از رویه بازی اطلاع داشته باشد، از خطراتی که او را تهدید می کند مطلع باشد و از فنون به کار رفته در بازی در جهت پیشبرد بازی استفاده کند (سنفورد و مدیل، ۲۰۰۷: ۴۴۰).

– بعد فرهنگی

منظور از سواد فرهنگی توانایی فهم نظام معنایی یک کردار اجتماعی است و دانستن اینکه معانی چگونه درون آن کردار ساخته و فهمیده می شوند. بنابراین، سواد فرهنگی به معنای فهم بافت ها و زمینه های فرهنگی است که نه تنها به تولید معنا کمک می کنند بلکه در فهم درست یا نادرست آن معنا نیز نقش بازی می کنند (سنفورد و مدیل ۲۰۰۷: ۴۴۴) ارتباط درست بازیکن با دیگر بازیکن ها و فهم معنای کردارهای آن ها و نیز فهم معنای عمل کاراکترهای بازی هنگامی ممکن می شود که بازیکن از بافت فرهنگی ای که این کردارها در آن رخ می دهد درکی داشته باشد.

– بعد انتقادی

سواد انتقادی به آگاهی از این که همه کردارهای اجتماعی و به تبع، همه سوادها بر ساخت های اجتماعی و گزینشی اند اشاره دارد. این کردارها برخی بازنمایی ها و طبقه بندی ها – ارزش ها، اهداف، قواعد استانداردها و چشم اندازها را در بر می گیرند و برخی دیگر را طرد می کنند. بازیکن ها اغلب از کردارهای اجتماعی گسترده تر گنجانده شده در محتوا و نحوه بازی های ویدئویی ناآگاه اند، مگر آنکه آموخته باشند که چگونه متوجه ارزش ها و مفروضات گنجانده شده در یک بازی شوند و آنها را به نقد کشند. بازی های ویدئویی خلق نمی شوند تا به تفکر و تأمل درباره ارزش ها میدان دهند بلکه برای اینکه یک بازیکن موفق شود باید قواعد بازی را بپذیرد قواعدی که سرشار از ارزش ها و مفروضاتی درباره نحوه کار جهان است (سنفورد و مدیل، ۲۰۰۷: ۴۴۹). از سوی دیگر، از نظر باکینگهام و برن بعد انتقادی فهم معانی گسترده تر فرهنگی و اجتماعی احاطه کننده بازی ها و چگونگی تولید و مصرف آنهاست. در واقع سواد انتقادی در اینجا به معنای آن است که فرد از شرایط فرهنگی و اجتماعی ای – شرکت تولیدکننده رده بندی سنی و ویژگی بازی، ارزیابی بازار و منتقدان و محبوبیت – بازی که در تولید بازی ها

و یا در مصرف آنها دخیل هستند، آگاهی داشته باشد. فهم محتوای بازی نیز وجه دیگری از بعد انتقادی است (باکینگهام و برن، ۲۰۰۷).

– بعد روایی

بازی همچون دیگر متون رسانه ای از بعد روایی برخوردار است. روایت در بازی ها به اندازه روایت در دیگر متون رسانه ای اهمیت دارد. روایت ها نحوه داستان گویی و به سرانجام رسیدن حوادثی را که در بازی رخ می دهند بیان می کنند. شناخت خط کلی داستان و نحوه عملکرد شخصیت ها در بازی می تواند شناختی حداقلی از این جنبه در اختیار بازیکن قرار دهد. مزیت بازی نسبت به رسانه های دیگر آن است که بازیکن روایت را «می سازد» و روایت به خودی خود در بازی پیش نمی رود. اگرچه می توان از شیوه های رایج تحلیل روایت در سینما و یا رمان برای تحلیل بازیها کمک گرفت، تفاوت های موجود و معنای ایدئولوژیک آن ها را نباید دست کم گرفت. منظور از معنای ایدئولوژیک در روایت آن است که بازی چگونه با فراخواندن بازیکن به مداخله در ساختن روایت، به نوعی او را شریک می کند. در واقع همان گونه که آپرلی می گوید در اینجا نوعی «استیضاح سوژه» به قول آلتوسر رخ می دهد. استیضاح سوژه فراخوانی سوژه برای شناخت آن به نحوی خاص است. این دقیقاً همان کاری است که از «دستگاه های ایدئولوژیک» بر می آید. پس بازی می تواند همانند یک دستگاه ایدئولوژیک عمل کند (آپرلی، ۱۳۸۷). ما به مشتبه شدن ساختار ذهنی شخص دیگری برای خود فراخوانده شده ایم؛ این نوعی جدید از همسان سازی اختصاص یافته برای عصر اطلاعات و نیروی کار شناختی است فناوری های فرهنگی جامعه صنعتی - سینما و ما - ما را به همخوانی کردن با تصویر بدنی شخصی دیگر فراخوانده اند. رسانه تعامل گر ما را به تداعی ساختار ذهنی شخصی دیگر فرا می خواند (گرت، ۱۳۸۷: ۱۶۰).

– بعد بازی پذیری

بازی پذیری آن است که بازی ها، برخلاف سایر رسانه ها، فقط به متن رسانه ای که باید دریافت شود ختم نمی شود؛ مثلاً روایت و کاراکترها در بازی مطلق و تک خطی نیستند و سلیقه و مهارت و دستکاری بازیکن برای پیشبرد آن ها اهمیت دارد. این بعد تنها به آشنایی ساده با قواعد رویه ها و نحوه به کارگیری آن ها در جریان بازی و از دیگر سو، نحوه هدایت بازیکن توسط این قواعد از سوی خود بازی اشاره دارد به دیگر بیان نه تنها بازیکن می تواند از این قواعد و رویه ها به درکی شخصی تر برسد و به نوعی از «صرفه جویی» در کاربرد آن ها دست یابد، بلکه قواعد و رویه ها نیز می توانند به نحو خاصی بازیکن را هدایت کنند و چیزهایی را بر او تحمیل نمایند (کوثری، ۲۴۳: ۲۴۲-۱۳۸۹).

