



بازی بان

www.bazibaan.com

کنترل والدینی

چه طوری زیاد بازی کردن بچه را متوقف کنیم؟

تجربیات والدینی

از بازی های رایانه ای و کودکان

چرخه رسانه از انیمیشن تا گیم

در مجموعه سینمایی شگفت انگیزان

زمان و مکان

در دنیای بازی های دیجیتال

آیا بازی های ویدیویی

یادگیری قابل توجهی

برای کودکان همراه دارند؟

خدا رحمت کند

خالق این بازی ها را!





تفریح، نعمتی از جانب خداوند



قرنهای متمادی به استناد برخی از روایات صوفیانه که نمی‌تواند هیچ ارتباط اصیلی با قرآن کریم و با پیشوایان اسلام داشته باشد، تفریح کردن، نشاط در زندگی داشتن و امثال اینها را برای یک مسلمان ارزنده نقطه ضعف معرفی می‌کرده‌اند.

... از دید اسلام زندگی با نشاط، نعمت و رحمت خداست و زندگی توأم با گریه و زاری و ناله، خلاف رحمت و نعمت خداست خدا در مقام نفرین یا در مقام نکوهش از این تخلف می‌گوید به کیفر این تخلف، از این پس از نعمت خنده و نشاط فراوان کم بهره باشید و همواره گریان و مصیبت‌زده و غم‌زده زندگی کنید. این نوع استنباطهای نابجا و تلقین آن به مسلمانان، به اضافه عوامل دیگر، سبب شد که توجه جامعه ما به مسأله تفریح کم باشد.

شهید بهشتی (رحمه‌ا... علیه)



نوش دارو بعد مرگ سهراب...

"من نمی دانستم. اگر می دانستم این کار برای ذهن فرزند من زیانبار است و یا از رشد مطلوب او جلوگیری می کند، این کار را نمی کردم". پدر و مادرائی که احساس گناه می کنند. چرا که در زمانی که باید در خصوص نظارت و انتخاب بازی مناسب برای فرزندان شان وقت می گذاشتند، در فکر دیگری بودند...





www.bazibaan.com

بازی بان

■ مجله تخصصی مطالعات، سواد و بررسی محتوایی بازی های دیجیتال ■

■ شماره نهم و دهم ■ سال دوم ■ آبان ۱۳۹۸ ■



bazibaan@gmail.com



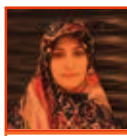
@bazibaan

در صورت تمایل به همکاری با تحریریه مجله بازی بان می توانید از طریق راه های ارتباطی اعلام کنید.

همکاران این شماره:



بشری هاتف



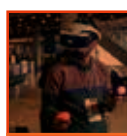
آسیه حسینی نیکو



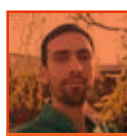
مرتضی جمشیدی



مهدی حق وردی



علی علیمرادی



علی متقی



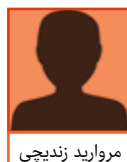
ماه منیرداستان پور



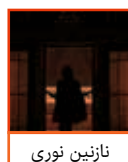
احسان حجتی



معصومه نصیری



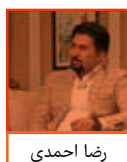
مروارید زندیچی



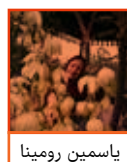
نازنین نوری



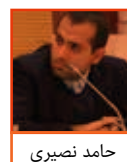
حسین غفاری



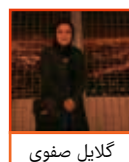
رضا احمدی



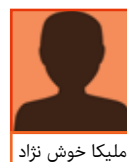
یاسمین رومینا



حامد نصیری



گلایل صفوی



ملیکا خوش نژاد

+ مدیر هنری و طراح گرافیک:

محمد جواد حسن لو

+ سردبیر:

مرتضی جمشیدی

+ مشاور هنری:

سید رحیم هاشمی

+ صاحب امتیاز:

مرکز بازی و پویا نمایی سازمان فضای مجازی سراج

+ مدیر مسئول:

حسین سلطانی



۳۵



31



02

زمان و مکان در دنیای بازی‌های دیجیتال

人人



فهرست مطالب	
۲۵	ترس در مورد تکنولوژی و کودکان و چرا این ترس‌ها حقیقت ندارند؟
۲۸	زمان و مکان در دنیای بازی‌های دیجیتال
۳۱	رفتار مصرفی دیجیتال کودکان
۳۳	خدا رحمت کند پدر مبدع این بازی‌ها را!
۳۵	تجربیات والدینی
۴۱	در باب یک کتاب و چگونگی تربیت رسانه‌ای نسل هزاره سوم
۴۳	والدین حرفه‌ای، دقت می‌کنند!
۴۹	اطلاع نگاشت مدت زمان مناسب در استفاده از صفحه‌ی نمایش برای سنین مختلف
۵۲	یک کپسول مراقبتی برای والدین
۱	می‌خواهم کودکی خلاق داشته باشم
۴	چه طوری زیاد گیم بازی کردن بچه را متوقف کنیم؟
۱۲	کودکان و بازی‌های دیجیتال
۱۳	معرفی چند بازی موبایلی موثر در پرورش خلاقیت کودکان
۱۷	آیا بازی‌های ویدیوئی یادگیری قابل توجهی برای کودکان در دنیای واقعی به همراه دارند؟
۱۹	خطر فرزندپروری والدین حواس‌پرت!
۲۳	ای کاش اسکرین‌سلورهای بازی‌های ویدیوئی هم مثل این انیمیشن به فکر کودکان بودند!



سر مقاله

بگذاریم (بیشتر در دنیای واقعی) بازی‌شان را بکنند!

کودکان آیندگان هر سرزمینی هستند و هر کشوری بدون کودک به مانند زمینی بدون بذر است، خشک و بی محصول. کودکان نه تنها امید آینده هستند، بلکه امید و منبع روحیه و انرژی برای آدم بزرگ‌های زمان حال هم می‌باشند. آدم بزرگ‌هایی که با دیدن یک لبخند کودک تمام غم روز را فراموش می‌کنند. لبخندهای کوچکی که کارهای بزرگی می‌کنند. پس باید مراقب این لبخندها بود. شاید برای شما هم اتفاق افتاده است که در یک مهمانی، جمعی از زنان و مردان به یکباره موبایل‌ها و گفت‌وگوهای خود را کنار گذاشته و فقط به رفتار و شیرین‌زبانی کودکی در وسط جمع دقت می‌کنند. خب این لحظات زیبا چقدر در حال تکرار شدن هستند؟ این درست است که بزرگان با دیدن شیطنت و شیرین‌زبانی کودکان از کارهای مهمی مثل کلنجار رفتن با موبایل‌شان! دست برمی‌دارند، اما کودکان چطور؟ آن‌ها چقدر از کارهای مهم‌شان مثل بازی کردن با عروسک و ماشین، دنبال بازی، نقاشی کشیدن، با پتو چادر صحرایی درست کردن و ... به خاطر در دست گرفتن موبایل و بازی کردن با تبلت دست برمی‌دارند؟ تعامل کودکان با صفحه‌های رسانه‌ای و دیجیتال مانند تلویزیون و موبایل ما را بر آن داشت تا دو شماره از مجله بازی‌بان را به این حوزه اختصاص دهیم. برای این کار مطالب بسیار و پراکنده‌ای را در گوشه و کنار یافتیم و از نویسندگان و کارشناسانی که می‌شناختم برای تولید محتوا دست یاری طلب نمودم و حاصل هم، این چند هزار کلمه‌ای است که تقدیم شما بزرگواران می‌گردد، هرچند مطالب دیگری هم قابل طرح بود که به امید خدا در فرصتی مناسب خدمت شما ارائه می‌گردد. بنای بازی‌بان بر بیان نظرات مختلف حول یک مسئله با در نظر گرفتن قضاوت خوانندگان و همین‌طور تلاش برای معرفی بهترین محتوا به مخاطبان است. بدین منظور علاوه بر رویکردهایی که به نوعی مخالف استفاده کودکان از این ابزار است به معرفی فرصت‌ها نیز پرداختیم. اما بر خود لازم می‌دانم که بگویم بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی در سنین کودکی مثلاً کمتر از ۵ سال جایگزین همه فن حریفی برای دیگر ابزار سرگرمی و آموزشی نیستند. آشنایی و سرگرمی زود هنگام کودکان با بازی‌های موبایلی حکم همان پستانکی را دارد که برای ساکت شدن‌شان به آن‌ها می‌خورانیم. کودکان برای رشد صحیح خود نیاز به تجربه واقعیت‌ها دارند، هرچند گیم‌های رایانه‌ای با بهره‌گیری از فضای مجازی سعی در بهبود کیفیت سرگرمی و آموزش دارند اما باید پذیرفت که درگیری کودکان با دنیای واقعی و ارتباطات حقیقی در سال‌های ابتدایی عمرشان به مراتب باید بیشتر از فعالیت‌های مشابه آن‌ها در دنیای مجازی باشد. در پایان سخن از شما مخاطبان گرامی به دلیل تعویق بوجود آمده در انتشار شماره جدید بازی‌بان عذرخواهم و همچنین نظر شما را به نوع قلم و طراحی جدید این شماره از بازی‌بان جلب می‌نمایم و امیدوارم این تنوع که حاصل زحمات گروه گرافیک و هنر بازی‌بان است، مورد پسند شما همراهان گرامی قرار گیرد. پیروز و خندان از شیرین کاری کودکان دور و اطرافتان باشید.

سردبیر | مرتضی جمشیدی

می‌خواهم کودکی خلاق داشته باشم

بررسی اثرگذاری داستان بازی‌های دیجیتال و غیر دیجیتال در زندگی بچه‌ها

بازی، فعالیتی آگاهانه است که با میل و اختیار و برای سرگرم شدن و تفریح، در اوقات فراغت صورت می‌گیرد. حرکتی لازم و ضروری برای کودکان، که بوسیله آن می‌توانند احساسات خود را بروز داده و تمایلات خویش را مشخص نمایند. اما موضوع اینجاست که از میان تمام بازی‌ها، کدام یک می‌تواند برای فرزند دل‌بند ما سودمند باشد؟ از انجام کدام یک صدمه می‌بیند و چه نوع از آنها ذهن و شخصیت کودک ما را رشد داده و در او ایجاد خلاقیت می‌کند؟ با توجه به اینکه کودک ما همان فرزندی است که باید به زودی مسئولیت جامعه را پذیرفته و برای آن افتخارآفرین و یا موجب سرشکستی باشد!

بیا بید در اینجا کمی ریزبین شده و جزئی‌تر به این پدیده‌ی حائز اهمیت، بپردازیم. برای شروع به این سوال پاسخ دهید که این روزها دخترتان ترجیح می‌دهد همچنان با عروسک بازی کند؟ یا بیشتر تمایل دارد، با موبایل شما فضای یک گیم خوش رنگ و لعاب را تجربه کند؟ و یا اینکه پسران هنوز با ماشین پلیس و کامیونش سرگرم می‌شود یا جلوی کامپیوتر نشسته و تمام ذهنش را درگیر کشتن دشمنان رایانه‌ای اش می‌کند؟

به طور مثال از نمونه‌ی معروف خاله بازی شروع می‌کنم. نمایشی کودکانه که هم دختر و هم پسر در اجرای آن سهیم می‌شدند و بچه‌های فامیل یا همسایه، در کنار یکدیگر یک خانواده‌ی بزرگ یا کوچک را تشکیل داده و نقش‌های مختلفی بر عهده می‌گرفتند. مادر، پدر، فرزند و غیره و غیره، همه در یک خانواده یا مهمان‌هایی که به صحنه‌ی نمایش وارد می‌شدند و هر کدام شغل و پیشه‌ی متفاوتی داشتند. بازی جذاب و پرفروداری که هیچ داستان از پیش تعیین شده‌ای نداشت و تمام ماجرا یکباره و فی‌البداهه به ذهن بازیگران رسیده و دیالوگ‌ها به زیانشان جاری می‌شد. همه بدون متن یا داستان مشخصی می‌دانستند در جواب هر کنشی چه واکنشی از خود بروز دهند و داستان را به چه سمت متفاوت و تازه‌ای ببرند. در واقع همگی داشتند بخشی از حال یا آینده‌ی خود را در قالب یک بازی کودکانه تمرین می‌کردند و همین امر، این تأثیر تجربی و آماتور را تبدیل به یک آموزش مهم می‌کرد.

بیا بید بدون جبهه‌گیری و سنگسازي در مقابل دنیای پیشرفته‌ی امروز، با هم صادق باشیم. این روزها همه چیز کمی پیچیده‌تر شده است. ماشین بازی هنوز هم وجود دارد؛ اما رایانه‌ای آن جذاب‌تر است. و عروسک‌های پلاستیکی در برابر دخترکان زیبای گیم‌ها دیگر نمی‌توانند خودنمایی کنند! بازی قدیمی خاله‌بازی، یا دزد و پلیس رنگ باخته و دیگر کمتر کسی به آنها جلب می‌کند. اما اینها هیچکدام دلیل برتری امروز نسبت به گذشته، یا عصر گذشته در برابر عصر رایانه‌ای امروز نیست.

حال باید بیشتر دقت کنیم تا ببینیم کدام یک جایگاه بالاتری دارند؟! و ما با پذیرش شرایط جدید باخته یا برنده‌ی مسابقه‌ی گذشت زمان هستیم؟! بازی‌های گذشته یا گیم‌های دیجیتال؟ کدام بهترند؟ در اولین قدم، بازی‌های قدیمی را مورد بررسی قرار می‌دهیم و می‌بینیم آنها چه داستانی را دنبال می‌کردند و ماجرای آنها چه پیامدی برای فرزندانمان داشت؟



اما سوال اینجاست : فرزند ما در
انتهای بازی تبدیل به چه کسی
شده و از این گیم اکشن رایانه‌ای
چه آموخته است؟

فکر خلاق گروه ساخت بازی به وجود آمده است. تنها کار باقیمانده این است که فرزند ما در برابر کنسول بازی قرار گرفته و با لمس چند دکمه به کشتار یا جنگ با موجودات ناشناخته یا انسان‌هایی بپردازد که نه آنها را می‌شناسد و نه خصومتی با آنها دارد. تنها باید تیرهایش را به سمت آنها شلیک کند و مراحل را یکی پس از دیگری پیش ببرد. بسیار خب، شاید برای شما هم، مثل من این سوال پیش آمده باشد که خلایق در این نوع بازی جایگاهی دارد یا نه؟! باید بگویم، اسکار خلایق در این بازی تنها به سازندگان آن می‌رسد و دست کاربر به طور کلی از آن خالی می‌ماند.

برای مثال بازی Death Point یا بازی مرگ، گیم مهیجی که دارای امتیاز ۴/۴ از ۵/۵ است و در کمتر از چند ساعت حدود ۱۰۰ بار خریداری شده است. بازی خارق‌العاده‌ای در سبک بازی‌های اکشن یا پرتحرک که با استقبال بی‌نظیری روبرو شده است. اما داستان بازی بدین صورت است: کاربر در همان ابتدای کار وارد مأموریتی نفس‌گیر شده و از گروهش تنها دو نفر باقی می‌مانند، خود و همکارش که در قلمرو دشمن نگهداری می‌شوند. خود کاربر نیز در زندان به هوش آمده و باید ابتدا برای نجات خود و سپس برای رهایی همکارش دسته‌ی پرتعدادی از دشمنان را با هر سلاحی که به دست می‌آورد به هلاکت رسانده و از راه‌های تعیین شده، و البته تأکید می‌کنم که از راه‌های تعیین شده بدون اینکه بتواند برای رسیدن به همکارش از خود خلایقی نشان داده و با تصمیمی از جانب خود اتخاذ کند که در بازی تأثیر مجزا داشته باشد. پیش رفته و بازی را به انتها برساند. اما سوال اینجاست: فرزند ما در انتهای بازی تبدیل به چه کسی شده و از این گیم اکشن رایانه‌ای چه آموخته است؟ او بدون اینکه بداند چرا و به چه علت، خود را اسیر و دوستش را گرفتار می‌یابد. سپس مأمور به قتل عده‌ای دیگر شده و سبب دشمنی آنها با خودش و بالعکس را نمی‌داند. تنها موضوع مهم نجات از زندانی نامشخص برای نجات یاری ناشناس است. عملیات نجاتی که از او قاتل تیزچنگی می‌سازد که علت کشتار مکررش را نمی‌داند!

تا اینجا کار هر چه خوانده‌اید را در ذهن نگه دارید تا با هم بازی دیگری را بررسی کنیم. گیم دیگری به نام Shadow Fight ۲ یا سایه‌ی مبارز، یکی از محبوب‌ترین بازی‌های اندرویدی جهان، که از سوی استودیوی بازی Nekki به دنیا عرضه شده و تا به حال چهل میلیون کاربر داشته است. باز هم در این بازی، کاربر باید مبارزه کند تا بتواند به مراحل بالاتر وارد شود. بازهم دلیل این مبارزه را نمی‌داند. اما تنها تفاوتش با بازی قبلی در این است

یا ماجرای پلیس بازی‌های پسرانه که تنها ابرارش یک ماشین پلیس و یک تفنگ آبه‌اش بود. سلاحی که به هیچکس آسیبی نمی‌رساند و به جای کشتن طرف مقابل تنها او را خیس می‌کند! بازی مهیجی بر اساس داستانی ساده اما سرنوشت ساز، که قهرمانی و فداکاری را به پسران یا همان مردان آینده می‌آموخت.