مدیریت زمان بازی

سایت آموزشی گریت اسکول اعمال قوانین زمان تماشا در خانه را هدیه ای از جانب والدین به فرزندان می‌داند که برای کودک فراهم می‌شود تا زمان بیشتری برای مطالعه فعالیت در بازی‌های عملی و رسیدن به جسم و روحی سالمتر داشته باشد. همچنین دسروچرز یکی از مهمترین و چالش برانگیزترین مسائل در مورد تعامل کودک و نوجوان با بازی‌های رایانه ای را مسئله «زمان» می‌داند. اینکه فرزندان ما چه میزان در روز یا هفته مجازند که بازی کنند یا در هر سن و یا شرایط دیگر، زمان مجاز برای بازی چگونه تغییر می‌کند، تقریباً موضوع بحث همهٔ والدین و کارشناسان حوزه بازی است. می‌توان گفت در اکثر قریب به اتفاق متون آموزشی و کاربردی سواد بازی بروشورها و دستورالعمل‌ها، «زمان» قسمتی از بحث را به خود اختصاص داده و این نشان از اهمیت آن دارد. مدیریت زمان انجام بازی رایانه ای فرزندان کار آسانی نیست قراردادن محدودیت‌ها در ضمن احترام به فرزندان کاری دشوار است برخی از کودکان آن قدر درگیر بازی می‌شوند که انگار زندگی شان حول محور بازی رایانه ای می‌چرخد. در واقع اگر او بازی رایانه ای نکند دیگر نمی‌داند باید در طول روز چه کاری بکند. دسروچرز در دستورالعملی چند نکته برای مدیریت زمان انجام بازی رایانه‌ای فرزندان را ارائه می‌دهد:

- در روزهای اول هفته یا روزهای کاری^۳ که به تعطیلات ختم نمی‌شود، بعد از انجام درست تکالیف مدرسه با نظارت والدین روزانه می‌تواند ۴۵ دقیقه بازی کند.

- در ایام تعطیلی این زمان می‌تواند دو ساعت باشد.

- در روزهای منتهی به تعطیلات (مثل چهارشنبه یا پنجشنبه) این زمان به صورت امتیازی می‌تواند تا سه ساعت هم در نظر گرفته شود.^۴

- دو ساعت زمان بازی در آخر هفته ممکن است زمان زیادی تلقی شود اما اگر این زمان را به مدت‌های ۳۰ دقیقه ای تقسیم کنیم می‌بینیم که این زمانی است که فرزند در مدت چهار روز در انجام بازی به آن می‌رسد. در ضمن کمی هم به فرزندان حق دهید؛ بدانید این زمان دوساعته برای آنان به سرعت می‌گذرد.

- در ایام هفته، والدین در تلاش اند تا زمان بازی رایانه ای را برای فرزندان به حداقل برسانند. این امر باعث می‌شود فرزند ایام هفته را دورانی مصیبت بار و مدرسه را یک فاجعه ببیند و به همین ترتیب بی‌میل و رغبت تکالیفش را از سر بگذراند.

در ادامه دسروچرز، دستورالعمل استراتژیهای کاهش زمان بازی را هم بیان می‌کند. برای کاهش زمان انجام بازی اعمال قوانین جدید می‌تواند کمک کند. برقراری وقفه و فاصله بین زمان بازی تقسیم این زمان در طول روز و محدود کردن زمان تماشای ویدئو و فیلم میتواند جزو این قوانین باشد:

^۳ در فرهنگ ایرانی روزهای شنبه تا سه شنبه و در فرهنگهای مسیحی دوشنبه تا پنج شنبه

^۴ در ایران روزهای پنج شنبه جمعه

- هر روز زمان انجام بازی را کنترل کنید.

- پاداش‌های فرزندان را به مقولات دیگری فارغ از بازی معطوف کنید (مثل بازی های فیزیکی، ورزشی و هدایای دیگری به غیر از بازی).

- از فرزندان بخواهید که خودش مدیریت زمان را انجام دهد.

- انجام بازی بیش از سی دقیقه به صورت مداوم را محدود کنید.

- زمان انجام بازی را در اوقات مختلف روز تقسیم کنید.

سارا بین مشاور و توانمندساز خانواده که خود مادر است و از تجربیات مادری اش در نکات آموزشی اش استفاده می‌کند، در توصیه نامه ای چهار شیوه برای مدیریت زمان تماشا کودکان را شرح می‌دهد. او در پاسخ به این سؤال که مدت زمان نمایش چقدر باید به طول بکشد می‌گوید: «باید گفت که فرمول واحدی برای تعیین این زمان وجود ندارد. وقتی که تصمیم درستی مبنی بر مناسب بودن و کمیت این زمان با توجه به ریسک‌های بالقوه ای که توانایی کودک برای تشخیص و دوری کردن از خطرهای این شرایط وجود داشته باشد، مدیریت زمان پخش بر توسعه مهارت اجتماعی فرد تأثیرگذار است. بازی ها و تکنولوژی می توانند به صورت شگفت انگیزی برای کودکان تعامل و ارائه بازخورد مثبت از دیگر بازیکنان و رقبا را در جهان آنلاین فراهم کنند. اگر کودک نمی تواند ارتباطی با فرد دیگر در جهان بازی برقرار کند یا در آن ضعف دارد، او باید در جهان واقعی ارتباط چهره به چهره برقرار کند. در واقع او به راهنمایی و هدایت بیشتر در برای برقراری ارتباط بهتر و بیشتر با دیگران نیاز دارد.»

همچنین سارا بین برای بالا بردن کیفیت اجرای قوانین کنترل و مدیریت زمان بازی موضوع میزان فهم و سن عقلی فرزندان را پیش می‌کشد و می‌گوید: «همیشه با این ضرب المثل مواجه شده ایم که بعضی از کودکان بیشتر از سنشان می فهمند. قبل از اعمال قوانین زمان نمایش سطح بزرگ سالی و سن عقلی کودک خود را بسنجید. هر قدر سن کودک بالاتر رود توانایی او برای مدیریت خود و تمامی رفتارش به صورت انحصاری بیشتر و بیشتر می شود. البته این عامل همیشه ملاک نیست؛ اگر نوجوانی هنوز به بزرگ سالی نرسیده، غیرمسئولیت پذیر است و یا هنوز بر سر استقلال خود به مجادله می‌پردازد، محدودیت های بیشتر می‌تواند برای وی مناسب باشد توانایی برای مدیریت رفتاری خود مهمترین عامل این بخش است. در ضمن بدانید که فراهم کردن آزادی برای کودکان می تواند به خودمدیریتی شان کمک کند.» در نهایت گرگ سیمن بیان می‌کند که تشویق فرزندان به صرف زمان کمتر برای بازی‌های رایانه ای نیازمند زمان گذاری بیشتری از طرف والدین است. اختصاص دادن زمان مناسبی به صورت برنامه ریزی شده به فرزندان برای والدین امروزی کار آسانی نیست اما بدانید پاداش زحمات و همه تلاش‌هایتان آن قدر ارزشمند و گران قدر است که وقت گذاری بیشتر برای فرزندانمان را توجیه می‌کند؛ چراکه شما دائماً در حال دیدن رشد و ترقی آنان هستید.

مدیریت مکان بازی

منظور از «مکان بازی» جایی در خانه است که به فناوری های ارتباطی اختصاص داده می شود که تا حدود زیادی در چگونگی و شیوه استفاده از آن فناوری مؤثر است بنابراین اینکه هر کدام از وسایل ارتباطی مربوط به هر یک از اعضای خانواده در کدام قسمت از خانه قرار می گیرد یا استفاده می شود، مهم است. این امر به صورت ویژه در مورد فرزندان نیازمند مدیریت و نظارت والدین است. فرزندان چه در سنین کودکی و چه نوجوانی، باید بدانند که والدین در هر شرایطی به مصرف رسانه ای آنها دسترسی و نظارت دارند. این چگونگی و میزان دسترسی و نظارت تابع شرایطی از جمله سن فرزند است. بر این اساس، ضروری است که شرایط مکانی استفاده از رسانه ها توسط فرزندان قانون مند شود. در این باب جانسون به والدین توصیه می کند: «مکانی را در منزل تعبیه کنید که همه موبایل ها و ابزارهای مجازی مثل تبلت در یک ساعت مقرر در آنجا قرار گیرد تا مطمئن شوید زمان بیشتری به بازی یا فعالیت های مجازی متفرقه اختصاص داده نشود و فعالیت های دیگر جایگزین زمان خواب نشوند. ابزارهای بازی یا رسانه ای باید خارج از دسترس در زمان خواب یا زمان غذاخوردن کنار سفره باشد و برای سنین پایین تر حداقل یک ساعت قبل از خواب باید از دسترس آنها خارج شود. همچنین از آنجا که بازی کاربردی خانگی دارد، تعداد و مکان قرار گرفتن آن از جمله عوامل مهم در وساطت والدین و استفاده خانوادگی است. بازی ها باید در قسمت های عمومی خانه مثل هال و پذیرایی قرار گیرند و تا حد ممکن باید از خصوصی سازی فضا برای فرزند حین بازی جلوگیری کرد. در واقع با شیوه چیدمان وسایل نوعی محدودیت مکانی قائل می شویم. اگر این بازی به صورت موبایل یا آی پد و تبلت بود باید محدودیت های زمانی و نرم افزاری برای آن قائل شد که فرزند ابتدا با محتوای رده بندی شده سنی اش مواجه و از محتوای خطرناک دور شود، ثانیاً با تعیین و تنظیم زمان بندی امکان استفاده از هر محتوایی در هر موقعیتی از خانه را پیدا نکند؛ مثل زمان بندی برای وصل یا قطع بودن وای فای اینترنت نصب نرم افزار کنترل سنی محتوا و قانون خاموش کردن گوشی و تبلت و تحویل به والدین در ساعات خاموشی یا هر ساعتی که والدین تشخیص دهند.» مدرسه گریت نیز در توصیه نامه نظارتی خود به والدین توصیه می کند که رسانه ها را از اتاق خواب بچه ها دور نگه دارند کنترل کودک در هنگام مشاهده او بسیار ساده تر است. این بدان معنی است که بازی های ویدئویی، تلویزیون و رایانه را در یک منطقه مشترک نگه دارید تا بتوانید ملاحظات مورد نظر را رعایت کنید.