بچه‌ها بر اساس هر کدام از این داستان‌ها می‌توانستند به صورت مستقیم و در نمایشی جالب که بازیگر و تماشاچی آن خودشان بودند؛ تفاوت خوبی و بدی را بیاموزند و پس از آنکه در ناخودآگاه خود به دید یک منتقد، شرایط را بررسی می‌کردند؛ گام ابتدایی برای انتخاب نقش آینده‌ی خود را در زندگی برمی‌داشتند. اینکه می‌خواهند که و چه باشند؟! چه هدفی را دنبال کنند و بدی یا خوبی را برگزینند! حالا افکارمان را کمی به روز کرده و به عصر تکنولوژی و دنیای رایانه وارد می‌شویم. جهانی که در آن صفر و یک و کدهای زبان فهم کامپیوتری، برای کودکان آشناترند تا ابزار و وسایل بازی‌های قدیمی! بهتر است در این بخش هم دوباره با مثال به بررسی بازی‌ها بپردازیم و نمونه‌های خوب یا بد از آنها را معرفی کنیم. در ابتدا باید از شما بپرسم چقدر با دنیای بازی‌های رایانه‌ای آشنا هستید؟ دسته‌بندی آنها را می‌شناسید؟ یا نه، اصلاً اهل ورود به فضاهای جذاب آنها هستید یا تمامی را اتلاف وقت دانسته و از پرداختن به چنین فعالیت‌های هراس دارید؟! البته این ترس برای تمام کسانی که به گیم‌های دیجیتال اعتیاد دارند یا حتی زمان مشخصی از وقت خود را به آن اختصاص داده‌اند؛ کاملاً قابل درک است. چرا که انواع جذایب‌های این فضا، شما را با خود برده و حتی گاهی درک گذشت زمان را از شما می‌گیرد.

ولی در اینجا، برای مثال و البته با هدفی مشخص، شما را با چند گروه از این بازی‌ها آشنا کرده و به طور اخص، داستان آنها را همراه با شما بررسی می‌نمایم.

از میان هفده دسته‌(۱) از بازی‌های رایانه‌ای، نمونه‌ی « اکشن یا پرتحرک » و نیز « ایفای نقش » را امتحان کنید. بازی‌هایی که هم برای دختران و هم برای پسران و البته بیشتر برای دسته‌ی دوم مورد توجه است. گیم‌های دیجیتالی که ابزار کشتار در آن به وفور یافت می‌شود. اغلب ماجرای یک جنگ را دنبال می‌کنند و داستانی از پیش تعیین شده، بر اساس مأموریت شخصیت اصلی بازی یا همان کاربر که دختر یا پسر ماست. اینجا دیگر حرفی از خاله بازی یا بازی دزد و پلیس نیست که فرزند ما خودش بتواند داستان آن را بنویسد و طبق میل و اراده‌ی خود، آن را پیش ببرد! داستان پیش از شروع بازی توسط کاربر، و بوسیله‌ی بازینامه نویس، نوشته، و با



هیولا از مرگ نجات دهد. در سوی دیگر بازی، شای قرار دارد که در یک ماشین فضایی و در آینده زندگی می‌کند. هوش مصنوعی که ماشین را کنترل می‌کند؛ شای را فرزند خود می‌داند. او فرزندخوانده‌اش را وارد معماهای مختلفی می‌کند که باید برخلاف علاقه‌اش آنها را به پایان رساند و

به خاطر هدفی که در ابتدا مشخص نیست؛ آماده شود. اما کاربر آزاد است که از بین این دو دنیا یکی را انتخاب کرده و یا هر دو را به طور متوالی تجربه کند و نیز می‌تواند در دنیای شای و در برخورد با هوش مصنوعی با میل خود از میان سوالات تعیین شده یکی را برگزیده و از او بپرسد. سوال‌هایی که سختی و آسانی راه او را مشخص کرده و جواب‌های متفاوتی خواهد داشت. گذشته از گیم‌پلی جذاب و گرافیک بازی و همچنین صدایشی هنرمندان معروف و مشهور هالیوود روی این گیم انیمیشنی، داستان جذاب آن و نیز خلاقیتی که در این بازی جریان دارد؛ کاربر را به خود جلب می‌کند. این گیم دیجیتال از آن دسته بازی‌هایی است که می‌تواند به عنوان یک نمونه‌ی خوب مورد توجه قرار گیرد. اما در پایان، دنیای بازی‌ها را با سینما که حداقل برای والدین شناخته شده‌تر است؛ مقایسه می‌کنم. شاید نام فیلم‌های «Salt»، «Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street» و نیز فیلم «Wanted» را شنیده یا حتی آنها را دیده باشید. فیلم‌هایی که شخصیت‌های اصلی آن جنایتکار، جاسوس یا آدمکش هستند ولی بیننده چنان با آنها همذات پنداری می‌کند که تنها موفقیت‌شان را می‌طلبد. او بدون اینکه بخواهد، جنایتکار را تأیید می‌کند. با او همراه شده و روی عمل اشتباه او مهر تأیید می‌زند. این اتفاق دقیقاً در بازی‌های رایانه‌ای که طبق نظر روانشناسان تأثیری فراتر از فیلم روی ذهن افراد دارد؛ نیز می‌گذارد. بنابراین، دوباره تأکید می‌کنم با توجه به آیه سوره بقره، «به طعام خود بنگرید» و ببینید از چه تغذیه می‌کنید. همینطور به بازیسازان، بازینامه‌نویسان و همکاران نویسنده، توصیه می‌کنم که با ساخت بازی‌های خلاقانه، و نیز پرمحتوا که از داستانی جذاب و آموزنده، بهره برده باشند؛ ذهن فرزندان عزیز ایران را روشن و پویا سازند.

اما تنها تفاوتش با بازی قبلی در این است که با حرکات رزمی آشنا می‌شود که در دنیای بیرون از این گیم دیجیتال، ریشه داشته و برخلاف این بازی که داستان مشخصی ندارد؛ کاربر می‌تواند با پایه قرار دادن این بازی که او را با این ورزش آشنا کرده؛ در جهان واقعی، داستان زندگی خود را با خلاقیت و ابتکار خود بنویسد.

که با حرکات رزمی آشنا می‌شود که در دنیای بیرون از این گیم دیجیتال، ریشه داشته و برخلاف این بازی که داستان مشخصی ندارد؛ کاربر می‌تواند با پایه قرار دادن این بازی که او را با این ورزش آشنا کرده؛ در جهان واقعی، داستان زندگی خود را با خلاقیت و ابتکار خود بنویسد.

قبل از وارد شدن به بخش انتهایی کلام، می‌خواهم نکته‌ای را به والدین گرامی و نیز بازینامه نویسان و بازیسازان عزیز، متذکر شوم آن چیزی نیست جز توجه به داستان این دسته از بازی‌ها یا همان گیم‌های پرتحرک و مهیج که از قضا، کشش بیشتری برای کاربران که اغلب فرزندانمان هستند؛ دارد. بازی‌هایی با داستان‌های خیالی یا برگرفته از واقعیات که کاربر را از دنیای واقعیات به جهان بی‌انتهای تخیل وارد کرده و در این گیر و دار، بر اساس داستان طراحی شده در ذهن بازینامه‌نویس وطنی یا خارجی، آموزش‌های خوب یا بدی را در اختیار او قرار می‌دهد. ممکن است چیزی از او بگیرد یا نکته‌ای به دانش او بیافزاید. سرگرمی جذابی که ممکن است در اثر بی‌توجهی والدین یا بی‌اهمیت بودن قدرت تخریب ذهن و روح کاربر، برای گروه سازنده، آثار خطرناکی از خود بر جای بگذارد. پس با سرلوحه قراردادن آیه‌ی ۲۵۹ سوره‌ی بقره، که خداوند در آن می‌فرماید: «أَنْظُرْ إِلَى طَعَامِكَ»؛ به آنچه طعام روح خود و فرزندانمان قرار داده‌ایم توجه کرده و در کیفیت و اثر آن بیاندیشیم. چرا که بی‌اثر انگاشتن آنچه در قالب یک بازی ساده در اختیار کودکان قرار می‌دهیم؛ ممکن است عواقب خطرناکی برایشان داشته باشد.

تا این قسمت از سخن به بیان حسن بازی‌های غیردیجیتال و عیوب گیم‌های دیجیتال پرداخته شد. حالا و در این بخش بهتر است با یک بازی خلاقانه و البته به روز و هم‌گام با دنیای جدید پردازیم. یکی از بهترین عناوین گیم‌های دیجیتال بازی به نام Broken Age است که در گروه بازی‌های ماجراجویی و معمایی دسته‌بندی می‌شود. این بازی داستان متفاوتی دارد که عملکرد خلاقانه‌ای را برای کاربر به ارمغان می‌آورد. دو شخصیت بازی، دختر و پسری در دو دنیای مختلف هستند که دختر «ولا» و پسر «شای» است. ولا در سرزمینی باستانی زندگی می‌کند که مردم شهر برای سرکوب کردن یک هیولای دریایی باید دختران جوان خود را در پیشگاه او قربانی کنند وگرنه دچار نابودی می‌شوند. حال ولا که برای قربانی انتخاب شده باید به هر طریق ممکن خود را با کشتن

پی‌نوشت:

(۱) سردبیر: انتخاب ۱۷ ژانر به سلیقه نویسنده محترم بوده است و تعداد ژانر بازی‌ها از نگاه‌های متفاوت، می‌تواند بیشتر یا کمتر باشد.

چه طوری زیاد بازی کردن بچه را متوقف کنیم؟

تالیف و ترجمه با کمک وب سایت [Wikihow.com](http://www.Wikihow.com) (۲۰۱۹)

هست. خب وقتی که قوانین مبهم باشند کسی متوجه آنها نمیشود و همینطور راه های دور زدن قانون هم راحت میشود! شما باید به جایش بگویید که مثلاً در روزهایی که مدرسه می روی حداکثر می توانی ۴۵ دقیقه و آن هم تا قبل از ساعت ۸ شب بازی کنی.

البته حواستان باشد که بچه ها عکس العمل های منفی در مقابل این وضع قانون محدودیت زمانی نشان میدهند به خصوص اگر تا حالا هیچ محدودیت زمانی در گیم بازی کردن نداشته باشند. باید گفت که بچه ها در این مواقع نق زدن را شروع می کنند. آنها کج خلقی می کنند و بهانه می گیرند و حتی شاید حرف های مودبانه نزنند و شما را هم تهدید کنند ولی شما باید خونسرد باشید.

۲- نتایج دقیقی را هم مشخص کنید. (تبصره زیاد ممنوع! بچه ها پتان را شیرفهم کنید!)

بچه ها باید بدانند که اگر از قوانین آشکاری که برای گیم بازی کردن آنها وضع کردید تبعیت نکنند؛ نتایج و مجازات های دقیق و آشکاری در انتظارشان هست. مطمئن باشید وضع قانون دقیق برای این کار باعث میشود تا آنها در مورد پیامدهای رعایت کردن و نکردن قانون فکر کنند و به قول معروف شیرفهم بشوند! البته به شرطی که پای این قانون گذاری و رعایتش بمانید. حواستان باشد پیامدهای رعایت نکردن قانون را مبهم نگویید و دقیق مشخص کنید؛ چون با این کار همه گیج میشوند و نتیجه بهتری هم نخواهد داشت.

مثلاً به بچه ها بگویید که اگر از این قانون گذاری تبعیت کردند و مثلاً در روزهای مدرسه ۴۵ دقیقه را تا قبل از ساعت ۸ شب بازی کردند پاداش این رعایت قانون توسط آنها، این است که اجازه دارند

درسته که گیم های ویدیویی می توانند کاربردهای مفید و آموزشی داشته باشند ولی بچه ها معمولاً در بازی کردن اندازه را از حد می گذرانند و همین باعث مسائلی نظیر مشکلات شناختی و چاقی آنها می شود. شاید به طور کامل نشود بچه ها را از گیم های ویدیویی جدا کرد ولی میشود برای آنها محدودیت های زمانی گذاشت یا فعالیت های جایگزینی معرفی نمود. در اینجا روش هایی برای جدا کردن بچه ها از گیم بازی کردن به شما معرفی خواهد شد:

● **قوانین دقیق و مجازات های دقیق:** درست مثل طرح ترافیک خودروها همه چیز دقیق و غیر مبهم باشد: مرزهای زمانی گیم بازی کردن بچه ها را به صورت دقیق مشخص کنید!

۱- برنامه مشخص و غیر مبهمی را تدوین کنید. (شفافیت قوانین)

مثلاً به بچه نگویید که می توانی روزها بعد از ساعت ۵ عصر بازی کنی، بلکه باید به او بگویی که هر روز می توانی حداکثر ۱ ساعت بازی کنی. برای بچه ها محدوده به اصطلاح خاکستری از انتظاراتتان درست نکنید. به آنها دقیقاً بگویید که چه چیزی از آنها انتظار دارید تا آنها بدانند چه طور رفتار کنند.

البته برای رعایت نکردن این محدوده زمانی هم مجازات های آشکاری را وضع کنید و با بچه ها درمورد این قوانین گفت و گو کنید تا آنها به صورت کامل و دقیق متوجه قوانین و نتایج حاصل از رعایت نکردن قوانین بشوند.

بنابراین به بچه ها نگویید که مثلاً تو اجازه داری که هر روز به کم بازی کنی و طولش ندی چون این نوع قانون گذاری برای بچه ها خیلی مبهم



باید بر بازی کردن فرزندان نظارت داشته باشید.



دوستیم که داریم راند آخر مورتال کمبت را بازی می کنیم. فکر نکنم هیچکسی اون موقع با حسین سگایی دعوا می کرد که من باید باز هم بازی کنم چون فقط در صورتی این مسأله امکان داشت که پول بازی کردنش را میداد. یعنی برای بازی کردن اضافه باید هزینه می داد! به هر حال اگر بچه‌ها را ول کنید دوست دارند به بازی کردنشان ادامه بدهند و خیلی تغییر و تحول در کاری که به آن علاقه دارند را پذیرا نیستند. تایمر یا یک ساعت شنی و یا هر چیز دیگری که زمان را به آنها یادآوری کند؛ به آنها کمک می کند که خودشان را برای فرایند از بازی بلند شدن و به کارهای دیگر رسیدن آماده کنند!

بنابراین بهتر هست که والدین هم مثل "حسین سگایی" به بچه‌هایشان ۱۰ تا ۱۵ دقیقه قبل از اینکه مهلت زمانی بازی کردن بچه‌ها به اتمام برسد اطلاع بدهند نه اینکه یک دفعه و سر بزنگاه بیایند و دستگاه را خاموش کنند!! البته لازم نیست حتما خودشان با صدای بلند به بچه بگویند که مثلاً یک ربع دیگر زمان مجاز بازی کردنتم تموم میشه عزیزم، بلکه میشود همان تایمر را روی زنگ بگذارند تا بچه‌ها متوجه بشوند که وقتی صدای زنگ را شنیدند باید خودشان را به یک چک پوینت مطمئن ذخیره بازی برسانند و بازی را ذخیره کنند چون بعد از یک ربع تحت هر شرایطی باید بازی را کنار بگذارند وگرنه جریمه های خاصی برایشان در نظر گرفته میشود.

۵- روی این مسأله اصرار داشته باشید که فرزندان متوجه بشود که می توانند بعد از تمام کردن تکالیف درسی و سایر کارهای روزانه بازی کنند. (بازی کردن، اول از آخر! یک معامله برد-بردار!)

بچه‌ها باید بدانند که نمیشود همینطوری بروند و دستگاه بازی را روشن کنند و یا تبلت را بردارند و بازی کنند در حالیکه هنوز کارهای روزانه شان را انجام ندادند. اصلاً میتوانید برای بچه‌ها جا بیندازید که گیم بازی کردن یک پاداش روزانه در عوض انجام کارهای روزانه برای

در روزهای دیگر هم همین مقدار گیم بازی کنند و اگر قانون را رعایت نکردند روز بعد خبری از بازی کردن نیست!

۳- در رعایت کردن قانون و پیامدها مداومت داشته باشید. (پاکار باشید)

بچه‌ها باید بدانند که رعایت نکردن مرزها و محدودیت های گیم بازی کردن به معنی این است که پیامدهای دقیقی درانتظارشان است و این طور نباشد که بچه، قانون شکنی کند و پیامدی هم در انتظارش نباشد. باید دقت کنید که در خصوص پیامدهای رعایت قانون ثبات قدم داشته باشید و در مقابل شیرین بودن بچه! و یا حتی حاضرجوابی او در انجام پیامدهای قانون گیم بازی کردن در خانه کوتاهی نکنید. البته قوانین را می توانید تغییر بدهید اما سعی کنید شفافیت را در این تغییرات هم رعایت کنید و همینطور در مواقع احساسی دست به تغییر قوانین زنید. در نظر داشته باشید که گیم های ویدیویی یک چیز ضروری برای سلامت فرزند شما نیست و به نوعی یک آپشن برای ایجاد رفاه بیشتر و همینطور تکمیل شخصیت او برای زندگی در عصر جدید است. (البته در مواقعی گیم های ویدیویی برای آموزش مهارت های جدید ضروری هستند که خب آن هم دستورالعمل های خاص آموزشی دارد). بعضی اوقات والدین فراموش می کنند که می توانند به طور کلی گیم های ویدیویی را از دسترس بچه‌ها خارج کنند اگر بچه‌ها قانون گیم بازی کردن را رعایت نکنند!

۴- از یک تایمر استفاده کنید. (ساعت شنی قشنگت کجاست عزیزم! بازی کردن رایگان نیست!)

استفاده کردن از یک تایمر برای نشان دادن مدت زمانی که بچه شما مشغول انجام بازی بوده می تواند به او کمک کند تا خودش را قبل از اینکه زمان بازی کردنش به پایان برسد آماده کند. یادم هست یک مغازه گیم نت بود در زمان بچگی ما به نام "حسین سگایی"! او هم وقتی کمبت بازی می کردیم می گفت "فینیش آخره" و ما می

اگر تلویزیون هوشمند دارید می‌توانید موبایل و تبلت را با تلویزیون همگام سازی کنید. البته در خصوص بازی با موبایل و تبلت، اگر تلویزیون شما این قابلیت را ندارد یا به هر دلیل دیگری نمی‌توانید این کار را انجام بدهید، برای بچه‌ها چابندازید که بهتر هست تا در اتاق عمومی بازی کنند و گیم بازی کردن در اتاق خودشان یا یک گنج خانه قدغن است. البته این کار را می‌توانید با یک فضای مفرح انجام بدید؛ به نظر من اصلا یک گوشه خانه که خیلی عمومی هست را برای باز کردن در نظر بگیرید و مثلا دو تا بالش یا صندلی راحت هم در آنجا قرار بدهید تا هم بچه‌ها آنجا احساس راحتی کنند و هم اینکه شما بتوانید خیلی نامحسوس رفتار بازی کردن شان را زیر نظر داشته باشید. این کار علاوه بر اینکه به شما در نظارت بر محتوای بازی کردن بچه‌ها یاری می‌رساند، به رعایت برنامه زمانی گیم بازی کردن بچه‌ها هم کمک می‌کند چون شما راحت تر می‌توانید شروع و پایان بازی کردن بچه‌ها را در نظر بگیرید.