نظارت غیر مستقیم والدین

در همه متون مربوط به سواد بازی مخصوصاً آن ها که برای والدین تدوین شده است بر ضرورت نظارت غیر مستقیم بر تعامل کودکان و نوجوانان با بازی های رایانه ای تأکید شده است که در ادامه به تعدادی از این راهکارها اشاره می کنیم این نظارت ها شامل اطلاعات دسترسی ها و اعمال کنترل ها و محدودیت هایی است که به واسطه

ابزار فناورانه از جانب والدین اعمال می شود. سارا بین بر این باور است که والدین خانه حتی اگر دوست نداشته باشند، باید کنترل کننده وسایل فناورانه در خانه باشند. نیاز به مجادلات قدرتمند فیزیکی و دعوا نیست، حتی نیاز به توانایی های هک و جنگ دیجیتالی هم نیست. سارا بین در اظهار نظری جسورانه به والدین توصیه می کند حتی اگر فرزندان ابزار فناورانه شان را مخفی کردند، در نیمه های شب به صورت پاورچین و دزدکی به سراغ وسایل او بروید. اگر او گوشی اش را در اختیار شما قرار نداد شما با ظرافت آن را به دست آورید و نترسید. از جمله موارد نظارت غیر مستقیم والدین که در اینجا می توان به آنان اشاره کرد، موارد زیر است:

۱. قراردادن پسورد و رمز

۲. استفاده از بخش کنترل والدین در نرم افزارها سیستم عامل ها و کنسول های بازی

۳. تنظیمات امنیتی و خصوصی در شبکه های اجتماعی

۴. استفاده از بخش دسترسی هدایت شده

۵. خدمات تلفن همراه

۶. از کاراندختن ابزارها

۷. کنترل هزینه ها

قرار دادن پسورد و رمز: بسیاری از ابزارهای فناورانه می توانند از رمز عبور یا کد عددی برای ورود و دسترسی برخوردار شوند. بسیاری از ابزارها پس از ده بار وارد کردن اشتباه رمز، مانع ورود می شوند که باعث محدود شدن فرزندان از حدس زدن بیشتر رمز می شود. همچنین از گذاشتن رمزهایی آشنا مثل تاریخ تولد، شماره تلفن خانه یا موبایل و یا دیگر اعداد و حروفی که کودکان ممکن است آن را حدس بزنند دوری کنید. ابزارهای جدیدتر که مجهز به اسکرانر اثر انگشت هستند، اغلب از کدهای عددی به عنوان پشتیبان هم استفاده می کنند؛ پس مطمئن شوید که رمزی که انتخاب کرده اید رمزی سفت و سخت است و هرگز آن را با کودکان به اشتراک نگذارید. همچنین از نظر پاتریشیا ونس والدین باید در نظر داشته باشند که در صورت مقرر کردن هرگونه نام کاربری و رمز ورود هیچگاه نباید آن را با فرزندشان در میان بگذارند.

کنترل والدین: بسیاری از کنسول های بازی مجهز به بخش کنترل والدین است که در بخش منوی سیستم قرار دارد. استفاده از این کنترل اجازه می دهد تا دسترسی اینترنتی را محدود کنید، خریدهای اینترنتی را غیر فعال کنید و کودک را از انجام بازی هایی که مناسب رده سنی او نیست باز دارید. این دستگاه ها می توانند به گونه ای تنظیم شوند که به پس از استفاده مقدار زمانی معین در روز خودشان به صورت خودکار خاموش شوند. با توجه به نوع ابزار، مواردی همچون خرید بازی و امکانات در بازی، دسترسی به اینترنت و توجه به رده بندی سنی بازی به منظور مدیریت فرزندان را از جانب والدین ممکن می سازد. در کنسول ها این امکان را به والدین می دهد

که حتی محدودیت زمانی لیست سفیدی از دوستان و همبازیان را تعیین کند و مانع از همبازی شدن فرزندش با افراد بزرگتر و ناشایست شود (ونس، ۲۰۱۸).

تنظیمات امنیتی و خصوصی در شبکه های اجتماعی تنظیمات و امنیتی در تنظیمات شبکه های اجتماعی مثل تلگرام، فیس بوک، اینستاگرام و... می تواند از نمایش کودک تان در نتایج جست و جوی های عمومی جلوگیری کند. همچنین از باز خورد و پاسخ دهی دیگران به فرزندتان هم جلوگیری می کند و نیز ارسال درخواست دوست شدن در فضای مجازی را هم محدود می کند. بهترین راه این است که خود والدین دارای یک حساب در شبکه های اجتماعی باشند و مطمئن ترین شیوه استفاده از این شبکه اجتماعی را ابتدا خود بیاموزند و بعد آن را در اختیار فرزندشان قرار دهند. در این حالت بهترین شیوه استفاده از تنظیمات که به وسیله والدین یافت شده است در اختیار کودک قرار می گیرد.

دسترسی هدایت شده: استفاده از این شیوه برای کودکان خردسال تر و نا آشنا به محیط بیشتر اهمیت دارد و در برخی از تبلت ها از جمله آی پد این گزینه هم وجود دارد. این گزینه به والدین اجازه می دهد تا با فعال کردن دسترسی هدایت شده با فشار دادن کلید استفاده در خانه، زمان و ورود رمز عبور آن را به کار گیرند. در واقع والدین می توانند فرزندانشان را به استفاده از نرم افزار خاصی محدود کنند و حتی قسمت هایی از صفحه را که نمی خواهند کودکانشان استفاده کنند، علامت بگذارند.

خدمات تلفن همراه: بسیاری از اپراتورهای تلفن همراه در جهان این امکان را در اختیار کاربران شان قرار می دهند که مصرف و استفاده از نرم افزارها یا امکانات تلفن همراه را به حالت تعلیق درآورند و برقرار کردن دوباره با ورود به حساب کاربری والدین و دادن چند کلیک امکان پذیر است. اپراتورها همچنین ماهانه نرم افزارها و حق عضویت های ماهانه ای را فعال می کنند که والدین را توانمند می سازد تا مصرف تعاملات فعالیت و استفاده کودکانشان از اینترنت و نرم افزارها را پیگیری، کنترل و محدود کنند.

از کار انداختن ابزارها: آیا کودکان دسته بازی یا گوشی و تبلت را رها نمی کنند؟ مشکلی نیست زمانی که فرصت آن پیش آمد بدون هیچ نزاع و مقابله ای وارد عمل شوید بگذارید بازی و زمان تماشا تمام شود. ممکن است شما دریابید که بهترین راه این است که کابل برق یا یکی دیگر از کابل های اتصال دستگاه یا شارژر را از جایش درآورید و پیش خود نگهدارید یا حتی مودم بیسیم اینترنت را جایی نزد خود پنهان کنید. پس لازم نیست کل سیستم را جمع کنید و می توانید فقط بخشی از سیستم یا کابل هایی از آن را از دسترس فرزندتان دور کنید. کنترل پرداخت هزینه های آنلاین: بسیاری از بازی ها در ابتدا به صورت آزاد و رایگان در اختیار بازیکنان قرار می گیرند اما در میانه آن، بازیکنان به پرداخت پول برای دسترسی به ویژگی ها و امکانات خاص تشویق می شوند تا بتوانند در رقابت با سایر بازیکنان از این امکانات استفاده کنند یا از بخش های خسته کننده بازی عبور کنند برای مواجهه با این کار خاموش کردن بخش خرید در نرم افزارهای مختلف پیشنهاد می شود:

تهیه شده توسط مرکز آموزش سازمان فضای مجازی بسیج (نسرا) استان یزد

- در موبایل‌ها و نرم افزارهای آی‌اواس باید به بخش محدودکننده در تنظیمات عمومی بروید و خاموش کردن خرید در نرم افزارها را فعال کنید.

- در موبایل‌ها و نرم افزارهای اندروید نرم افزار yalP elgooG را باز کنید. به بخش منو بروید و بر روی تنظیمات کلیک کنید به بخش کنترل کاربر رفته و بخش استفاده از رمز عبور را برای محدود کردن خرید فعال سازید. در این حالت فقط با نوشتن این رمز خرید ممکن می‌شود.

حالا اگر فرزندان‌تان تمایل به خرید داشتند با هماهنگی شما این کار صورت می‌گیرد. راه دیگر این است که می‌توانید کارت خریدی با موجودی محدود و معینی در اختیار فرزندان‌تان قرار دهید و خودتان بر حساب‌های واریزی و برداشتی آن نظارت داشته باشید (مرکز سواد دیجیتال و رسانه ای کانادا، ۲۰۱۷).

والدین نباید از جست‌وجو و یافتن راه‌حل‌های بهتر بترسند و باید به وسیله ارتباط با شرکت‌های پشتیبانی محصولات یا جست‌وجو در اینترنت پاسخ‌سؤالات خود را درباره نرم افزارها و چگونگی انجام خواسته‌هایشان به دست آورند. والدین باید این اعتماد به نفس را به خود دهند که ندانستن عیب نیست بلکه سستی در یادگیری فناوری عیب است؛ حتی اگر فرزندان با رفتارشان این اعتماد به نفس درمورد کار با فناوری را از والدین بگیرند از این منظر که «همه چیز دیگر عوض شده» و جهان تکنولوژی در حال رشد است نیاز به والدینی که آگاهی انتقادی برای رشد فرزندان داشته باشند هم بیشتر درک می‌شود (بین، ۲۰۱۸).

رفتارهای جایگزین

وقتی کودکان استفاده از وسایل ارتباط جمعی را انتخاب می‌کنند، در واقع دیگر انواع فعالیت‌ها مانند بازی کردن بیرون از خانه با دوستان را کنار می‌گذارند؛ بنابراین رسانه دارد جای دیگر فعالیت‌ها را می‌گیرد چراکه آن فعالیت‌ها هنگام استفاده از رسانه اتفاق افتند.

اگر زمان باهم بودن برای خانواده شما یک ارزش است، باید آن را قبل از وضع قوانین انجام بازی رایانه‌ای در خانه به صورت یک آیین اجرا کنید. این یعنی قبل از هر قانون و محدودیتی برای بازی باید قوانین ایجابی و جدیدی برای تحکیم ارزش‌های خانواده در خانه اجرا شود و بعد از قوت گرفتن این قوانین، مقررات انجام بازی اجرا شود. همچنین والدین باید طوری فرزندان‌شان را بار بیاورند که در خانه مسئولیت پذیر باشند. بسیاری از والدین باور دارند بهتر است فرزندان‌شان در مسئولیت‌های خانه آنان را کمک کنند؛ مثلاً وقتی کودک چهارساله است والدین انتظار دارند که او وسایل اسباب بازی‌اش را جمع کند و در محل مخصوص بگذارد که این وظیفه برای نوجوانان چندوجهی و پیچیده‌تر می‌شود؛ مثل تمیز نگه داشتن اتاق خانه سرویس‌های بهداشتی و حمام و یا قفل کردن در خانه بعد از خروج از آن و همراه داشتن کلید خانه با خود. بسیاری از مسئولیت‌های فرزندی باید به فرزند تفهیم و از جانب وی اعمال شده باشد تا اعمال سایر قوانین از جمله قوانین مربوط به انجام بازی‌های

رایانه ای کارایی خود را به دست آورد؛ در واقع جایگاه والدین و فرزندان در خانه و خانواده باید معلوم باشد تا این قوانین به درستی اجرا شوند (بین، ۲۰۱۸).