به هر حال دقت کنید که اگر کنسول در اتاق خصوصی بچه‌ها قرار بگیرد، آنها می‌توانند در زمانی که شما حواستان نیست بازی کنند و این یعنی قانون را دور بزنند. این مسأله حتی می‌تواند بچه‌های کوچکتر که به نوعی خیلی خودکنترلی در رعایت قوانین ندارند را اغوا کند و گول بزند!

کمک کردن به بچه‌ها در زمان مهم رها شدن از پای گیم و مشغول یک کار دیگر شدن!

شاید اگر ما زمان روزانه بچه‌ها را در ارتباط با گیم بازی کردن به سه بخش گیم بازی کردن، گیم بازی نکردن و فاصله میان از بازی جدا شدن و مشغول کار دیگری شدن، تقسیم کنیم؛ باید بگوییم که مدیریت کردن زمان رها بازی و مشغول یک فعالیت دیگر شدن خیلی مهمتر و سخت تر و پر چالش تر از دو زمان دیگر هست. اگر این فاصله زمانی خوب مدیریت بشود و بچه‌ها انگیزش کافی برای بلند شدن از پای بازی را به بهانه های مختلفی مانند یک فعالیت جذاب دیگر، از دست ندادن زمانی بازی کردن فردا، ذخیره کردن بازی تا جایی که امروز تلاش کردند و به آن رسیدن، به هم نخوردن رابطه احساسی و عاطفی شان با والدین و ... داشته باشند و والدین هم خوب آنها را همراهی کنند، خیلی این بخش دل کندن از گیم بازی کردن، راحت تر پشت سر گذاشته میشود. دقت کنید که این بخش به دقت و حضور و همراهی بیشتری از طرف والدین نیاز دارد!

۱-بچه‌ها در مورد تکنیک های رها کردن گیم بازی کردن کار کنید. (بفرمایید تا راه خروج را نشانان بدهم!)

البته منظورم این نیست که به آنها نشان بدهید که چطور می‌توانند روی دکمه خروج از بازی بروند و کلیک کنند! بلکه منظورم این هست که بچه‌ها را به نوعی در مسأله محدودیت زمان

آنهاست؛ نه اینکه یک حق طبیعی مثل غذا خوردن و یا پارک رفتن! در حقیقت وقتی بچه علاقه شدیدی دارد که به سمت یک چیزی مثل گیم بازی کردن، تلویزیون دیدن و ... برود و شما هم می‌دانید که او باید به اندازه از آن چیز استفاده کند چه چیزی بهتر از اینکه آن چیز را تبدیل به جایزه کنید و به او بگویید وقتی می‌تواند به آن جایزه برسد که کارهای دیگر زندگیش را انجام بدهد! البته اگر برای اولین بار می‌خواهید برای گیم بازی کردن وضع قانون کنید و برای رعایت نکردن محدوده زمانی هم مجازات هایی را تعیین کنید، به احتمال بسیار زیاد با مقاومت بچه‌ها رو برو خواهید شد. صد البته اگر خانواده ای هستید که خیلی قانون خاصی در زندگی ندارید و همه چیز تقریبا روی محور "حالا ببینیم چی میشه" یا "دیگه پیش اومد" یا "اگه حالش بود" یا "حالا ولش کن" پیش می‌رود باید بگوییم که اول باید بقیه چیزهای زندگیشان را درست کنید تا بتوانید گیم بازی کردن بچه‌ها را هم درست کنید! این خیلی مهم هست که بدانید بچه‌ها دارند در زیست بوم خانه و خانواده بزرگ میشوند و بالطبع از وضعیت رفتاری والدین و بقیه اعضای خانواده در نحوه رفتار کردنشان الهام می‌گیرند، پس نمی‌شود فقط بخواهید یک قسمتی را درست کنید و بقیه وضعیت خانواده به همان روال بی‌برنامگی پیش برود. البته اگر بازی کردن برای شما مشکلات عدیده ای بوجود آورده است و شما را اذیت می‌کند و حالا می‌خواهید شروع به یک برنامه ریزی برای محدودیت زمانی بازی فرزندتان داشته باشید از جمله هایی مانند "حالا چی توی خونه ما روی حساب هست که این یکیش درست باشه" احساس دلسردی نکنید و سعی کنید کشتی خانواده را در حال حرکت مرمت کنید! آرام آرام سعی کنید تا برنامه ریزی را در زندگیشان وارد کنید تا هر چیزی جای خودش را پیدا کند. البته لازم نیست خیلی هم برنامه خشک و بی‌رویی را تنظیم کنید. بالاخره همه ما می‌دانیم که همیشه نمی‌شود روی برنامه جلو رفت، اما باید دقت کرد که خطوط قرمز بی تفاوت رها نشوند!

۶-دستگاه بازی را در اتاق عمومی یا همان سالن پذیرایی قرار بدهید! (هر چی دورتر، بدتر!)

فرقی نمی‌کنه که بچه‌ها تبلت یا کنسول دارند و یا اینکه با رایانه بازی می‌کنند. باید فضای بازی کردن آنها خصوصی نباشد و شما در جریان انجام کارهای دیگر خانه ببینید که چه چیزی را بازی می‌کنند. پدر خانه نباید به این بهانه که حالا من از سر کار آمدم و خسته ام و می‌خواهم اخبار یا فوتبال ببینم پس برای بچه‌ها یک تلویزیون کوچکتر و ارزان تر می‌خرم تا هم آنها راحت بازی کنند و هم ما راحت برنامه های دلخواه خودمان را تماشا کنیم، مقدمات بازی کردن بچه‌ها را در اتاق خصوصی شان مهیا کند. حتی می‌توان یک قانون دیگر به قانون هایتان اضافه کنید: گیم بازی کردن فقط در اتاق عمومی! به نظر من حتی باید صفحه های تبلت و موبایل هم (که به نوعی صفحه نمایش های شخصی هستند) برای عموم خانواده قابل دیدن باشد. چه طوری؟ خب





قوانین پیدا خواهند کرد. البته دقت کنید که جایزه آنها، مدت زمان بیشتر برای گیم بازی کردن نباشد! بچه‌ها باید بدانند که در طول روز می‌توانند مثلاً حداکثر ۴۵ دقیقه بازی کنند (یا یک ساعت) و در آخر هفته‌ها هم این زمان یک و نیم برابر (یا دو برابر) میشود که بسته به میزان علاقه و تشنگی بچه‌ها به این رسانه و ... قابل تعیین است. آنها باید بدانند که اگر هم محدودیت های زمانی را رعایت نکنند از زمان بازی روز بعدشان کم خواهد شد و همینطور جریمه های دیگری هم در کار است که شما سفت و سخت پای آن جریمه ها خواهید ایستاد. بچه‌ها باید بدانند که پاداش آنها در صورت رعایت زمان درست بازی کردن، همین است که بتوانند فردا هم به همین مقدار بازی کنند نه اینکه می‌توانند بیشتر از امروز بازی کنند. در عوض سعی کنید جوایزی تعیین کنید که حسابی برایشان دلچسب باشد. البته منظور من این نیست که جایزه های گران قیمت بخرید؛ بلکه می‌توانید با چیزهای شگفت‌آورتری مانند تجربه جدید یک کار یا رفتن به یک جای خوب یا خوردن یک غذای خانگی خوشمزه و ... آنها را شگفت زده کنید.

۲-مدت زمان گیم بازی کردن بچه‌ها را آرام آرام کاهش دهید. (پله پله تا ...)

اگر بچه‌ها اهل زیاد بازی کردن در طول روز هستند و شما هم می‌خواهید این قانون را در خانه خودتان اعمال نمایید، سعی نکنید یک دفعه به زمان استانداردمانند یک ساعت بازی در روز برسید؛ چرا که بچه‌ها تا حالا برای گیم بازی کردن آزاد بودند و روزانه دو سه ساعت یا بیشتر بازی می‌کردند. بلکه بهتر است سعی کنید آرام آرام در طی چند هفته این زمان را کاهش دهید. برای این کار بهتر هست از یک تقویم استفاده کنید و بدانید که جدول زمانی گیم بازی کردن بچه‌ها به چه

گیم بازی کردن وارد کنید. مثلاً در مورد اینکه آنها نباید بازیهای خیلی مهیج و هر نوع گیمی را بازی کنند با آنها گفت و گو کنید. یا در مورد اینکه اگر در شب هایی که فردایش قرار است به مدرسه بروند، زیاد بازی کنند، باعث میشود که فردا از مدرسه جا بمانند. یا اینکه رعایت کردن محدودیت های زمانی گیم بازی کردن میتواند منجر به این بشود که پاداش و جوایزی را از شما دریافت کنند. همچنین میتوانند به آنها بگویند که وقتی زمان زیادی برای گیم بازی کردن برایشان نمانده است، سعی نکنند که یک مرحله را به اتمام برسانند و یا مراحل را سریع رد بکنند یا بخواهند رکوردهای بالا را زود بدست بیاورند. حتی این جور وقت ها می‌توانید برایشان از لذت بخش بودن تجربه آرام آرام طی کردن مراحل و همینطور عجله نکردن در تمام کردن مراحل بگویند و بازی هایی به آنها پیشنهاد دهید که ریتم سریعی ندارند. همچنین به آنها بگویند که می‌توانند تجربه شان را در بازی (EXP) بالا ببرند و بازی را بهتر بفهمند و چیزهایی را در بازی کشف کنند که فقط افرادی که به آرامی و با دقت بازی را انجام می‌دهند، می‌توانند آنها را متوجه بشوند. به بچه‌ها نشان دهید که دشمن بازی کردنشان نیستید و فقط خیر و صلاح شان را می‌خواهید. به آنها بگویند که آخر هفته ها می‌توانند از مدت زمان بیشتری برای بازی کردن بهره ببرند و آخر هفته ها هم زمان بهتری برای رسیدن به مراحل بالا تر یا رد کردن مرحله های طولانی تر می‌باشد.

حتی می‌توانید با بچه‌ها در مورد تعیین جوایز و پاداش های رعایت محدودیت زمانی گیم بازی کردن هم اندیشی کنید. می‌شود از روش هایی مانند طوفان فکری استفاده کرد و خلاقت بچه‌ها را در تعیین جایزه های هفتگی، ماهانه و حتی فصلی فعال نمود. به این ترتیب آنها هم وابسته به جوایز می‌شوند و هم انگیزه بیشتری برای رعایت



محدودیت های زمانی گیم بازی کردن میتواند منجر به این بشود که پاداش و جوایزی را از شما دریافت کنند.

دستگاه گیم خود استفاده کنند و لذت ببرند ولی شما نمی گذارید. پس مراقب باشید تبدیل به دشمنی برای رسیدن آنها به آرزوها و لذت هایشان نشوید. این زمان را می توانید به صورت یک چراغ زرد رنگ به معنی علامت نزدیک شدن به زمان توقف بازی برای بچه ها درونی سازی کنید. می توانید برای دل کردن از این وسیله جادویی کارهایی را طراحی کنید. مثلا جذابیت های دنیای بیرون از گیم بازی کردن را به آنها نشان بدهید. بنابراین باید وقت بگذارید و با آنها ورزش کنید، بازیهای فیزیکی انجام دهید، غذا بپزید، اجازه کارهایی را بدهید که آنها خیلی دوستش دارند و شما هم موافقتش هستید. البته باید برای این کارها طبیعتا مقداری هم از زمان و هزینه و صد البته از حوصله تان خرج کنید ولی مطمئن باشید که خیلی ارزشش را دارد.

کودکان شما عاشق بازی کردن هستند، نوجوان ها عاشق دنیاهای عجیب و غریب هستند، پس می توانید از بازی و دنیای فانتزی و خلاقیت خودتان استفاده کنید. برای بلند شدن آنها از پای بازی مثلا می توانید یک جمله خاص یا کلمه خاص را با صدای خاصی ادا کنید، انگار که یک نقش دیگری دارید و می خواهید آنها را دعوت به یک کاری کنید. مثلا بگویید که "مأمور سیاره آلفا، پاشو و برو سراغ انجام مأموریتت تا سیاره ات رو نجات بدی!!" یا حتی میشود از بازی قایم کردن یک چیز خاص مثل یک عروسک، تفنگ، ماشین یا ... در یک گوشه خانه استفاده کنید و با همان صدای عجیب از طرف آن شی فرزندان را صدا بزنید تا بروند و آن را پیدا کنند و مثلا از جهان عجیب و غریب فراموشی نجاتش بدهد! می بینید این ها هم بازی هایی هستند که می تواند شما را تبدیل به یک رغیب قدرتمند برای گیم های ویدیویی کند. رقیبی که فرزندان خیلی دوستش دارد! بنابراین برای زمان بلند شدن بچه ها از پای بازی و دل کندنشان سعی کنید یک کار جذاب، یک بازی خلاقانه، یک حرکت فیزیکی بامزه، یک خوراکی مورد علاقه خوشمزه و ... را طراحی کنید.

۴- یک زمان مخصوص جمع شدن خانوادگی فراهم کنید! (همه دور هم)

هیچ چیزی جذاب تر از این نمی تواند باشد که همه خانواده دور هم جمع بشوند و یک کار خاص انجام دهند. البته می دانم که پدرها معمولا خسته از سر کار بر می گردند و مادرها هم که کل روز بچه ها را تحمل کرده اند و از انجام کار های خانه یا بیرون خانه خسته شدند، دوست دارند تا یک مقدار با همسر خودشان راحت باشند. طبیعتا شاید بیشتر بخواهند با همسرشان خلوت کنند و در مورد اتفاقات روزگفتگو کنند و ترجیح بدهند که بچه ها با همان گیم بازی کردن مشغول بشوند و یک جوهرایی دنبال نخود سیاه بروند! اما باید قبول کنند که در این صورت عواقب تربیت نامناسب و صدمه های مختلف ناشی از زیاد بازی کردن و تنها بودن بچه ها



صورت در حال کاهش پیدا کردن است! بنابراین نه از خودتان و نه از فرزندان این انتظار را نداشته باشید که یک دفعه برنامه زمانی مطلوب شما رعایت شود بلکه با آنها صحبت کنید و برای آنها جا بیندازید که می دانید گیم بازی کردن برایشان خیلی جذاب است ولی باید اندازه این کار را رعایت کنند و مثلا بلافاصله بعد از درس و مدرسه نباید سراغ گیم بازی کردن بروند. دقت کنید که آنها احساس نکنند دیگر قرار نیست گیم بازی کنند بلکه مطمئن باشند که شما موافق گیم بازی کردن آنها هستید، البته به اندازه و در زمان مناسب خودش!

بچه ها باید بدانند که علت اینکه شما می خواهید مدت زمان زیاد گیم بازی کردن آنها را محدود و روی نظم کنید چه چیزی است. مثلا می توانید در مورد رفتارهای نامناسب بچه ها، عدم پیشرفت درسی آنها، جر و بحث هایی که وقتی عصبانی میشوند بروز می دهند، خوب غذا نخوردن و یا کمک نکردن به کارهای خانه و ... مثال بزنید و بگویید که هدف از محدود کردن گیم بازی کردن این نیست که آنها دیگر نباید گیم بازی کنند، بلکه شما می خواهید آنها علاوه بر اینکه از گیم بازی کردن لذت می برند از سایر مسائل زندگی شان عقب نمانند.

همانطور که قبلا هم مطرح شد اصلا انتظار نداشته باشید که یک دفعه بچه ها گیم بازی کردن را به طور کلی رها کنند؛ چون هر کاری که برای این هدف برنامه ریزی کنید، خیلی زود میتواند به شکست منجر بشود. یعنی اگر بچه ها هنوز عطش گیم را داشته باشند و شما بخواهید با صرف هزینه و زمان زیاد یا گزینه های مختلف سرگرمی دیگر، آنها را از گیم بازی کردن منصرف کنید باید بدانید که ادامه راه اولاً برایتان خیلی مشکل خواهد بود چون هم شما خسته میشوید و هم اینکه منابع مالی شما بی نهایت نیست. در ضمن بچه ها به صورت کامل متقاعد نشده اند که گیم بازی کردن را باید متوقف یا کم کنند بلکه صرفا یادشان رفته یا در معذورت قرار گرفته اند. به نظر من گیم بازی کردن به اندازه می تواند خوب هم باشد ولی مهم این است که آرام به این سمت حرکت کنید. همچنین در نظر داشته باشید که بچه ها برای گیم بازی نکردنشان از شما باج گیری نکنند! پس اگر گزینه های جایگزینی برای کاهش زمان گیم بازی کردن آنها در سر دارید دقت نمایید که حساب شده و با تدبیر آنها را رو کنید و به مرور به سمت اقناع آنها برای کاهش زمان گیم بازی کردن آنها بروید.

۳- برای دوران گذر و دل کندن بچه ها

از ویدیو گیم برنامه داشته باشید.

(چراغ زرد روشن است)

همانطور که گفتم زمان دل کندن از گیم بازی کردن بچه ها خیلی مهم است. بچه ها می خواهند از پای چیزی بلند بشوند که هنوز دوستش دارند، آنها می دانند که می توانند بی نهایت از



بازی ها به بچه ها بیشتر بازی کردن را یاد می دهند نه نحوه ذخیره و ترک بازی را



این باشد که در صورت شرکت نکردن در دورهمی زمان بازی روزانه شان را از دست بدهند. البته بهتر هست این کارها با اجبار صورت نگیرد و مکانیزم پاداش و جریمه این قدر جذابیت داشته باشه که بچه ها علاقه مند به شرکت در این دورهمی باشند.

5- به بچه ها یاد بدید که وقتی چراغ زرد روشن است چطور بازی شان را ذخیره کنند! (بازی ها به بچه ها بیشتر بازی کردن را یاد می دهند نه نحوه ذخیره و ترک بازی را!!)

بعضی از بچه های کوچکتر خیلی از امکانات و گزینه های گیم های ویدیویی آگاهی ندارند و فقط بلد هستند که خودشان را به شروع بازی برسانند و بازی را خوب انجام بدهند. شاید این به خاطر این هست که هم زبان بازی، فارسی نیست و هم اینکه بازی ها خیلی تعهدی ندارند تا به بازیکنان کم سن و سال تر یاد دهند که چطور بازی خود را ذخیره کنند در حالیکه به بچه ها یاد میدهند چطور بازی را بیشتر انجام بدهند! این کار باعث میشود که بچه ها مطمئن شوند که حاصل تلاش هایشان برای گذراندن جاهای خاص و سخت مراحل بازی را بیهوده و از دست داده شده ندانند و مطمئن باشند که بازی شان تا جایی که رفتند ذخیره می شود و به این ترتیب می توانند خیلی راحت تر بعد از پایان یافتن زمان بازی، بازی را رها کنند.

بهتر است تا برای بچه ها توضیح بدهید که بعضی از بازیها را نمی شود چند ساعته تمام کرد و برای تمام کردن آن بازی باید ساعت های زیادی وقت صرف کرد و فقط با یک بار نشستن پای دستگاه بازی یا یک روز بازی کردن با موبایل و تبلت نمی شود همه بازی را تمام کرد. البته این مسأله بیشتر در بازیهای مرحله ای وجود دارد و بازیهای موبایلی که خیلی مرحله ای نیستند و بیشتر رکوردی هستند شامل این مسأله نمی شوند. برای بازیهای رکوردی باید به بچه ها این آموزش را

در نهایت متوجه خودشان می شود و راحتی کوتاه مدت را به صلاح و راحتی بلند مدت فروختن!

زمان جمع شدن همه خانواده که من بهش اینجا "همه دور هم" می گویم باید طوری باشد که هیچ کسی از قلم نیفتد، همه باید دور هم جمع بشوند. حتی اگر کار واجبی دارند می توانند زمان بندی را طوری تنظیم کنند که هیچ توجیهی برای غیبت پدر یا مادر خانه از این کار نباشد!

بچه ها می توانند خودشان انتخاب کنند که موضوع این دور هم بودن چه چیزی باشد. موضوع دورهمی میشود یک بازی ساده مثل منچ یا یک بازی تحرکی و یا حتی بیرون از خانه دویدن، دوچرخه سواری، پانتومیم یا تغییر صدا، اجرای نمایش، تماشای یک فیلم سینمایی مناسب خانواده (در فضای مثلا تاریک مثل سینما!!)، جوک و یا چیستان گفتن، شعر خواندن و یا حتی داستان پردازی از یک سیاره خیالی! باشد. دقت کنید که بچه ها نباید کار جالب یا تفریح و ورزش و بازی که شما دوست دارید را انجام بدهند. اگر شما فکر کنید که چقدر این کار میتواند جالب باشد و بدون در نظر گرفتن علاقه بچه ها، آنها را مجبور به انجامش کنید، باعث میشود که اثر عکس داشته باشد و آنها را خیلی منفعل کند!

می توانید از بچه ها دعوت کنید تا در تهیه مراسم شام به عنوان مراسم خاص "همه دور هم" به شما کمک کنند. به این ترتیب هم دورهمی متنوع خواهد شد و هم اینکه بچه ها سرگرم یک کار خاص میشوند. این طور وقت ها بهتر است تا برای بچه ها درصد قابل قبولی از اشتباه کردن را هم در نظر بگیرید و خیلی انتظار کار بی نقصی از آنها نداشته باشید. یک کار جالب هم می تواند این باشد که برای افرادی که در این دور همی شرکت نکنند جریمه قرار بدهید. مثلا جریمه بچه ها می تواند

خانه! و ... همه می توانند گزینه هایی باشند که بچه ها به جای گیم بازی کردن می توانند انتخاب کنند.

باید بگویم که بهتر هست اینجا هم، هنر نه گفتن به بچه ها را در خودتان تقویت کنید! مخصوصاً نه گفتن در مقابل تهیه و یا بازی کردن با گیم های ویدیویی! و از این توجیه در ذهنتان فرار کنید که بچه ها به غیر از گیم های ویدیویی تفریح دیگری ندارند یا از کار دیگری لذت نمی برند یا با چیز دیگری آرام نمی شوند! یا با این وضع کوچکی خانه و زندگی ما و گرانی اقتصادی کار دیگری نمیشود انجام داد! اینها تنها چیزهایی هستند که شما را در مسیرتان متزلزل می کنند.

مطمئن باشید که شما نمی توانید به گیم های ویدیویی به عنوان یک وسیله بچه داری نگاه کنید. گیم های ویدیویی لیه های خوبی برای بچه های ما نیستند!

۲- بچه ها را در انجام فعالیت های اجتماعی درگیر کنید!

گیم های ویدیویی حتی اگر نمونه های آنلاین آنها را هم در نظر بگیریم باز هم در مجموع یک فعالیت انفرادی به حساب می آیند. برای همین شما می توانید بچه ها را برای درگیر شدن در فعالیت های مختلف اجتماعی مثل عضویت در گروه های مدرسه یا مسجد یا کانون های فرهنگی تشویق کنید. البته شما می توانید تعدادی از فعالیت های اجتماعی را انتخاب کنید و گزینه های مختلفی که فرزندتان از انجامش لذت می برد را پیش پای او بگذارید. به هر حال در دور و اطراف شما به غیر از مدرسه و مسجد، نهاد های فرهنگی و اجتماعی مختلفی وجود دارند که بچه ها می توانند در آنها عضو بشوند و به فعالیت های اجتماعی دل خوش کنند و لذت ببرند. خیلی دقت کنید که فعالیت اجتماعی مجازی جای فعالیت اجتماعی و ارتباطات حقیقی را نگیرد، حتی اگر خیلی برای شما کم هزینه تر و راحت تر باشد! شاید بهتر باشد که به خودتان هم یادآور بشوید که باید فردی اجتماعی تر باشید تا فرزندتان هم به نهادهای اجتماعی تمایل کند!

یک نکته خیلی مهم را دقت کنید که برای انجام هیچ فعالیت تفریحی و اجتماعی جایگزین گیم بازی کردن فرزندتان را وادار نکنید، بلکه اینقدر در تمایلات فرزندتان عمیق شوید و جستجو کنید تا مورد علاقه ترین چیزها به غیر از گیم بازی کردن را براش انتخاب کنید!

۳- بچه ها را برای شرکت در فعالیت های فیزیکی تشویق کنید.

شما هم این را شنیدید که افراط در گیم های ویدیویی منجر به چاقی و به خطر افتادن سلامت جسمی بچه ها میشود! چون گیم های ویدیویی فعالیتی نیست که نیاز به تحرک و جابجایی خیلی زیادی داشته باشد. اگر از من بپرسید میگویم حتی در نمونه های پرتحرک هم مانند بازیهای کینکت و یا بازیهای واقعیت افزوده ای مانند پوکمون گو،

بدهید که می توانند هر روز از انجام آن بازی لذت ببرند و اینکه اولین نفر در آن بازی بشوند ارزش این را ندارد که بخواهند همه وقتشان را صرف آن بازی کنند.

شما می توانید بحث مختلفی را با بچه ها در خصوص گیم ها راه بیندازید. یک بحث آموزشی و چالشی در مورد چیزهایی که می شود از بازیها یاد گرفت و در موردشان صحبت کرد. البته این مسأله نیاز به این دارد که به نوعی شما هم وارد دایره انتزاعات بچه ها و گیمی که آنها بازی می کنند بشوید و سعی نکنید خواسته ها و دانش خودتان را بدون توجه به چیزی که در گیم و ذهن بچه ها می گذرد، به آنها دیکته کنید.

بنابراین وقتی زمان چراغ زرد رنگ فرا می رسد و آنها باید خودشان را برای کنار گذاشتن و دل کندن از بازی آماده کنند، کمک کنید تا خودشان را به یک چک پوینت بازی برسانند و بازی را ذخیره کنند. اگر بچه ها برای ذخیره کردن بازیهایشان مدام این دست و آن دست کردند و به قول معروف لغتش دادند، به همان میزانی که از مدت زمان مجاز بیشتر بازی کردند از زمان گیم بازی کردن فردای آنها کم کنید و اگر این کار دوباره تکرار شد از میزیت های ویژه و استثناهایی که برای اغماض از قانون؛ گاهی برایشان در نظر گرفته بودید هم چشم پوشی کنید و به قول معروف آنها را متوجه کنید که اینقدر ترک قانون کرده اند که حتی حد بخشش شما را هم رد کرده اند. به هر حال آنها باید بدانند که قانون گیم بازی کردن خیلی جدی است!

● سایر علایق بچه ها رو مورد تشویق قرار بدید!

۱- می توانید فرزندتان را تشویق کنید تا سایر

فعالیت هایی که مورد علاقه اش هست را

پیدا کند. کافی است به این مسأله فکر

کنید که بچگی خود شما به چه

صورتی می گذشت یا بچه های

دیگری که دستگاهی

برای گیم بازی کردن

ندارند، با چه کارهایی

خودشان را مشغول

می کنند؟ مطمئناً

فعالیت های جذابی در

دنیا وجود دارد که بچه ها

با هر سن و سالی از انجام آنها

لذت ببرند. مطمئن باشید که گیم

های ویدیویی فقط یکی از راه های لذت

هست و این مسأله را به بچه ها هم ثابت

کنید. آنها باید به این توانایی برسند که کارهای جذاب دیگری را در اطرافشان پیدا

کنند و این مسأله وقتی بچه ها بدانند که زمان استفاده از گیم های

ویدیویی برایشان محدود است؛ عملی خواهد بود. بنابراین یکی دیگر

از راه های دل کندن از گیم های ویدیویی همان فعالیت هایی است

که خود بچه ها پیدایشان کردند. فعالیت هایی که از انجامش لذت می

برند. البته اگر بچه ها خودشان نتوانند به هیچ گزینه جایگزین جذابی

برسند نوبت شماست که با توجه به توانایی هایشان و امکانات تان

به آنها کمک کنید تا در این مسیر کشف علاقه مندی ها قرار بگیرند!

نقاشی کشیدن، خطاطی، بیرون بازی کردن، بازی با سایر اسباب بازیها،

بازی کردن با شما یا سایر برادر و خواهرها، کتاب خواندن، شن بازی در



در نظر داشته باشند تا متوجه وجود اختلالات اعتیاد به گیم های ویدیویی در آنها بشوند.

به عنوان نمونه شاید فرزند شما قادر به متوقف کردن گیم بازی کردن خود نباشد و زمانی که گیم بازی نمی کند یا جذابیت دیگر فعالیت ها برای او کمزنگ می شود؛ عصبانی و یا آشفته باشد. آنها ممکن است در زمانی که گیم بازی نمی کنند، افسرده و یا زود رنج شوند و کج خلقی هایی نشان دهند. همچنین آنها ممکن است در بهداشت فردی خود اهمال و سستی کنند، خواب نامنظم و بریده بریده داشته باشند و درد مچ دست یا کمر را تجربه کنند.

۳- اگر به وجود مشکلی در رفتار و احساس و ویژگیهای فیزیکی فرزند خود پی بردید به پزشک مراجعه نمایید.

اگر شما فکر می کنید که فرزندان به گیم های ویدیویی معتاد شده است و تلاش های شما برای محدود کردن گیم بازی کردن او، تغییری در او بوجود نیاورده است به کمک یک متخصص نیاز دارید. البته باید در نظر داشته باشید که زیاد گیم بازی کردن را با اعتیاد به گیم های ویدیویی اشتباه نگیرید. شاید برخی از بچه ها زیاد بازی کنند اما ویژگی هایی که برای اختلال اعتیاد به گیم های ویدیویی ذکر کردیم را نداشته باشند. پزشک (روان شناس، مشاور و ...) مورد نظر می تواند به شما و فرزندان کمک کند تا فرزندان رفتارشان را به صورت مثبتی تغییر دهد و همچنین رعایت محدودیت های زمانی گیم بازی کردن هم تقویت شود.

اگر فرزند شما در مقابل محدودیت دسترسی به گیم بازی کردن، بازخوردهای پرخاشگرانه و خشونت آمیزی دارد، مراجعه به پزشک می تواند گزینه خوبی برای کمک به شما باشد.

باز هم نمیشود گیم های ویدیویی را در زمره فعالیت های پرتحرک به حساب آوریم! بنابراین بچه ها را برای انتخاب فعالیت ورزشی که دوست دارند حمایت کنید. حتی اگر هنوز خودشان هم نمی دانند که از چه ورزشی خوششان می آید، در این مسیر به آنها کمک کنید تا بتوانند رشته ورزشی مورد علاقتان را پیدا کنند.

وضعیت فرزند خودتان را شناسایی کنید.

۱- زمان قابل قبول بازی کردن برای فرزند خودتان را مشخص کنید.

مدت زمان گیم بازی کردن برای افراد مختلف بستگی به میزان علاقه آنها به گیم و همینطور سایر شرایط زندگی مثل امکانات سرگرمی دیگر، بزرگ و کوچک بودن خانه، وجود هم بازی دیگری مثل برادر و خواهر، سن و ... دارد. بنابراین برای هر روز و یا هر هفته میزان مشخصی برای گیم بازی کردن بچه ها در نظر بگیرید. برخی از والدین برای هر روز بازی کردن ۴۵ دقیقه تا ۱ ساعت را در نظر می گیرند و برخی دیگر هم در طول هفته اجازه بازی کردن به بچه ها نمی دهند و فقط در آخر هفته چند ساعت گیم بازی کردن را برای آنها مجاز می دانند. البته لازم به ذکر است که برخی از متخصصان سلامت و کارشناسان این حوزه، بیش از ۲ ساعت قرار گرفتن در مقابل تلویزیون یا صفحه نمایش رایانه را مجاز نمی دانند.

۲- با نشانه های هشدار دهنده اعتیاد به گیم های ویدیویی آشنا شوید.

بعضی از بچه ها اعتیاد واقعی به گیم های ویدیویی دارند. همانطور که می دانید اعتیاد به گیم های ویدیویی به عنوان یک اختلال جدید شناسایی شده است. این دست از کودکان گرفتار تغییرات رفتاری، احساسی و فیزیکی مانند کناره گیری از خانواده و دوستان می شوند. بنابراین خانواده ها باید این نشانه ها را بشناسند و آنها را در کودکانشان

کودکان و بازی های دیجیتال

www.Bazibaan.com



اجرای پیمایش، از روش نمونه‌گیری تلفیقی «طبقه‌ای- خوشه‌ای چندمرحله‌ای» استفاده شده که خوشه‌های مرحله اول شامل تمام استان‌های کشور و خوشه‌های مراحل بعد به ترتیب شامل شهرستان و شهر و روستا می‌شوند. همچنین با هدف تسهیل قرائت گزارش، اعداد تا حد امکان بدون اعشار بوده و اصطلاحاً گرد شده‌اند. این بازینگاشت شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازیکنان کودک بین ۳ تا ۱۲ سال ایرانی را تا انتهای سال ۱۳۹۶ یا ابتدای سال ۱۳۹۷ گزارش می‌کند. باید توجه داشت که در این گزارش، منظور از «بازیکن بازی دیجیتال» فردی است که حداقل یک ساعت در هفته با حداقل یکی از سه پلتفرم اصلی بازی‌های دیجیتال شامل موبایل، رایانه و کنسول بازی کند.

باور نادقیقی وجود دارد که کودکان را بزرگ‌ترین جامعه مخاطب های بازی های دیجیتال می‌داند. این در حالی است که فقط در ایران، متوسط سن بازیکنان بازی های دیجیتال ۱۹ سال است و این عدد در سایر کشورها بیشتر نیز هست و حتی به دهه چهارم زندگی بازیکنان نیز کشیده می‌شود. با این حال با قطعیت بیشتری می‌توان کودکان را اثرپذیرترین مخاطب بازی‌های دیجیتال دانست که بیشترین الگو را از این بازی ها در سبک زندگی خود وارد می‌کنند. از این لحاظ بررسی وضعیت بازیکنان کودک در کشور حائز اهمیت است.

اطلاعات موجود در بازینگاشت حاضر، با تحلیل داده‌های حاصل از پیمایش ملی مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال در جمهوری اسلامی ایران با نمونه آماری ۸۰۰۰ نفری به دست آمده است. به منظور

با چه دستگاه‌هایی بازی می‌کنند؟

بازی های کنسولی ۱۳٪



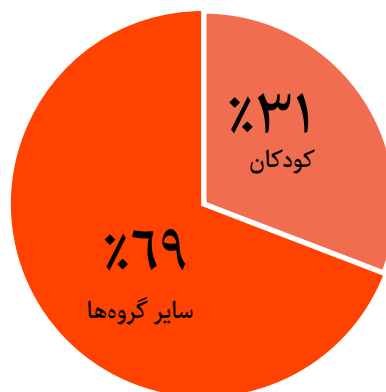
بازی های موبایلی ۹۱٪



بازی های رایانه‌ای ۲۲٪



تعداد بازیکنان کودک بازی های دیجیتال



۸,۷۰۰,۰۰۰

هشت میلیون و هفتصد هزار کودک در ایران



۹ سال

متوسط سن بازیکنان کودک ایرانی



۴۷٪

هر روز بازی می‌کنند.



۶۹ نفر

از هر ۱۰۰ کودک در ایران، ۶۹ نفر، بازیکن هستند.



۸۳ دقیقه

به طور متوسط بازیکنان کودک ایرانی ۸۳ دقیقه در روز بازی می‌کنند.



۳۳٪

از بازیکنان به صورت آنلاین بازی می‌کنند.



۱۴٪

از بازیکنان کودک، برای نرم‌افزار (بازی) خرید می‌کنند.



۱۱ سال

متوسط سن خریداران کودک بازی است.

۵ ژانر پرطرفدار بازی در میان کودکان:



- اول: دنده / سکوبازی
- دوم: معمایی
- سوم: رانندگی
- چهارم: آرکید
- پنجم: مدیریت و شبیه‌سازی

۱۴۵,۴ میلیارد تومان

سهم کودکان از درآمد بازار بازی‌های دیجیتال

۱۰ بازی پرطرفدار در میان کودکان:

- GTA
- Clash of Clans
- Counter Strike
- Pou
- PES
- Angry Birds
- FIFA
- تام سخنگو
- Subway Surfers
- باقلوا

۵ برند سخت‌افزاری پرطرفدار در میان بازیکنان کودک:

- اول: سامسونگ
- دوم: لنوو
- سوم: سونی
- چهارم: ایسوز
- پنجم: ال‌جی





معرفی چند بازی موبایلی موثر در پرورش خلاقیت کودکان

دکتر روح اله خداپنده‌لو
سید علی متقی‌نژاد

خواهد داشت.