در اینجا فرزند باید بداند که باید چه وظایف و کارهایی را به صورت روزانه انجام دهند تا بتواند بازی کند. اگر فرزندان همه کارهایشان را انجام داده اند، آن موقع زمان انجام بازی است. مثلاً ممکن است والدین تصمیم بگیرند که فرزندشان نیاز دارد تا رختخوابش را مرتب کند، برای تفریح سالم به بیرون برود، با دوستش بازی کند، یک کار خلاقانه انجام دهد، یک ساعت را به انجام یک برنامه خانوادگی و تفریحی بپردازد و بعد از اتمام و انجام این فعالیت‌ها، زمان بازی اش فرا برسد. در این روش مزیت‌ها (زمان برای خانواده، خلاقیت بازی‌های جمعی و سالم) به مانند مسئولیت‌ها (مرتب کردن تختخواب و سایر وظایف کودک) باید قبل از بازی انجام شوند. همچنین بین توصیه می‌کند اگر فرزندی دارید که در مقابل قوانین و محدودیت‌های تان در هر حالتی مقاومت می‌کند، به دنبال فرصت جایگزینی برای تشویق فرزند در مشارکت با فعالیت‌های جهان واقعی باشید. به عنوان مثال، اگر فرزندان از بازی‌های خیالی شخصیت محور لذت می‌برد به او رمان‌های فانتزی معرفی کنید. اگر از بازی‌های ورزشی لذت می‌برد، او را به انجام ورزش در محیط واقعی تشویق کنید. سیمن توصیه می‌کند لیستی از فعالیت‌ها و فرصت‌هایی که می‌شود به مقدار زمان بازی انجام گیرد را جمع آوری کنید؛ مثلاً در یک چهارم زمان کل بازی می‌شود یک بازی سنتی به فرزند آموزش داد و در نیمی از زمان بازی، می‌توان به آموزش یک ورزش، پرورش گیاه دوخت و دوز و تعمیر دوچرخه پرداخت. بهتر است والدین برای پدید آوردن شیوه‌های جدید به منظور انجام برنامه‌های متنوع عملی و تنظیم و کنترل نیاز و عرضه خواسته‌های فرزند تلاش کنند.

والدین بهتر است از فرزندانشان بخواهند تا به فعالیت‌های عملی فکر و برنامه ریزی کنند؛ حتی اگر در آن حوزه که می‌خواهند و دوست دارند تخصصی ندارند. برای اینکه این کار برایشان جذاب تر باشد، والدین بهتر است به دنبال روش‌هایی برای افزودن تعداد دوستان فرزندان خود باشند. نکته مورد توجه این است که فعالیت‌های آفلاین در جهان واقعی نباید لزوماً، گران عجیب غریب و غیرمعمول باشد. همچنین کارشناسان بیان می‌کنند که ممکن است فرزند یک علاقه یا هدفی داشته باشد که در ظاهر امر آشکار نیست اما برای تشخیص و فهم بهتر این حوزه والدین باید او را آماده کنند؛ چرا که کودکان نمی‌توانند به صورت بلندمدت فعالیت در آن حوزه را برای خود تصور کنند. در اینجا بهتر است والدین چگونگی برنامه ریزی و بودجه بندی زمان و پول برای این فعالیت‌ها در بلندمدت را با فرزندشان در میان بگذارند و بهتر است به گونه ای برخورد کنند که این تلاش‌ها به عنوان پاداش و هدیه ای بزرگ برای فرزند معرفی شود. البته، به عنوان یک پدر و مادر، مشارکت برای کمک به تأمین مالی یک اقدام بلندمدت و پیگیری پیشرفت فرزند کار ساده ای به نظر نمی‌آید اما بهتر است والدین بدانند که اجرای یک پروژه بلندمدت برای فرزندشان و موفقیت و پیشرفت او می‌تواند بهترین پاداش برای والدین باشد. به علاوه، وعده های غذایی از جمله شام خوردن یکی از نموده‌های جمعی دور هم جمع شدن در خانواده معرفی می‌شود. این

موقعیت در قالب خانواده فرصتی مناسب را برای ارتباطات انسانی در محیط خانه فراهم می‌کند. یک برنامه ریزی برای میل کردن غذا با هم می‌تواند کودکان را از حباب‌های جداگانه کنسول‌های بازی خود بیرون بکشد و دیگر اعضای خانواده را در تبادل ایده‌ها درگیر کند. سر سفره شام می‌تواند جایی مناسب برای بحث آزاد باشد؛ جایی که فرزندان می‌توانند موفقیت‌های بازی‌های خود را بیان کنند و علایق سایر اعضای خانواده را بشنوند. در واقع سفره شام موقعیتی است که می‌توان در آن فارغ از فضا و جهان بازی‌های رایانه‌ای، علایق و موضوعات متنوع اعضای خانواده به گفت‌وگو گذاشته شود و عرصه و فعالیت‌های آینده برنامه ریزی شود (سیمن، ۲۰۱۱).