در دنیای بازی‌های موبایلی نیز بازی‌هایی یافت می‌شوند که به پرورش خلاقیت در کودکان کمک می‌کنند. این بازی‌ها دارای ویژگی‌هایی مثل ساخت و ساز، طراحی، ویرایش، تبدیل و از این قبیل امکانات هستند و کمک می‌کنند کودک از راه‌های گوناگون و متنوعی به هدف برسد. بازی با بلوک‌های خانه‌سازی را تصور کنید، می‌توان با اجزایی در شکل‌های یک خانه، دو خانه و بیشتر و چیدن آن‌ها روی هم به شکلی جدید رسید. در این بازی استفاده از رنگ‌های مختلف هم به بیشتر شدن طیف و گستره ساخت و ساز به کودک کمک می‌کند. برخی بازی‌های موبایلی نیز دارای ابزارهایی برای فروش این جنبه از مهارت‌های کودکان می‌باشد که در ادامه تعدادی از آن‌ها را معرفی می‌کنیم.

خلاقیت نعمتی است که همه کودکان با آن متولد می‌شوند. بیش از ۹۰ درصد کارهای کودکان خلاقانه است و همین کارهای کوچک همراه با خلاقیت و پشتکار است که باعث می‌شود کودکان به سرعت تمام مهارت‌هایی را که برای زندگی آینده‌شان لازم است، فراگیرند. دنیای کودک، دنیایی پر از راز و رمز است. تخیل و خیال‌پردازی کارترین ابزار خلاقیت کودکان است که با آن همه ناممکن‌ها را ممکن ساخته و از آن در جهت رشد همه جانبه خود سود می‌برند. هر کودک یک موجود منحصر به فرد است و نگرش و طرز تلقی خاص خود را از دنیا دارد. خلاقیت همچنین به معنی کارهای جدید و منحصر به فرد است. در واقع منشاء خلاقیت هم همین تفاوت‌ها و تمایزات بین افراد است. بنابراین در صورتی که ما این تفاوت‌ها را در کودکان بپذیریم، خلاقیت آن‌ها امکان رشد



tiago chef

سرآشپز ماهر: بازی ریاضی

یک بازی متفاوت یادگیری ریاضی که در آن یک سرآشپز بامزه با کودک صحبت می‌کند و به او دستور پخت غذا می‌دهد. کودک در این بازی که کنترل بسیار جالبی برای آن طراحی شده - به نحوی که هم می‌توان با اسباب‌بازی‌های چند تکه آن را انجام داد هم با انگشتان دست- مواد اولیه خوراکی را به سمت ظروف سرآشپز می‌فرستد. این کار را بسیار خلاقانه می‌توان انجام داد. مثلاً سرآشپز از کودک می‌خواهد ۷ تکه گوجه در ظرف قرار دهد، کودک می‌تواند به هر تعدادی که مایل است گوجه‌ها را با انگشتانش بردارد و وارد ظرف کند. برای بار اول ۳ گوجه را همزمان بلند کند و بعد ۲ گوجه و بعد ۲ گوجه دیگر، که هر بار سرآشپز تعداد را اعلام می‌کند و در نهایت نتیجه جمع آن‌ها را مشخص می‌کند. در حالت دیگر بازی، دست کودک باز گذاشته می‌شود که هر خوراکی که می‌خواهد انتخاب کند تا سرآشپز با آن غذا درست کند. در پایان هر بازی از کودک می‌پرسد نظرش را راجع به غذای تهیه شده بگوید و صدایش را ضبط کند. بازی سرآشپز ماهر به تقویت مهارت حل مسئله، خلاقیت و یادگیری ابتدایی ریاضی در کودکان پیش دبستانی کمک می‌کند.



با اسکن کد بازی را
دانلود کنید.



سرآشپز ماهر: بازی ریاضی

یکی از بهترین بازی‌های آموزشی که مخصوص کودکان ۲ تا ۸ سال طراحی شده است. مجموعه بازی و کارتون‌های آموزشی دارای طراحی کودکانه، رنگ‌های شاد و انیمیشن‌های جذابی است که کودک را به تعامل با اجزای مختلف صفحه ترغیب می‌کند. این مجموعه دارای چند بخش رایگان است. این بخش‌ها شامل آشنایی با حیوانات و دیدن تصاویر و نام آن‌ها، مرتب سازی وسایل اتاق با جابجایی اسباب‌بازی‌ها، بازی تطابق تصاویر دو به دو، تعداد زیادی جورچین کارتون، بخش موسیقی که در آن نتهای موسیقی با پایین صفحه حرکت می‌کند و کودک باید در زمان مناسب روی آن اشاره کند و سازهای آموزشی از جمله نام رنگ‌ها و صدای حیوانات و تلفظ اعداد، رنگ آمیزی با قلموهای متنوع و نرم که حس خوبی به کودک در رنگ‌آمیزی می‌دهد و حس رنگ‌آمیزی با آبرنگ را به او القا می‌کند. مجموع این بازی‌ها می‌تواند جنبه‌های مختلفی از استعدادهای کودکان را پرورش دهد و به افزایش خلاقیت آنان بیانجامد.



با اسکن کد بازی را
دانلود کنید.

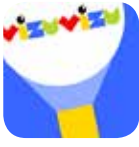
DEVELOP VOCABULARY AND PRONUNCIATION



Relation Shapes

ارتباط شکل‌ها

بازی با شکل‌های هندسی و ایجاد تغییرات در آن‌ها می‌تواند به پرورش مهارت خلاقیت و حل مسئله در کودکان کمک کند. در این بازی که از مراحل مختلفی از سطوح ابتدایی تا پیچیده (برای خردسالان) تشکیل شده، در هر مرحله دو طرف صفحه دارای شکل‌هایی در اندازه‌ها و جهت‌های متفاوتی هستند که کودک باید با جا به جایی این شکل‌ها، هر دو طرف صفحه را همانند یکدیگر کند. بعد از اینکار بازی یک هدیه به کودک می‌دهد و آن یک شکل خاص مثل دست، پا، چشم، در، پنجره، دودکش و ... است که کودک می‌تواند در تکمیل شکل‌های هندسی از آن‌ها استفاده کند و در پایان، تصویر ایجاد شده را ذخیره نماید. با پیشروی در هر سطح از بازی، امکان جدیدی به کنترل آن اضافه می‌شود. در ابتدا شکل‌ها را تنها می‌توان از جایشان حرکت داد، در مرحله بعد می‌توان آن‌ها را کوچک یا بزرگ کرد و در ادامه می‌توان شکل‌ها را چرخاند. کودک به مرور با این روند یاد می‌گیرد و مهارتش افزایش می‌یابد.



یا اسکن کد بازی را
دانلود کنید.



همه‌ی حیوانات من

«همه حیوانات من» یک نرم‌افزار سرگرم کننده برای کودکان است که آن‌ها را با هر حیوانی که تصورشان را بکنید آشنا می‌کند. نحوه آشنایی با حیوانات در این برنامه فرآیند جالبی دارد و برخلاف دیگر بازی‌های آموزشی که تنها به تلفظ نام حیوانات و نمایش تصویر یا انیمیشن آن‌ها اکتفا می‌کنند، در این برنامه کودک خودش با محیط زندگی هر حیوان تعامل دارد و به آن‌ها غذای مناسبشان را می‌دهد و برایشان فرزند می‌آورد. حیوانات را با کارهای مختلف خوشحال می‌کند و کارت‌های جدید جایزه می‌گیرد. با این کارها می‌تواند حیوانات جدیدی را وارد صفحه کرده و کارهای بیشتری مثل شستن بدن حیوانات کثیف و ... انجام دهد. در این برنامه کودک در تعامل با حیوانات می‌آموزد که کدام حیوانات از تخم متولد می‌شوند، کدام حیوانات پستاندار هستند و شیر می‌خورند، کدام حیوانات در دریا و کدام یک در خشکی زندگی می‌کنند و بسیاری موارد آموزنده دیگر. همچنین این نرم‌افزار به والدین جزئیات بازی کودک را گزارش می‌کند که با کدام حیوان بیشتر به بازی پرداخته است. کار با این نرم‌افزار آموزشی و سرگرم کننده برای کودکان مزایای مختلفی از جمله تقویت مهارت خلاقیت برای آنان به دنبال دارد.



یا اسکن کد بازی را
دانلود کنید.

OPPA DOLL

عروسک پسر

در این بازی کودک باید عروسک دلخواه خودش را ایجاد کند. بازی به او این امکان را می‌دهد که بعد از انتخاب رنگ پوست، شکل موی سر، چشم، ابرو، دهان، پیراهن، شلوار و کفش، عروسکش را آماده کند. برای اینکار صدها شکل مختلف وجود دارد که به کودک آزادی عمل بیشتری در انتخاب می‌دهد. این نوع بازی‌ها معمولاً قابلیت تکرارپذیری بالایی دارند؛ چراکه بارها می‌توان با انتخاب‌های متفاوت بازی را انجام داد و شکل تازه‌ای ایجاد کرد.



یا اسکن کد بازی را
دانلود کنید.

سخن پایانی

بازی‌های معرفی شده تنها تعداد محدودی از بازی‌های آموزنده و مفید بود که به معرفی آن پرداختیم. این بازی‌ها علاوه بر خلاقیت می‌تواند مهارت‌های دیگری از جمله حل مسئله، هوش‌های چندگانه، مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی کودکان را پرورش دهد و به کاهش اضطراب کودکان کمک کند. فروشگاه‌های دیجیتالی که به صورت تخصصی بر حوزه کودک متمرکز هستند، از جمله توپ مارکت، بازی‌ها و نرم‌افزارهای آموزشی بسیاری را گردآوری و منتشر می‌کنند که می‌توانید برای رشد توانایی‌های فرزندان‌تان از آن‌ها استفاده نمایید.

منابع: بازی و اهمیت آن در تکوین شخصیت کودک، روح اله خداپنده لو
(پساکترای تکنولوژی آموزشی)



آیا بازی‌های ویدیویی یادگیری قابل توجهی برای کودکان در دنیای واقعی به همراه دارند؟

سطوح یادگیری از طریق بازی برای کودکان

این دیدگاه مخالف بوده و معتقدند که کودکان و نوجوانان آگاهانه یا ناآگاهانه، از بازی‌های ویدیویی یادگیری‌هایی دارند که در زندگی آن‌ها نیز نمود پیدا کرده و مؤثر واقع می‌شود. در ادامه، به پنج سطح از یادگیری که بازی‌های ویدیویی برای کودکان و نوجوانان به همراه دارند اشاره می‌شود.

اولین نوع از یادگیری که بازی‌های ویدیویی به همراه دارند، در رابطه با نحوه انجام دادن کارها در دنیای واقعی است. کودکان علاوه بر اینکه یاد می‌گیرند چگونه به صورت مجازی قطعات را برای ایجاد یک شهر، جاسازی کنند، بجنگند و از خود مراقبت کنند و همچنین یک موجود را ارتقا داده و رشد دهند، به صورت ناخودآگاه

توسعه فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات در دهه‌های اخیر، حوزه‌های مختلف از جمله آموزش را تحت تأثیر قرار داده است. در این بین، ابزارهای دیجیتال متنوعی برای آموزش پدیدار گشته‌اند که در حیطه آموزش به کودکان و نوجوانان، بازی‌های دیجیتال یکی از مؤثرترین این ابزارها به شمار می‌آیند. از میان انواع بازی‌های دیجیتال، بازی‌های ویدیویی از جذابیت قابل ملاحظه‌ای در بین کودکان و نوجوانان برخوردارند. در این بین برخی معتقدند که این دست از بازی‌ها اثرات مخربی برای مخاطب به همراه دارند و جدا از این اثرات مخرب، محتوای قابل توجهی برای زندگی واقعی نیز به آن‌ها آموزش نمی‌دهند. این در حالی است که برخی از صاحب‌نظران با



مهارت‌هایی که در این سطح از یادگیری برای مخاطب ایجاد می‌گردد، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- شناخت روابط علت و معلول
- شناخت تفاوت مزایای بلندمدت با مزایای کوتاه‌مدت
- تشخیص نظم موجود در شرایط آشوب
- شناسایی عواقب ثانویه امور
- آشنایی با رفتارهای سیستم‌های پیچیده
- استفاده از موانع به عنوان یک عامل انگیزشی
- آشنایی با ارزش پایداری در برابر مشکلات

سطح بعدی یادگیری مربوط به آشنایی مخاطب با محیط و فرهنگ حاکم بر بازی است. در این سطح، بازیکنان با جهانی که بازی در آن اتفاق می‌افتد و ارزش‌های حاکم بر آن آشنا می‌شوند. در این سطح از یادگیری است که کودکان به صورت خودآگاه و ناخودآگاه، از دنیای بازی برای توصیف دنیای واقعی استفاده می‌کنند. روانشناسان معتقدند که کودکان از طریق بازی‌ها با افسانه‌های نهفته در دل فرهنگ‌های مختلف آشنا می‌شوند و همچنین با برخی مفاهیم هستی‌شناسانه نیز مواجه می‌گردند. برای مثال در بیشتر بازی‌ها یاد می‌گیرند که حتی اگر به اهداف تعیین شده نیز دست یابند، در پایان فناپذیر بوده و جاودان نخواهند ماند. کودکان نسبت‌های فرهنگی را نیز در دل این گونه بازی‌ها فرا می‌گیرند و برای مثال می‌فهمند که در یک سیاره، انجام کار به خصوصی که در سیاره‌ای دیگر منع شده، آزاد و بلامانع است. بازی‌ها علاوه بر اینکه می‌توانند بستری برای تبلور ارزش‌های فرهنگی باشند، بازتابی از جامعه نیز هستند و می‌توانند فضای حاکم بر جامعه را برای مخاطب ترسیم کنند.

آخرین و عمیق‌ترین سطح از یادگیری که توسط بازی‌های ویدئویی انجام می‌شود، سطحی است که در آن بازیکن باید در رابطه با اینکه آیا انجام کاری درست است یا خیر، تصمیمی مبتنی بر اخلاق و ارزش اتخاذ کند. این سطح، پیام‌های احساسی ناخودآگاهی که بر این تصمیم‌ها اثرگذار هستند را نیز در بر می‌گیرد. یادگیری در این سطح هم از طریق تمثیل و نمادها و هم از طریق جوایز، تنبیه‌ها و نتایج بازی اتفاق می‌افتد. اما مسئله‌ای که مطرح است این است که اگر تمثیل‌ها و جوایز، مخاطب را تحریک کنند که به سوال "آیا باید او را بکشم؟" در بازی پاسخ مثبت بدهد، پاسخ او به این سؤال در دنیای واقعی نیز مثبت خواهد بود؟ در جواب باید گفت که دلیل مثبت بودن پاسخ مخاطب به این سؤال در بازی، این است که به صورت مداوم پیام‌هایی در این رابطه دریافت می‌کند و این در حالی است که در دنیای واقعی این پیام‌ها وجود ندارند و بنابراین کودک در مواجهه با شرایطی مشابه، دست به عملی مشابه نخواهد زد.



یاد می‌گیرند که برخلاف آنچه که هنگام تماشای تلویزیون رخ می‌دهد، هنگام انجام بازی‌های ویدئویی، می‌توانند آنچه که بر صفحه نمایشگر اتفاق می‌افتد را کنترل کنند. مهارت تشخیص الگو یکی از مهارت‌هایی است که با انجام بازی‌های ویدئویی نظیر تتریس، در ذهن کودکان ایجاد می‌شود. مهارت نحوه انجام دادن کارها در دنیای واقعی، به این واسطه که دنیای واقعی قابل شبیه‌سازی در بازی‌های ویدئویی می‌باشد نیز در مخاطب توسعه می‌یابد. همچنین استمرار مخاطب در استفاده از این بازی‌ها، منجر به نهادینه شدن مهارت‌های گفته شده برای کودکان می‌گردد. این سطح از یادگیری، سطحی‌ترین لایه یادگیری است که توسط بازی‌های ویدئویی اتفاق می‌افتد. در ادامه به لایه‌های عمیق‌تر یادگیری پرداخته می‌شود.

فرا گرفتن قوانین و کارهایی که باید انجام شود و کارهایی که نباید انجام شود، دومین دسته از یادگیری است که مخاطبان بازی‌های ویدئویی به آن دست می‌یابند. قوانین هر بازی به مخاطب آموزش می‌دهد که در آن محیط چه کارهایی قابلیت انجام شدن دارند. برای مثال در یک بازی تیراندازی، مخاطب قوانین کار با اسلحه را فرا می‌گیرد و این یادگیری، برخلاف بازی‌های سنتی که پیش از بازی اتفاق می‌افتد، در حین بازی و با آزمون و خطا انجام می‌شود. پدیده‌ای تحت عنوان "کدهای تقلب" نیز در بازی‌های ویدئویی وجود دارد که استفاده از آن‌ها این امکان را به مخاطب می‌دهد تا قوانین بازی را تغییر داده و برای مثال اسلحه‌ای اضافه یا زمانی نامحدود برای طی کردن مراحل بازی کسب نماید. یادگیری این امر که قوانین همیشه ثابت نیستند، در دنیای واقعی نیز می‌تواند کاربرد داشته باشد، چنانچه بارها از افراد موفق حوزه کسب‌وکار شنیده‌ایم که برای موفقیت، باید قوانین بازی را عوض کرد. نکته قابل توجه دیگری که در بازی‌های ویدئویی وجود دارد این است که بازیکنان همواره قوانین بازی را با دانسته‌های خود مقایسه کرده و درمورد منصفانه بودن آن قضاوت می‌کنند.

در سطح بعدی یادگیری، مخاطب استراتژی بازی که مشتق از قوانین است را فرا می‌گیرد و با چرایی امور آشنا می‌شود. بازیکنان در خلال بازی یاد می‌گیرند که گاهی لازم است خودخواه باشند و گاهی دیگر نیاز به همکاری دارند. همچنین یاد می‌گیرند تا زمانی که منابع کافی نداشته باشند نباید

دست به حمله بزنند و نیز لازم است که بخشی از منابع خود را برای دفاع نگه دارند. همچنین به این دلیل که اخیراً بازی‌های انفرادی دارند جای خود را

به بازی‌های

گروهی

می‌دهند،

مهارت تعامل

با دیگران نیز

از جمله مواردی

است که در دنیای

واقعی برای مخاطب

مفید خواهد بود.

به عنوان دیگر



نویسنده: اریکا کریستاکیس / ترجمه: نارنبن نوری

خطر فرزندپروری والدین حواس پرت!

لطفا وقتی کنار بچه ها هستید تلفن همراه لعنتی را کنار بگذارید!

مشکلی است که چندان به آن پرداخته نشده است، موجب نمی‌شود تا خطرات مستقیمی را که صفحه نمایش برای کودکان دارد، نادیده گرفت. شواهد حاکی از آن است که بسیاری از انواع مدت زمان تماشای صفحه نمایش (به خصوص آنهایی که از تصاویر سریع یا خشونت‌آمیز استفاده می‌کنند) به مغز کودکان آسیب می‌رسانند. امروزه، پیش دبستانی‌ها بیش از چهار ساعت از روز خود را در مقابل صفحه نمایش می‌گذرانند و از سال ۱۹۷۰ هم متوسط زمان شروع استفاده منظم از صفحه نمایش از ۴ سال به ۴ ماه رسیده است. بعضی از بازی‌های تعاملی جدیدی که بچه‌ها بر روی تلفن و یا تبلت بازی می‌کنند، نسبت به تماشای تلویزیون (یا یوتیوب) بهتر است؛ چرا که رفتارهای طبیعی بازی کودکان را تقلید می‌کند. و البته بسیاری از بزرگسالان موفق از دست کودکی‌ای که با تماشای برنامه‌های بی‌حاصل و غیرمفید سپری شده، جان سالم به در برده‌اند. (مادر من، برخلاف روال معمول آن زمان‌ها، Speed Racer و Gilligan's Island را به خاطر بی‌مزه بودن ممنوع کرده بود. علت این که موفق می‌شدم تا هر قسمت از هر برنامه را دوبار ببینم، هیچ وقت مشخص نشده است). با این حال، هیچ کس هزینه‌های گزاف از دست دادن فرصت‌های گوناگون را برای کودکانی که وقت خود را صرف صفحه نمایش می‌کنند، انکار نمی‌کند. زمانی که برای بازی و استفاده از صفحه نمایش می‌شود، در واقع زمانی است که کودک می‌توانست به جای آن در دنیای واقعی و در ارتباط با بقیه افراد سیر کند.

با وجود تمام بحث‌های موجود در رابطه با مدت زمان تماشای صفحه نمایش کودکان، به طور شگفت‌انگیزی توجه کمی به مدت زمان تماشای صفحه نمایش پدر و مادرها می‌شود که الان از چیزی که کارشناس فناوری، لیندا استون، بیش از ۲۰ سال پیش آن را "توجه

وقتی صحبت از رشد کودکان می‌شود، والدین باید کمتر درباره مدت زمان تماشای صفحه نمایش (صفحه نمایش تایم) آن‌ها و بیشتر درباره خودشان نگران باشند.

گوشی‌های هوشمند در حال حاضر در بسیاری از حوادث تلخ مانند سوانح رانندگی، اختلالات خواب، از دست دادن حس همدلی، مشکلات در روابط و حتی عدم توجه به یک دلچسب روی یک چرخ دخیل هستند؛ به طوری که می‌توان گفت تهیه فهرستی از اتفاقاتی که در آن‌ها دخالت ندارند، آسان‌تر از فهرستی است که در آن دخالت دارند. احتمالاً جامعه ما در حال رسیدن به نقطه اوج انتقادات خود از ابزار دیجیتال است.

با این حال، تحقیقات اخیر نشان می‌دهند که مشکل اصلی کم ارزش در نظر گرفته می‌شود. این مورد شامل رشد کودکان می‌شود؛ اما احتمالاً چیزی نیست که شما به آن فکر می‌کنید. بیشتر از بچه‌هایی که درگیر صفحه نمایش هستند، باید نگران والدین حواس پرت باشیم.

بله، در حال حاضر والدین نسبت به هر زمان دیگری در تاریخ، وقت بیشتری را در کنار فرزندان‌شان سپری می‌کنند. با وجود افزایش قابل ملاحظه نیروی کار خانم، مادران امروز نسبت به مادران در دهه ۶۰ میلادی زمان بیشتری را صرف مراقبت از فرزندان خود می‌کنند؛ اما تعامل میان والدین و فرزندان به طور فزاینده‌ای بی‌کیفیت و حتی تصنعی شده است. والدین همواره در زندگی فرزندان خود حضور فیزیکی دارند؛ اما از لحاظ احساسی حضور پررنگی ندارند. فرزندان خودم هم که دیگر بزرگ شده‌اند، با من شوخی می‌کنند و می‌گویند که اگر من هم ۲۵ سال پیش گوشی هوشمند داشتم، آن‌ها از دوره نوزادی هم نمی‌گذشتند.

بحث در مورد این که استفاده والدین از صفحه نمایش (اسکرین)

جزیی مداوم" نامید، رنج می‌برند: همان طور که استون استدلال می‌کند، این وضعیت نه تنها به ما، بلکه به فرزندانمان نیز آسیب می‌رساند. سبک جدید تعامل والدین می‌تواند نظام راهنمایی عاطفی قدیمی را که نشانه آن ارتباطات واکنشی بوده و در واقع، اساس بخش اعظمی از یادگیری انسان بوده است، متوقف کند. ما در یک قلمرو ناشناخته هستیم.

کارشناسان رشد کودک، نام‌های مختلفی برای سیستم سیگنالینگ (پیام‌دهی) دوتایی بین بزرگسالان و کودکان که معماری اصلی مغز را تشکیل می‌دهد، انتخاب کرده‌اند. جک پی شونکوف، متخصص اطفال و مدیر مرکز رشد کودکان هاروارد، این را سبک "رفت و برگشت" ارتباطات می‌نامد. روانشناسان، کتی هیرش پازک و روبرتا میشنیک گولینکوف نیز آن را "دوئت مکالمه‌ای" توصیف می‌کنند. نشانه‌های الگوهای صوتی تعاملات والدین با نوزادان و کودکان نوپای خود، ثن صدای زیر، دستور زبان ساده و شور و شوقی بسیار زیاد است. اگرچه ناظران بزرگسال این نوع تعاملات، میل چندانی به شنیدن آن ندارند، اما کودکان عاشق آن هستند. نه تنها این نکته، بلکه یک مطالعه نشان داده، نوزادانی که در معرض این نوع سبک صحبت واکنشی احساسی و تعاملی قرار می‌گیرند، در ۱۱ و ۱۴ ماهگی، دو برابر کسانی که در دو سالگی خود قرار دارند و با این سبک برخورد نداشته‌اند، کلمه بلد هستند.

رشد کودک به رابطه‌هایش بستگی دارد؛ به همین دلیل، در یک آزمایش، نوزادان ۹ ماهه که چند ساعت آموزش ماندارین را از یک انسان زنده دریافت کرده بودند، می‌توانستند عناصر آوایی خاصی را در زبان از هم جدا کنند؛ در حالی که گروه دیگری از نوزادان که دقیقا همان آموزش را از طریق ویدیو دریافت کرده بودند، نمی‌توانستند این کار را انجام دهند.

طبق گفته هیرش پازک، استاد دانشگاه تمپل و عضو ارشد موسسه بروکینگز، مطالعات بیشتر و بیشتری در حال تایید اهمیت مکالمه هستند. او به من گفت: زبان بهترین پیش‌بینی کننده موفقیت در مدرسه است و کلید مهارت‌های زبانی قوی، مکالمات برقرار شده میان کودکان و بزرگسالان است؛ در نتیجه، مشکل زمانی ایجاد می‌شود که نظام راهنمایی عاطفی بزرگسال-کودک که برای یادگیری اولیه بسیار حیاتی است، به هر دلیلی مانند پیامک زدن یا چک کردن اینستاگرام، متوقف شود. هرکسی که یک گوشی هوشمند داشته باشد، می‌تواند در مورد حضور همه جانبه آن در زندگی خود شهادت دهد.

یکی از نتایج همه‌گیر شدن تلفن همراه توسط یک اقتصاددان، افزایش تعداد صدمات وارده به کودکان بیان شده است. AT&T سرویس‌های گوشی‌های هوشمند را در زمان‌ها و مکان‌های مختلف ارائه داده و در نتیجه یک آزمایش طبیعی بسیار جالبی را به وجود آورده است. همان طور که استفاده از موبایل گسترش یافت، انتقال اطفال به اورژانس هم افزایش یافت. این یافته‌ها توجه رسانه‌ها را به خطرات فیزیکی ناشی از فرزندپروری والدین حواس‌پرت جلب کرد؛ اما ما کمتر به تاثیر این موضوع بر رشد شناختی کودکان توجه کرده‌ایم. هیرش پازک می‌گوید: کودکان نوپا نمی‌توانند زمانی که ما جریان مکالمات را از طریق برداشتن تلفن همراه یا نگاه کردن به متنی که روی صفحه نمایش گوشی آمده است قطع می‌کنیم، چیزی یاد بگیرند.

در اوایل سال ۲۰۱۰، محققان در بوستون به طور مخفیانه ۵۵ والد را که با یک یا چند کودک خود در فست فودها غذا می‌خوردند، تحت نظر گرفتند. ۴۰ تا از آن‌ها با درجات مختلفی در تلفن‌های همراه خود غرق شده و برخی از آن‌ها کاملاً از فرزندان‌شان غافل شده





بودند (محققین دریافتند که تایپ کردن و رد کردن صفحات، حتی از پاسخ دادن به تماس‌ها هم بدتر هستند). در همین حین، کودکان برای جلب توجه والدین خود کارهایی انجام می‌دادند؛ اما در قبال آن هیچ توجهی دریافت نمی‌کردند. در مطالعه بعدی، ۲۲۵ مادر به همراه فرزندان حدوداً ۶ ساله‌شان در یک محیط آشنا گرد هم آمدند و در حالی که به هر کدام غذایی داده می‌شد تا امتحان کنند، از تعاملات آن‌ها فیلم گرفته می‌شد. در طی آن زمان، یک چهارم از مادران به طور ناخودآگاه شروع به استفاده از گوشی‌های خود کردند و در نتیجه، تعاملات کلامی و غیرکلامی کمتری با فرزند خود برقرار نمودند. آزمایش دقیق دیگری هم در فیلادلفیا توسط هریش پازک، گولینکوف و جسا رید طراحی شد و به بررسی اثر استفاده از تلفن همراه توسط والدین بر یادگیری زبان کودکان پرداخت. سی و هشت مادر و فرزندان دوساله آن‌ها به یک اتاق منتقل شدند و از مادرها خواسته شد تا به فرزند خود دو کلمه آموزش بدهند: blicking به معنای جست و خیز کردن و frapping به معنای تکان دادن. به آن‌ها یک تلفن هم داده شد که محققان بتوانند از اتاق دیگر با آن‌ها در تماس باشند. هنگامی که صحبت مادران با یک تماس قطع می‌شد، کودکان آن کلمه را یاد نمی‌گرفتند؛ اما اگر این اتفاق نمی‌افتاد، کلمه را یاد می‌گرفتند. محققین در این مطالعه مجبور به کنار گذاشتن ۷ مادر از بخش تجزیه و تحلیل شدند؛ چرا که به تماس‌ها پاسخ ندادند و به علت "عدم پیروی از پروتکل" از آزمایش کنار گذاشته شدند. خوش به حالشان!

هرگز در تعادل نگه داشتن نیازها و تمایلات کودکان و بزرگسالان آسان نبوده است و تصور این که فرزندان همیشه در مرکز توجه والدین‌شان هستند هم تفکری ساده لوحانه است. همیشه زمان‌هایی وجود داشته که پدر و مادرها فرزندان‌شان را به حال خود رها کرده‌اند تا سرگرم شوند (سرگرم شدن در قایق، عبارتی به یاد ماندنی از کتاب باد در درختان بید) و یا در تخت تو این طرف و آن طرف بروند.

از جهاتی، مدت زمان تماشای صفحه نمایش کودکان قرن ۲۱م خیلی هم با ابزاری که مادران قدیم برای سرگرم نگه داشتن فرزندان‌شان استفاده می‌کردند، تفاوت ندارد. زمانی که والدین تخت مخصوص کودک نداشته باشند، هرج و مرج چندان بعید نیست. بیوگرافی اخیر لاورا اینگالز وایلد، نویسنده خانه کوچک در چمنزار، که توسط کرولاپین فریسر نوشته شده است، به توصیف روش خاص فرزندپروری یک عده در قرن نوزدهم می‌پردازد. این افراد که برای گرم نگه داشتن کودکان، آن‌ها را روی درهای باز کوره‌ها می‌گذاشتند، این احتمال را نیز به وجود می‌آوردند که وقتی سرشان گرم کار و مسئولیت‌هایشان می‌شد، هر اتفاقی ممکن بود بیفتد. وایلد خودش هم به چندین اتفاقی که نزدیک بوده به فاجعه ختم شود، اشاره کرد؛ برای مثال، یک بار که حسابی مشغول کارهایش بوده، سرش را بلند کرده و چندتا پونی را در حال بالا پایین پریدن روی سر دختر کوچکش دیده است.

این که گاهی پدر و مادرها به فرزندان‌شان توجه نکنند، مشکلی به وجود نمی‌آورد (و حتی ممکن است قدرت تحمل و انعطاف‌پذیری را نیز در آن‌ها ایجاد کند)؛ اما حواس‌پرتی بیش از حد داستان دیگری است. استفاده از گوشی‌های هوشمند با نشانه‌ای آشنا از اعتیاد مرتبط است: زمانی که در استفاده از تلفن همراه بزرگسالان حواس‌پرت اخلاقی ایجاد شود، آن‌ها به سرعت عصبانی می‌شوند و نه تنها متوجه نشانه‌های احساسی نمی‌شوند؛ بلکه آن‌ها را بد تعبیر می‌کنند. احتمالاً والدینی که مشغول و حواس‌پرت نیستند، زودتر عصبانی می‌شوند؛ چرا که احساس می‌کنند کارهایی که



برقرار نمی‌کنیم، آن‌ها چه رنجی را متحمل می‌شوند. البته که بزرگسالان هم از چنین وضعیتی رنج می‌برند. بسیاری زندگی روزمره خود را بر پایه این فرضیه غلط بنا کرده‌اند که می‌توانند همیشه کار کنند، فرزندداری کنند، همیشه در دسترس همسر، والدین و هرکسی که به آن‌ها نیاز دارد باشند و در عین حال، در جریان تمام اخبار بوده و به خاطر داشته باشند که در راه سوار شدن به خودرو دستمال توالت خود را از سایت آمازون خریداری کنند. در واقع، آن‌ها در معادل دیجیتالی دوچرخه اسپینینگ گیر کرده‌اند.

در چنین شرایطی، راه حل آسان‌تر تمرکز بیشتر بر مدت زمان تماشای صفحه نمایش فرزندمان است تا رها کردن وسایل دیجیتالی خودمان. من این کشش را خیلی خوب درک می‌کنم. علاوه بر داشتن نقش مادر و مادرخوانده، سرپرست یک سگ داکس هوند میان سال و چاق هستم. از آن جایی که خودم هم میان سال و چاق هستم، ترجیح می‌دهم حواسم به میزان مصرف کالری سگم باشد و تغذیه‌اش را به رژیم فیبردار محدود کنم تا بخواهم خودم را از یک سری خوراکی‌ها مانند کیک دارچینی که صبح‌ها می‌خورم، منع کنم.

از لحاظ روان شناختی، این یک مورد کلاسیک فرافکنی است که به معنای نسبت دادن شکست‌های خود به افراد نسبتاً بی‌گناه دیگر است که نوعی مکانیزم دفاعی محسوب می‌شود. زمانی که نوبت به مدت زمان تماشای صفحه نمایش می‌رسد، اکثر ما باید کمتر دست به دامان فرافکنی شویم.

اگر بتوانیم کنترل "تکنولوژی مداخله‌گر" را همان‌طور که روانشناسان آن را نامگذاری کرده‌اند، در دست بگیریم، احتمالاً متوجه خواهیم شد که می‌توانیم خیلی بیشتر از گذشته با کار کردن کمتر با ابزار دیجیتالی، صرف نظر از کیفیت تحصیل و تعداد ساعت‌هایی که به فرزندانمان اختصاص می‌دادیم، به آن‌ها رسیدگی کنیم. والدین باید به خود اجازه کنار کشیدن از فشار خفقان‌آور همه چیز برای همه کس بودن را بدهند. اگر احساس می‌کنید فرزندتان را باید داخل تختش بگذارید و فوتبال تماشا کنید، این کار را انجام دهید. برای فرزندتان اتفاقی نمی‌افتد؛ اما زمانی که با او هستید، تلفن همراه لنتی را کنار بگذارید!

فرزندشان انجام می‌دهد، فریبکارانه است؛ در حالی که او فقط نیازمند توجه است. جدا ماندن کودک و والدین که عمدی و به مدت کوتاه باشد، قطعاً می‌تواند برای هر دو طرف بی‌ضرر و حتی مفید باشد (به ویژه زمانی که بچه‌ها بزرگ‌تر می‌شوند و نیاز به استقلال بیشتری دارند). اما این نوع جدایی با عدم توجهی که پدر و مادر نسبت به کودک در حضور وی نشان می‌دهند، تفاوت دارد؛ زیرا طفل احساس می‌کند که ارزشش از یک ایمیل کم‌تر است. این موضوع که پدر خانواده می‌خواهد برای نیم ساعت روی کاری تمرکز کند و مادر خانواده از فرزندانش که به بیرون از خانه بروند و بازی کنند، واکنشی کاملاً منطقی به خواسته‌های رقابتی زندگی بزرگسالی است. اما اتفاقی که این روزها در حال افتادن است، افزایش میزان مراقبت‌های غیرقابل پیش‌بینی است که به علت زنگ‌ها و اغواهای گوشی‌های هوشمند به وجود آمده است. به نظر می‌رسد که ما بدترین مدل فرزندپروری را در پیش گرفته ایم - همیشه از لحاظ فیزیکی حضور داریم و در نتیجه، خودمختاری کودکان را از آن‌ها گرفته‌ایم و در عین حال، از لحاظ احساسی حضور کاملی نداریم.