البته نباید از نقش والدین به عنوان الگو برای فرزندان غفلت کنیم، چنانچه امی مورین در توصیه نامه خانواده عالی می‌گوید: «اینکه به نوجوانان بگویید که وسایل الکترونیکی‌شان را خاموش کنند در حالی که خودتان جلوی تلویزیون نشسته‌اید، به احتمال زیاد مؤثر نیست نوجوانان از آنچه انجام می‌دهید بیشتر از آنچه می‌گویید یاد می‌گیرند. با محدود کردن زمان تماشای خود یک الگوی عالی باشید به فرزندان اجازه دهید ببینند که بین انتخاب چیزی در گوگل یا بررسی نمره یک بازی، گزینه‌ای را انتخاب کرده‌اید. به او نشان دهید که چگونه یاد گرفته‌اید که با رسانه‌ها به عنوان یک امتیاز رفتار کنید.»

همراهی در بازی یا همبازی شدن

بازی‌های ویدئویی اغلب یک فعالیت انفرادی است. حتی اگر تعدادی از دوستان فرزندان بخواهند با هم بازی کنند باید به صورت تکی یا دوتایی در مقابل نمایشگر قرار گیرند و بازی را به صورت موازی با هم پی بگیرند. از این رو، بسیاری از مدرسان و پژوهشگران حوزه سواد بازی خرید بازی‌های چند نفره را توصیه می‌کنند که تعداد بیشتری از اعضای خانواده می‌توانند از آن لذت ببرند. این بازی‌ها حس جمع‌گرایی را بیشتر از حس فردگرایی در کودک تقویت می‌کنند و انجام بازی برای کودک همچون یک فعالیت جمعی خانوادگی تلقی می‌شود. از طرفی هم به خاطر پدید آمدن تمایزات نسلی، همبازی شدن والدین با فرزندان‌شان امری دشوار برای والدین به شمار می‌آید؛ چراکه هم فرزندان فرصت بیشتری برای انجام بازی دارند، هم والدین در انجام بازی و ارتباط با ابزار فناورانه جدید نسبت به فرزندان‌شان ضعیف‌ترند. با این حال، یکی از توصیه‌های جدی کارشناسان همبازی شدن والدین با فرزندان است و به هر طریقی والدین باید این دشواری را بر دوش بکشند؛ اگرچه که این دشواری در موقعیتی تفریحی و سرگرم‌کننده رخ می‌دهد و از شدت این دشواری می‌کاهد. کارشناسان به والدین توصیه می‌کنند تا از فرزندان بخواهند تا یکی از بازی‌های مورد علاقه‌اش را به شما بیاموزد و آن را با هم انجام دهید. ممکن است که در این حالت والدین بازی را آموزنده‌چالش برانگیز و یا ناامیدکننده ببینند اما آن‌ها باید با ذهنی باز با موضوع برخورد کنند و تمایل به تجربه چیزهایی جدید داشته باشند. بعد از آن بهتر است والدین از فرزندان‌شان بخواهند که اجرای محدودیت‌های زمانی یا محتوایی در انجام بازی را اجرا کنند. در این

شرایط همدلانه این پیشنهاد والدین می‌تواند شانس بیشتری برای گوش فرادادن و اعمال درخواستشان از جانب فرزندشان داشته باشد (سیمن، ۲۰۱۱). لینچ در مورد همبازی شدن می‌گوید: «والدین باید طوری برخورد کنند که انجام بازی فرزندانشان برایشان اهمیت دارد و خود را به صورت فعال در مواجهه با بازی فرزندانشان درگیر کنند. همبازی شدن والدین با فرزندانشان امکان آگاهی بیشتری در مورد بازی‌های رایانه ای به والدین می‌دهد و تمایلات فرزندانشان را برای آنها مشخص می‌کند. انجام بازی‌های جدید خریداری شده توسط والدین (قبل از بازی کردن توسط فرزند) بالأخص در مورد بازی‌هایی که والدین در مورد محتویاتش اطلاعی ندارند به این آگاهی کمک می‌کند.»

آگاه سازی

گفت وگو مهم ترین شیوه تعامل آموزش و نظارت والدین بر تربیت و رشد فرزندان است کارشناسان توصیه می‌کنند که بهتر است از سنین پایین درباره بازی‌ها با کودکان صحبت کرد و به کودک نشان داد که کدام یک از محتویات بازی‌ها ناشایست هستند و ایراد دارند.

یکی از کارکردهای شکل‌گیری گفت وگو انجام پرسش و پاسخ است که مقدمه شکل‌گیری تفکر انتقادی است. کارایی تفکر انتقادی در مواجهه فرزندان با محتویات بازی‌ها کارایی خود را نشان می‌دهد. از این رو، والدین باید آن را دائماً و تا حدا امکان تقویت کنند. درباره رخداد بازی و خط داستانی آن باید با فرزندان هم صحبت شد و به این پرسش پاسخ داد که اگر این وقایع در جهان واقعی رخ بدهند چه خواهد شد. همچنان تصورات قالبی که در بازی ارائه می‌شود باید به چالش کشیده شود و کودک هم در این مسیر تشویق شود. همچنین توصیه می‌شود که به صورت مستقیم به فرزندان درباره برنامه و زمان مدیریت شما و مدیریت خود او در مورد خودش سخن بگویید، چراکه شاید انطباق برنامه شما با ویژگی‌های وی برنامه را دچار تغییراتی کند. سعی کنید این انطباق را صورت دهید (بین، ۲۰۱۸).