رفع این مشکل آسان نخواهد بود؛ چرا که این موضوع با تغییرات چشمگیری در آموزش و پرورش نیز همراه بوده است. بیشتر از هر زمان دیگری کودکان با سنین کم (حدود دو سوم چهار ساله‌ها) در نهادهای مختلفی به جای خانه نگهداری می‌شوند و گرایش‌های اخیر برای آموزش کودکان خردسال به سمت دروسی خسته کننده و صحبت‌های یک طرفه معلم پیش رفته است. در چنین شرایطی، کودکان فرصت کمی برای برقراری گفتگو دارند؛ اما خبر خوب این است که کودکان خردسال می‌توانند آنچه را که نیاز دارند، از بزرگسالان دریافت کنند و با یک نگاه کردن در آغوش گرفته شوند. بچه‌های کوچک برای جلب توجه بزرگسالی که حواسش به آن‌ها نیست، هر کاری انجام می‌دهند و اگر در این مواقع رفتار ما تغییر نکند، آن‌ها سعی می‌کنند با اوقات تلخی بیشتر این کار را برای ما انجام دهند. در نهایت ممکن است کودکان تسلیم شوند؛ چرا که نیاز به توجه متقابل از دیگران دارند. مطالعات انجام شده در پرورشگاه‌های رومانی به دنیا نشان داده‌اند که وقتی تعامل دو طرفه نباشد، محدودیت‌هایی برای مغز نوزادان وجود دارد. حقیقت این است که ما واقعاً نمی‌دانیم زمانی که با فرزندانمان تعاملی

ای کاش اسکرین اسلیورهای بازی‌های ویدیوئی هم مثل این انیمیشن به فکر کودکان بودند!

چرخه رسانه از انیمیشن تا گیم، در مجموعه سینمایی شگفت‌انگیزان

"به خانواده مثل یه ساعت می‌مونه، وقتی کار میکنه که همه اعضای

اون با هم کار کنن"

این دیالوگ از فیلم شگفت‌انگیزان، تنها یک دیالوگ ساده نیست. شاید اگر نگاه دوباره به دیالوگ‌های مجموعه بیاندازیم، از معانی نهفته در دیالوگ‌ها غافلگیر خواهیم شد. اما چه عواملی باعث شده است که این مجموعه جزء برجسته‌ترین انیمیشن‌های تاریخ سینما قرار گیرد و فیلم آخر آن، سقف‌های استقبال مخاطبان را جابجا کند؟! قبل از پرداختن به عوامل استقبال، باز می‌گردیم به یک تعریف در فضای تولید محصولات هنری؛ و آن چیزی نیست جز، چرخه رسانه!

چرخه رسانه، مفهومی است برای تولید آثار، جذب مخاطب، درگیر کردن مخاطب، ایجاد حس نیاز در مخاطب و در نهایت تولید مجدد اثر در آن حیطه اثر آغازین. اینگونه است که از یک محصول، مجموعه سازی متولد می‌شود. نکته مهم در موفقیت مجموعه‌سازی و چرخه رسانه‌ای، رعایت تفکر با ثبات است. این اتفاق حاصل نمیشود، مگر با به کارگیری متداوم

افراد

در یک مجموعه.

برای مثال، اندرو استنتون، کارگردان،

فیلمنامه نویس، تهیه کننده، صدا پیشه و صداگذار

شرکت پیکسار است که در بسیاری از محصولات این شرکت پویانمایی چه در کسوت کارگردان، چه در کسوت نویسنده و حتی صدا گذار و صدایشه و حتی مدیر تولید حضور داشته است. نکته جالب، حضور استنتون در بخش مدیریت تولید سریال‌ها، اسپین آف‌ها و حتی بازی‌هایی است که درباره مجموعه‌های تولیدی شرکت پیکسار ساخته می‌شود. به عنوان نمونه او در انیمیشن شگفت‌انگیزان ۱ از مدیران تولید شرکت و صدایشگی در کاراکترهای فرعیست و در انیمیشن شگفت‌انگیزان ۲ مدیر ناظر، در سریال خانواده شگفت‌انگیز دستیار تهیه و حتی در بازی شگفت‌انگیزان لگو، از مدیران تولید این بازی بوده است.

حال به خود مجموعه و عوامل جذب مخاطب در آن باز می‌گردیم. در قسمت دوم این انیمیشن، ما با تعریفی مواجه می‌شویم. فردی شرور، اکثر ابرقهرمان‌ها را به جزیره خود کشانده و به کام مرگ فرستاده است. تا دستگاهی درست کند که هیچ قهرمانی نتواند آن را نابود سازد.

حالا نوبت به یک خانواده قهرمانی رسیده که زندگی عادی‌ای دارند. پدر و مادر سال‌هاست از دوران اوج خود فاصله دارند و سعی می‌کنند بچه‌ها را از استعدادهای خود دور نگاه دارند. یک پدر کارمند، یک مادر خانه‌دار و یک پسر پر جنب و جوش، یک کوچولوی تازه وارد به خانواده و یک دختر خجالتی که در سن بلوغ است. این فضا برای همه آشناست، اینطور نیست؟! اما سختی‌های زندگی تا جایی پیش می‌رود که این خانواده با کمک یکدیگر به مشکلات هجوم می‌برند. حتی شخصیت فروزن که مردی سیاه پوست و خود دارای همسر است



یک اثر پاک برای کودکان و نوجوانان است. عاری بودن از موارد اروتیک و جنسی که جزو لاینفک آثار این روزگار است، سبب شده تا شگفت‌انگیزان همچون تخته پاره‌ای در این موج خروشان خود نمایی کنند. اهمیت و چاره‌گشا بودن فرزند کوچکتر، در راستای فرزندآوری، چیزی است که به دور از شعار در فیلم دیده می‌شود. اینها نکاتی است که تولیدکنندگان اثر، خود اعلام داشته‌اند. حتی تنها ماندن پدر و فرزندان و مخصوصاً فرزند کوچک خانواده، صحنه‌های کمدی‌ای را خلق می‌کند که برگرفته از زندگی روزمره و مواجهات پدران و فرزندان است. کلیپ‌هایی که امروزه بسیار دست به دست می‌شوند از اینکه پدران را با فرزندان تنها نگذارید!

دیالوگ‌های به شدت آموزنده و تربیتی که مادر با دختر خود دارد، مشکلات اجتماعی بلوغ که پدر به عنوان پشتیبان به دختر دلگرمی و کمک می‌دهد و پاسخ به سوالات عجیبی که پسر از تلویزیون یاد می‌گیرد، همه و همه ما را به این سو می‌کشاند که چقدر تولیدکنندگان این مجموعه به فکر کودکان بوده‌اند. پاسخ‌هایی که می‌شنویم، جواب‌هایی جویده شده و راحت هستند که مناسب سن بچه‌ها طراحی شدند. حتی انتخاب کاراکتر منفی قسمت دوم یعنی اسکرین اسلیور، این نکته را گوش‌زد می‌کند که کسی هست که با استفاده از تلویزیون و مانیتورها، افکار همه را به کنترل در می‌آورد و باعث می‌شود آنها کارهای ناپسندی انجام دهند. تعجب نکنید! این مجموعه مناسب کودکان است، یعنی در اصل برای کودکان ساخته شده است. حتی در مجموعه های گیم این آثار هم می‌توانید رد پای خانواده را ببینید. خانواده خانواده خانواده! دور میز شام، وسط جر و بحث‌ها، میان میدان نبرد، در یک رستوران برای کمک کردن به یکی از اعضای خانواده و شما در تمام این لحظات می‌توانید حضور پررنگ خانواده را به چشم ببینید. شاید بتوان لب کلام کل این مجموعه را در گفتگوی زن و شوهر داستان شنید که: "یه خانواده مثل یه ساعت می‌مونه، وقتی کار می‌کنه که همه اعضای اون با هم کار کنن".

هم به نوعی داخل این خانواده به حساب می‌آید. شاید بلوغ این اثر را در قسمت دوم آن بتوان جستجو کرد. جایی که برد-برد کارگردان و نویسنده مجموعه، مصرانه سال‌ها زمان برای قسمت دوم وقت خواسته بود تا داستان به قوام قسمت اول و حتی فراتر از آن باشد و همانند مجموعه‌سازی‌های دیگر، دچار سندرم تکرار نشوند.

داستان دوم، بعد از سالها در دنیای واقعی، چند لحظه بعد در دنیای شگفت‌انگیزان پیش می‌رود. یعنی نوجوانان دیروز که قسمت اول آن را تماشا کرده بودند، حالا خود، والدین کودکانی شدند که به انتظار قسمت دوم نشسته‌اند و فیلم دقیقاً از جایی شروع می‌شود که قسمت قبل به پایان رسیده بود.

دارارارام، این یعنی حس نوستالژی، این یعنی اتصال نسل‌ها... در بسیاری از مجموعه‌ها، آنچه باعث بالارفتن تراز یک اثر می‌شود، ایجاد سوال برای مخاطب است و کاشت یک چیستی و چرایی برای بیننده که در نهایت، بدون جواب یا با جوابی سر سری، از مخاطب عبور می‌کند. اما مجموعه شگفت‌انگیزان پا را فراتر نهاده و علاوه بر ایجاد یک پرسش، به پاسخ آن نیز پرداخته است.

آنچه در قسمت دوم بیشتر به چشم می‌خورد، هدف قرار دادن جامعه زنان است. در قسمت دوم، استقلال خواهی و رسیدن به حقوق زنان، باعث قرار گرفتن دو کاراکتر هدف در داستان شده که هر دو زن هستند. یکی نماد زنان خانه‌دار و یکی نماد زنان امروزی که سعی در برابری با مردان دارند، حتی در ظاهر خود!

اما سر انجام چه می‌شود؟! معلوم است. زن خانه‌دار پیروز می‌شود. نه بخاطر داشتن توانایی‌های خاص، بلکه بخاطر داشتن یک خانواده! در نبرد انتهایی قسمت دوم، المان برتری الاستی گِرل (هلن پایر مادر خانواده که به دختر الاستیکی مشهور بوده) در مقابل اسکرین اسلیور (یعنی برده دار صفحه نمایش) شوهر، فرزندان و مخصوصاً کوچولوی آتیش پاره خانواده است. نکات تربیتی در دیالوگ‌ها و در محتوا به قدری پالوده و پاک است که به جرات می‌توان گفت که این مجموعه



Watch video



چرا این ترس‌ها حقیقت ندارند؟

ترس در مورد تکنولوژی و کودکان

سخنران: سارا دویت در همایش (TED) / ترجمه: مروارید زندیچی

او شروع به حرکت دادن ماوس روی صفحه کرد، و روی یک کاراکتر به نام جغدی به نام اکس ایستاد. و وقتی اینکارو کرد، جغد بال‌ش رو بلند کرد و برای او دست تکیه داد. ماریا ماوس رو انداخت، میز رو به جلو هل داد، از جا پرید و شروع کرد با شدت برای جغد دست تکیه دادن. ارتباط او با اون کاراکتر غریزی بود. این یک تجربه‌ی منفعل با صفحه کامپیوتر نبود. این یک ارتباط انسانی بود. و کاملاً مناسب یک کودک سه ساله.

حالا من بیش از ۱۵ ساله که در PBS Kids کار می‌کنم و کار من در اون‌جا متمرکز بر مهار قدرت فناوری به عنوان عاملی مثبت در زندگی‌های کودکان. من معتقدم به عنوان جامعه ما داریم یک فرصت بزرگ رو از دست می‌دیم. ما داریم به ترس‌ها و تردیدها مون در مورد این ابزار و وسیله‌ها اجازه می‌دیم مانع فهم ما درباره‌ی پتانسیل اون‌ها در زندگی‌های فرزندانمون بشن.

ترس در مورد رابطه‌ی کودک با تکنولوژی موضوع جدیدی نیست؛ ما قبلاً هم در چنین موقعیتی بوده‌ایم. حدود ۵۰ سال پیش، بحث در مورد رسانه‌ی غالب جدید داغ بود: تلویزیون. اون جعبه در اتاق نشیمن؟ اون ممکنه بچه‌ها رو از هم جدا کنه. ممکنه اون‌ها رو از دنیای بیرون جدا کنه. ولی این لحظه‌ای بود که فرد راجرز، مجری باسابقه‌ی برنامه‌ی "محله‌ی آقای راجرز"، جامعه رو به چالش کشید تا به تلویزیون به چشم ابزار نگاه کنن، ابزاری که می‌تونه باعث رشد احساسی بشه. این کاری بود که او کرد: او جوری به طرف صفحه تلویزیون نگاه می‌کرد و با بچه‌ها حرف می‌زد، انگار داره با هرکدوم از اون‌ها جداگانه حرف می‌زنه در مورد احساسات. و بعد او مکث می‌کرد و فرصت می‌داد که بچه‌ها فکر کنن. امروز شما می‌تونین متوجه تأثیرگذاری او در چشم‌انداز رسانه بشین، ولی در اون زمان، این یه حرکت انقلابی بود. او نگاه ما رو به جایگاه تلویزیون در زندگی بچه‌ها تغییر داد.

می‌خوام با فکر کردن به این وسیله شروع کنیم، موبایلی که احتمالاً الان در جیب تمام شما هست. بیش از ۴۰ درصد از آمریکایی‌ها هر روز صبح، ظرف پنج دقیقه بعد از بیدار شدن، گوشی‌هاشون رو چک می‌کنن. و تا پایان روز تا ۵۰ بار دیگه هم به گوشی‌شون نگاه می‌کنن. آدم بزرگ‌ها به این وسیله به چشم یک ضرورت نگاه می‌کنن.

ولی حالا می‌خوام این وسیله رو در دستان یک کودک سه ساله تصور کنین، و به عنوان جامعه، این تصویر ما رو نگران می‌کنه. والدین بسیار نگران هستن که این وسیله قراره رشد اجتماعی فرزندان اون‌ها بشه. و قراره نگذاره اون‌ها از جا بلند شن و حرکت کنن؛ نگرانن که به نوعی این وسیله کودکی اون‌ها رو خراب کنه. خب، من می‌خوام این نگرش رو به چالش بکشم. من می‌تونم آینده‌ای رو تصور کنم که ما از دیدن یک کودک خردسال که با صفحه نمایش کار می‌کنه به وجد بیایم. این صفحه‌ها می‌تونن بچه‌ها رو حتی بیشتر از جا بلند کنن و به حرکت وادارن. اون‌ها این قدرت رو دارن که ما رو بیشتر از یک آزمون استاندارد در جریان روند یادگیری کودک قرار بدن. و این هم فکر واقعاً عجیب و غریب: من معتقدم این صفحه‌های نمایش این قدرت رو دارن که گفتگوهای حقیقی‌تری بین والدین و فرزندان به وجود بیان.

حالا، شاید من یک قهرمان نامتعارف برای این هدف بودم. من ادبیات کودک خوندم چون قرار بود با کتاب‌ها و بچه‌ها کار کنم. اما حدود ۲۰ سال پیش، یک تجربه جهت تمرکز رو عوض کرد. من به هدایت یک پژوهش در مورد بچه‌های مهدکودکی و وبسایت‌ها کمک می‌کردم. به محض ورودم مسئول کار کردن با دختری سه ساله به نام ماریا شدم. ماریا درواقع قبل از اون هیچ‌وقت کامپیوتر ندیده بود. پس اولین کاری که باید می‌کردم این بود که یادش بدم چطور از ماوس استفاده کنه، و وقتی صفحه نمایش رو باز کردم،



امروزه دیگه فقط صحبت از یک جعبه نیست. بچه‌ها با وسایل مختلف احاطه شده‌ان. من خودم مادر هستم - این حس نگرانی رو درک می‌کنم. ولی می‌خوام با هم به سه ترس متعارف در والدین نگاه کنیم، و ببینیم آیا می‌تونیم تمرکزمون رو به فرصت‌هایی که در هرکدوم از اون‌ها هست تغییر بدیم.

خب. ترس شماره ۱: "صفحه‌های نمایش منفعل هستن. این موضوع می‌تونه مانع جنبش و حرکت در فرزندان ما بشه." کریس کرت و مارتین کرت دو برادر جانورشناس هستن که برنامه‌ای تلویزیونی در مورد حیوانات به نام "کرت‌های وحشی" رو اجرا می‌کنن. و اون‌ها به سراغ تیم PBS اومدن و گفتن، "آیا ما می‌تونیم با دوربین‌هایی که الان روی تمام ابزارها هست کاری انجام بدیم؟ آیا اون دوربین‌ها می‌تونن شکل بسیار طبیعی بازی یک کودک رو وقتی داره ادای حیوانات رو درمیاره ضبط کنن؟"

پس ما با خفاش‌ها شروع کردیم. و وقتی بچه‌ها اومدن که این بازی رو شروع کنن، از اینکه خودشون رو روی صفحه با بال ببینن خیلی خوششون اومد. ولی قسمت موردعلاقه‌ی من، وقتی بود که بازی تموم شد و ما این صفحه‌ها رو خاموش کردیم. بچه‌ها به خفاش بودن ادامه دادن. اون‌ها همینطور به پرواز دور اتاق ادامه دادن و همین‌طور به چپ و راست می‌رفتن که پشه‌ها رو شکار کنن. و چیزهایی یادشون مونده بود. یادشون مونده بود خفاش‌ها در شب پرواز می‌کنن. و یادشون مونده بود خفاش‌ها وقتی می‌خوابن، سروته آویزون می‌شن و بال‌هاشون رو می‌بندن. این بازی قطعاً بچه‌ها رو از جا بلند کرد و به حرکت واداشت. ولی همچنین، الان وقتی بچه‌ها می‌رن بیرون، آیا به پرنده‌ها نگاه می‌کنن و فکر کنن، "پرواز یه پرنده چه فرقی داره با وقتی که من مثل یه خفاش پرواز می‌کردم؟" فناوری دیجیتال یادگیری تجسمی رو به وجود آورد که حالا بچه‌ها می‌تونن با خودشون به دنیای بیرون بپرن.