سیلور بلت هم توصیه می‌کند که نوجوانان را در حین و بعد بازی با سؤال همراهی کنید؛ البته طوری رفتار نکنید که لذت بازی را تماماً از آنها بگیرد. بدانید در سواد رسانه ای فرض این است که رسانه‌ها بخش پذیرفتنی محیط هستند و همان طور که پیام‌های مثبت اجتماعی دارند، پیام‌های ضداجتماعی هم دارند. او بر هفت راهبرد سواد رسانه ای برای بزرگ سالان تأکید دارد که برای کودکان هم کاربردی است: (کندانیز، ۱۳۹۵: ۱۸۸)

۱. اعتدال

۲. مشارکت با کودکان

۳. بحث درباره صنعت رسانه

۴. بحث درباره واقعی یا خیالی بودن محتوای رسانه ای



۵. پاسخ دادن به محتوای رسانه

۶. ارائه کردن فهم خود از محتوا

۷. گزینش فعالانه برنامه ها

ابتدا باید دانست که پرسیدن سؤال درست نیمی از پاسخ است. از این رو فهم بهتر والدین درباره مضامین بالا در مورد پرسش قرار دادن کودک اهمیت دارد. در حالی که منظور از راهبردهای اعتدال و مشارکت کودکان اتخاذ «موضعی حمایتگرانه» از سوی والدین است، به بحث گذاشتن سؤالات و گزینش فعالانه برنامه ها عمدتاً به فراگیری الگوی مهارت ها برمی گردد. از کودکان می توان این طیف پرسش را درباره تجربه تماشا یا مواجهه با بازی ها مطرح کرد: «در این مواجهه چه اتفاقی برای بازیکنان رخ می دهد؟» تا «این مواجهه چه فرصتهایی را برای بزرگسالان فراهم می کند تا بتوانند مفاهیم نادرست را دریابند و شکاف های معنایی و یادگیری مربوط به علایق و دغدغه کودکان را پر کنند؟» با توجه به واکنش های محرک یا عاطفی می توان دو سؤال مطرح کرد: «در بخش های خاص داستان چه احساسی داشتید؟»، «درباره جنبه های خاص این برنامه چه فکری می کنید و برای مثال آیا فلان شخصیت را دوست داشتید و اگر بله، چرا؟»

برای سنجش میزان درک محتوای ضمنی باید سؤال «چرا» را با توجه به انگیزه ها مطرح کرد؛ مثل اینکه «فکر می کنید چرا شخصیت داخل بازی این رفتار را از خود نشان داد؟» از دیگر سؤال ها «چرا»یی مربوط به کارکردهای محتواهای رسانه ای است؛ مثل این سؤال که «چرا فلان آگهی ساخته شد؟». موضوع دیگر سؤال های مرتبط نتیجه گیری منطقی است. سؤال هایی مانند «آیا پایان برنامه را دوست داشتید؟ چرا؟ اگر دوست نداشتید فکر می کنید برنامه باید چگونه تمام می شد؟ چرا؟» سرانجام سؤال هایی درباره مخاطب هدف مطرح کنید: «چه کسانی باید این برنامه را ببینند؟ اگر کسی که این برنامه برای او تهیه نشده با برنامه مواجه شود چه اتفاقی می افتد؟» و سؤالاتی «چون چه کسی در این برنامه سود برد؟ چرا این داستان در این برهه زمانی نقل می شود؟ در این بین منافع چه کسانی تأمین می شود؟» اینکه به نوجوان بیاموزیم سؤال هایی درباره ساختار اجتماعی فرهنگی مطرح می شود، باعث درکی عمیق تر از متن می شود و نگاهی کلان تر به خود، جامعه و رسانه ها پیدا می کند (کندانی، ۱۳۹۵).

در توصیه نامه مدرسه گریت آمده است که شب های معمولی فیلم خانوادگی داشته باشید و از آن ها به عنوان فرصتی برای تماشا در کنار بحث و گفت و گو با یکدیگر استفاده کنید برای لحظات قابل یادآوری آماده باش باشید. کاتز می گوید: «سؤالاتی را مطرح کنید که چرا فکر می کنید شخصیت ها برای یکدیگر معنادار هستند؟» از نظر لینچ باید با بچه ها اثرات احساسی و فیزیکی خشونت را هم توضیح داد. دعوا، هل دادن، اسم گذاری و انگ زدن رفتارهایی است که بچه در مدرسه آنان را به عنوان خشونت فیزیکی تجربه کرده است و بدی های آن را می داند. آغاز صحبت از این باب می تواند برای بچه قابل درک باشد. بعد از توضیح خشونت باید دید واکنش کودک به محتوای رسانه ای خشن چیست؛ او احساس رضایت می کند یا نوعی حالت شوخی و سرگرم کنندگی

در بازی دارد؟ در هر حال باید با او درباره حس بد به وجود آمده از خشونت در جهان واقعی سخن گفت. باید برای او توضیح داد که نتیجه خشونت چه خواهد بود و اگر این خشونت برای کسی اتفاق بیفتد چه آسیبی می‌بیند مجازات آسیب‌زندگان در جهان واقعی چه خواهد بود و چه جزایی خواهند دید. همچنین در مورد جنگ‌ها و وقایع تروریستی باید در مورد زمینه‌های تاریخی و فرهنگی شکل‌گیری این وقایع با نوجوان صحبت کرد تا دلایل شکل‌گیری جنگ‌ها را بتواند از هم متمایز کند.

منابع فارسی

۱. کالی، جاسمین، از گیم تا فیلم؛ نقش گیم در دگرگونی‌های شکلی سینمای امروز، ترجمه شیوا مقاللو، تهران: بیدگل، ۱۳۹۶.
۲. کندانیز، رز ام. کودکان و نوجوانان نسل هزاره خانواده و رسانه‌های جمعی، ترجمه فرزانه نزاکتی و فرج حسینیان، تهران: علمی و فرهنگی، ۱۳۹۵.
۳. کوثری، مسعود، عصر بازی بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در جامعه معاصر، تهران: دریاچه نو، ۱۳۸۹.

پایان