ترس شماره ۲: "بازی کردن با این صفحه‌ها فقط وقت تلف کردنه. این کار حواس بچه‌ها رو از درس و تکالیفشون پرت می‌کنه." طراحان بازی‌ها می‌دونن که شما خیلی چیزها در مورد مهارت

یک بازیکن می‌تونین بفهمین با نگاه کردن به اطلاعات back-end: یک بازیکن کجا بازی رو متوقف کرده؟ کجاها چند تا اشتباه کردن قبل از اینکه به جواب درست برسن؟ تیم من می‌خواست این ابزار رو بگیره و اون رو در یادگیری آکادمیک به کار ببنده. تهیه‌کننده‌ی ما در بوستون، WGBH، یک سری از بازی‌های چرج کنج‌کاو رو خلق کرد که روی ریاضیات متمرکز بودن. پژوهش‌گران اومدن و به ۸۰ بچه مهدکودکی این بازی‌ها رو دادن. اون‌ها به تمام اون ۸۰ کودک یک آزمون استاندارد ریاضی دادن. ما از همون ابتدا شاهد بودیم که این بازی‌ها در واقع به بچه‌ها کمک می‌کردن که مهارت‌های کلیدی رو درک کنن. ولی همکاران ما در UCLA می‌خواستن که ما عمیق‌تر بررسی کنیم. اون‌ها بر روی تحلیل داده و ارزیابی دانش‌آموز متمرکز شدن. و می‌خواستن که اون





تیمی که این پژوهش رو انجام داده معتقد بازی‌هایی از این دست می‌تونن به ما مطالب بیشتری در مورد یادگیری شناختی کودک یاد بدن در مقایسه با یک آزمون استاندارد. چی می‌شد اگر بازی‌ها می‌تونستن زمان امتحان گرفتن در کلاس رو کوتاه کنن

می‌دونستن اون‌ها چی بازی کردن بچه‌ها عاشق بازی کردن با والدین‌شون هستن. تنها همین عمل حرف زدن با بچه‌ها در مورد رسانه‌هاشون می‌تونه به طرز باورنکردنی‌ای پر قدرت باشه. تابستان گذشته، دانشگاه فنی تگزاس، پژوهشی رو منتشر کرد که نشون می‌داد برنامه‌ی "محل‌ه‌ی دنیل تایگر" تونسته موجب افزایش رشد نوع دوستی در کودکان بشه. ولی یک نکته‌ی خیلی مهم در این پژوهش وجود داشت: بالاترین مزیت فقط زمانی بود که والدین با بچه‌ها در مورد چیزی که دیده بودن صحبت کرده بودن. فقط نگاه کردن برنامه یا فقط حرف زدن در موردش کافی نبود؛ نکته‌ی کلیدی ترکیب این دو تا با هم بود. بنابراین وقتی من این پژوهش رو خوندم، شروع کردم به فکر کردن به اینکه چقدر کم پیش میاد که والدین بچه‌های مهدکودکی در مورد محتوای بازی‌های اون‌ها و اون‌چه که تماشا می‌کنن باهاشون حرف بزنن. پس تصمیم گرفتم این کار رو با بچه‌ی چهارساله‌ی خودم امتحان کنم. من گفتم: "امروز داشتی ماشین بازی می‌کردی؟" بنجامین ذوق کرد و گفت "بله! و دیدی که ماشینم رو با خیارشور درست کرده بودم؟ باز کردن در صندوق عقبش خیلی سخت بود." (خنده حضار)

این گفتگوی بامزه در مورد اینکه چه چیزهایی توی بازی جالب بود و چه چیزهایی می‌تونست بهتر باشه اون روز صبح در تمام مسیر تا مدرسه ادامه پیدا کرد.

من نیومدم این‌جا که به شما بگم تمام رسانه‌های دیجیتال برای بچه‌ها عالی‌ان. دلایل موجهی برای ما وجود دارن برای اینکه نگران باشیم در مورد وضعیت کنونی محتوای چیزهایی که بچه‌ها روی این صفحه‌ها می‌بینن. و ما حق داریم که به تعادل فکر کنیم: جایگاه این صفحه‌ها در مقابل کارهای دیگه‌ای که بچه‌ها باید برای رشد و یادگیری انجام بدن کجاست؟ ولی وقتی روی ترس‌هامون متوقف بشیم یک نکته‌ی واقعاً اصلی رو فراموش می‌کنیم، و اون اینه که، بچه‌ها دارن توی همین دنیایی زندگی می‌کنن که ما زندگی می‌کنیم، دنیایی که توش آدم بزرگ‌ها روزی بیش از ۵۰ بار گوشی‌هاشون رو چک می‌کنن.

صفحه‌های نمایش بخشی از زندگی‌های کودکان هستن. و اگر وانمود کنیم نیستن، و یا ترس‌مون به ما غلبه کنه، بچه‌ها هرگز یاد نخواهند گرفت چرا و چگونه از اون‌ها استفاده کنن. اگر ما شروع به بالا بردن انتظاراتمون از این رسانه بکنیم چی؟ چی می‌شه اگر شروع کنیم به حرف زدن منظم با بچه‌ها در مورد محتوای این صفحه‌ها؟ چی می‌شه اگر شروع کنیم به گشتن دنبال اثرات مثبتی که این فناوری می‌تونه در زندگی‌های فرزندان ما داشته باشه؟ اون موقعست که پتانسیل این ابزارها می‌تونه به واقعیت تبدیل بشه.

متشکرم.

اطلاعات back-end بازی کردن‌ها رو بگیرن و ببینن آیا می‌شه از اون برای پیش‌بینی نمرات ریاضی بچه‌ها استفاده کرد؟ پس اون‌ها یک شبکه‌ی عصبی ساختن - اون‌ها در اصل کامپیوتر رو آموزش دادن که از این اطلاعات استفاده کنه، و این نتایج به دست اومد. این یک زیرمجموعه از نمرات ریاضی بچه‌ها در آزمون استاندارد. و این پیش‌بینی کامپیوتر از نمره‌ی هرکدوم از بچه‌هاست، بر مبنای بازی اون‌ها با بازی‌های جرج کنج‌کاو. پیش‌بینی به شکل شگفت‌انگیزی دقیقه، مخصوصاً با در نظر گرفتن این نکته که این بازی‌ها برای ارزیابی طراحی نشده بودن. تیمی که این پژوهش رو انجام داده معتقد بازی‌هایی از این دست می‌تونن به ما مطالب بیشتری در مورد یادگیری شناختی کودک یاد بدن در مقایسه با یک آزمون استاندارد. چی می‌شد اگر بازی‌ها می‌تونستن زمان امتحان گرفتن در کلاس رو کوتاه کنن؟ اگر می‌تونستن اضطراب امتحان رو کم کنن چی؟ چطور می‌تونستن به معلم‌ها تصویری کلی از شناخت بدن تا کمک‌شون کنه بهتر بر روی یادگیری فردی تمرکز کنن؟

ترس شماره ۳ که می‌خوام بهش بپردازم موردیه که فکر می‌کنم اغلب از همه‌ی ترس‌ها بزرگ‌تره. و اون این ترسه: "این صفحه‌های نمایش کودک من رو از من دور می‌کنن." بیاین یه سناریو رو بازی کنیم. بیاین فرض کنیم شما یک پدر یا مادر هستین، و به ۲۵ دقیقه زمان بدون وقفه برای آماده کردن شام نیاز دارین. و برای انجام این کار، شما یک تبلت به دست کودک سه ساله‌تون می‌دین. خب، این‌جا احتمالاً اون لحظه‌ایه که از این کاری که کردین به شدت احساس عذاب وجدان می‌کنین.

ولی حالا این رو تصور کنین: بیست دقیقه بعد یک پیغام دریافت می‌کنین. روی اون موبایلی که همیشه در دسترسونه. و پیغام اینه: "الکس الان پنج جفت کلمه‌ی هم‌وزن رو پیدا کرد. از او بخواهید با شما بازی کنه. آیا کلمه‌ای که با 'گره' هم‌وزن باشه به ذهن‌تون می‌رسه؟ و یا هم‌وزن 'توپ'؟" تحقیقات ما نشون دادن، وقتی والدین چنین راهنمایی‌هایی دریافت می‌کنن، احساس قدرت می‌کنن. اون‌ها شوق زیادی داشتن برای اینکه سر میز شام با بچه‌هاشون این بازی رو انجام بدن. و بچه‌ها هم عاشق این کار بودن. نه تنها به نظرشون شعبده‌بازی می‌اومد که والدین‌شون



نقد بازی

زمان و مکان در دنیای بازی‌های دیجیتال

مهدی حق‌وردی طاقانکی



۲۶۹km۲	۳ ARMA
۲۱۸km۲	WILD HUNT: ۳ THE WITCHER
۱۲۷km۲	GRAND THEFT AUTO V
۱۱۷km۲	DRAGON AGE: INQUISITION
۱۱۱km۲	۴ FALLOUT

مکان واقعی:

در برخی از بازی ها به یک مکان واقعی مانند یک روستا، شهر، کشور یا مترو، بانک، کلیسا، مسجد و... اشاره می شود یا داستان در آنجا رخ می دهد. چنانچه هدف محقق بررسی یک موضوع در رسانه بازی های دیجیتال است مانند اسلام، مسیحیت یا یهود در بازی های دیجیتال و یا ایران در بازی های دیجیتالو ... می تواند از این عنصر بهره بگیرد.

به عنوان مثال چنانچه پژوهشگری قصد دارد بازنمایی چهره ایران در بازی های دیجیتال را مورد بررسی قرار دهد با مراجعه به بازی های که یک یا چند مرحله از آن در ایران رخ می دهد مراجعه نماید. مانند بازی های شاهزاده ایران (Prince of Persia)، دلتا فورس (Delta Force: Black Hawk Down) Team Sabre، بازی میدان نبرد ۳ (Battlefield ۳)، بازی اسپلینترسل بلک لیست (Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist) و ...

به عنوان مثال در بازی "میدان نبرد ۳" برخی از مراحل بازی در امکانی چون شهر تهران، بیابان های اطراف شهر تهران، فرودگاه مهرآباد، خلیج فارس و... رخ می دهد. یا چنانچه پژوهشگری قصد دارد بازنمایی چهره اسلام در بازی های دیجیتال را موردپژوهش قرار دهد، باید به بررسی بازی هایی که مکان رویدادهای آن کشورهای اسلامی است بپردازد. مانند کشور عراق در بازی های "اسپلینترسل لیست سیاه" و "جنرالز (Command & Conquer: Generals)"، کشور لبنان در بازی "آغاز نبرد (Close Combat: First to Fight)"، کشور افغانستان در بازی "اسپلینترسل بلک لیست"، کشور لیبی در بازی "آی.جی. آی ۲: حمله مخفیانه (Covert Strike: ۲-I.G.I)"، "اسپلینترسل

در ادامه سلسله یادداشت های نقد بازی، در شماره های قبل به موضوع تجربه و شخصیت های دنیای بازی های دیجیتال پرداخته شد. اما در داستان بازی ها علاوه بر شخصیت ها که همچنان جای بحث و بررسی بسیار دارد موضوع زمان و مکان داستان نیز به صورت مستقل قابل تأمل است.

داستان بازی

یکی از مباحثی که در نقد و بررسی بازی باید بدان پرداخته شود داستان بازی است. داستان سیر آشکار شدن وقایع در بازی است و می تواند خطی و از پیش نوشته شده یا شاخه دار و ناشی از سایر وقایع باشد. (شیل، ۲۰۰۸، ۵۲)

صحنه:

یکی از عناصر داستان صحنه است که مکان و زمان رخ دادن داستان را مشخص می کند.

مکان:

مکان یکی از ابعاد داستان است که باید در داستان بازی های رایانه ای موردتوجه قرار گیرد و در بررسی موضوعی بازی ها نیز می تواند به عنوان عاملی برای انتخاب هدفمند بازی ها مورداستفاده قرار گیرد.

وسعت نقشه:

قبل از اینکه به جزییات مکان وقوع بازی بپردازیم نکته قابل تامل که می تواند سختی نقد برخی بازی ها را نشان دهد وسعت مکانی است که گیمر می تواند در آن به بازی بپردازد. به عنوان مثال در بازی آرما ۳، نقشه بازی ۲۶۹ کیلومتر مربع می باشد. در جدول زیر می توانید مساحت برخی از بازی های جهان باز را مشاهده نمایید.

نام بازی	مساحت به کیلومتر مربع
THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL	۱۶۰۵۷۹km۲
FUEL	۱۴۴۰۰km۲
۲ TEST DRIVE UNLIMITED	۱۶۰۰km۲
۳ JUST CAUSE	۱۰۳۶km۲



برنامه ریزی و تولید رسانه‌ای مبتنی بر آن برنامه‌ریزی می‌باشد.

بازی آغاز نبرد:

در بازی "آغاز نبرد"، که در سال ۲۰۰۵ میلادی به بازار عرضه شد. کاربر باید در قالب یک تیم نظامی آمریکایی به لبنان و به شیعیان این کشور آن هم در سال ۲۰۰۶ میلادی حمله کند. (حق وردی طاقانکی، ۱۳۸۹) که در سال ۲۰۰۶ جنگ معروف به جنگ سی و سه روزه میان اسرائیل و حزب الله لبنان درگرفت. در این بخش صرفاً به بیان مصداقی در این خصوص پرداخته شد و اظهار نظر در خصوص چگونگی این رخداد یعنی تصادف، پیش بینی و یا پیشگویی به مخاطب این مطلب محول می‌شود. بازی‌های دیگری نیز در این خصوص قابل ذکر است. البته محقق شدن رخداد الزاماً به معنی رخ دادن صحیح همه بخش‌های داستان نیست و ممکن است ناظر به زمان، مکان، شخصیت‌ها و ... باشد.

نکته: ممکن است در یک بازی دیجیتالی به زمان خاصی اشاره شود که این موضوع نیز بایستی مورد توجه و تحلیل قرار گیرد که گاهی حاکی نکات قابل تأملی است؛ مانند بازی "لیست سیاه" در مرحله تهران، تاریخ تقویم‌های نصب شده بر دیوار می‌تواند قابل تأمل باشد. که در مستند "لیست سیاه" بدان پرداخته شده است. در بازی "اسپلینترسل بلک لیست" که در سال ۲۰۱۳ منتشر شد در مرحله تهران با تقویم‌هایی مواجه می‌شویم که ۱۹۸۶ در آنها درج شده است که با جستجو وقایع این ماه در ایران و نشانه‌های دیگر مانند شخصیت ژنرال ایرانی و ... می‌توانیم به منظور تولیدکننده پی ببریم. هر چند که در نگاه اول شاید نکته قابل اعتنایی وجود نداشته باشد. بدین ترتیب می‌توان گفت در کنار یادگیری اصول و پارامترهایی که در نقد بازی باید بدان توجه داشت، داشتن تفکر انتقادی به مباحث حتی به جزئیات به ظاهر بی ارزش می‌تواند برای یک منتقد بازی الزامی باشد.

منابع:

حق وردی طاقانکی، مهدی، ۱۳۸۹، بازی‌های رایانه‌ای و تحریف هایش. ماهنامه پیام انقلاب، شماره ۴۲، دی ماه ۸۹، صفحه ۷۳
حق وردی طاقانکی، مهدی، ۱۳۹۳، مستند لیست سیاه
حق وردی طاقانکی، مهدی، ۱۳۸۶، بازی‌های رایانه‌ای، ابزار قدرت نرم، فصلنامه عملیات روانی-سال چهارم - شماره شانزدهم

J. Schell. (۲۰۰۸). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers
biggest-open-worlds-ever-۱۰-https://gamehypermart.com/blog/top

بلک لیست" و...

نکته: ممکن است در بازی از یک مکان غیرواقعی نام برده شود اما با مشاهده شواهد موید این موضوع باشد که به یک مکان واقعی اشاره داشته باشد که ممکن است به دلایل مختلف از چنین روشی استفاده شود که باطبع کار منتقد بازی در این بخش سخت‌تر خواهد شد. ولی پی بردن به چنین نکته‌ای می‌تواند به نقد و بررسی بازی کمک جدی نماید.

زمان:

زمان داستان بازی می‌تواند ناظر به گذشته، حال و آینده باشد.

زمان گذشته:

زمان داستان بازی می‌تواند گذشته باشد حال ممکن است رویداد مذکور واقعی و یا تخیلی باشد. در نقد موضوعی بازی‌های رایانه‌ای از این پارامتر برای انتخاب صحیح بازی استفاده نمود. به‌عنوان مثال جنگ جهانی اول و دوم همواره یکی از موضوعاتی است که از سوی تولیدکنندگان بازی‌های رایانه موردتوجه قرارگرفته و همچنان نیز بازی‌های جدیدی با این موضوع تولید و منتشر می‌شود. در بازی‌هایی چون ندای وظیفه، میدان نبرد، شجاع دلان: جنگ جهانی، شما به جنگ جهانی می‌روید و آن را تجربه می‌کنید.

زمان حال:

در برخی از بازی‌ها زمان روایت داستان زمان حال (واقعی و تخیلی) هست هرچند که با توجه به زمان تولید بازی‌های رایانه‌ای تولید بازی با موضوع روز می‌تواند سخت باشد و کمتر موردتوجه بازی‌سازان قرارگرفته با این حال برخی شرکتها با توجه به سیاستهای خود نسبت به تولید بازی در این بازه زمانی اقدام می‌کنند.

به عنوان مثال شرکت شرکت "کوما ریالتی گیمز" از شرکتهایی است که وقایع روز را در سری بازی‌های خود به تصویر می‌کشد. مدیر شرکت "کوما ریالتی گیمز" در گفتگویی با بخش فارسی بی.بی.سی. تأکید کرد: "ما تلاش می‌کنیم که در نقش یک رسانه تصویری همزمان با اخبار پیش برویم." (حق وردی طاقانکی، ۱۳۸۶)

زمان آینده:

در برخی از بازی‌ها زمان روایت داستان، زمان آینده (واقعی و تخیلی) می‌باشد.

زمان آینده واقعی؟!:

ممکن است در یک بازی رایانه‌ای به یک رویداد در آینده اشاره شود که اتفاق آن رویداد در آینده به وقوع بپیوندد. این بازی‌ها نیازمند مطالعه و بررسی جدی هستند که آیا صرفاً اشاره به چنین رویدادی در آینده تصادفی بوده یا مبتنی بر پیش بینی بوده و یا خبر از یک

رفتار مصرفی دیجیتال کودکان

گزارشی از پژوهش آماری مرکز مطالعاتی کاسیما

کاربران کوچکی که به حساب نیامده‌اند

۶۶ درصد کودکان و نوجوانان کل جامعه آماری از گوشی و تبلت استفاده می‌کردند. نکته جالب توجه این است که هر چه سن بچه‌ها کمتر است سن شروع استفاده از گوشی و تبلت هم پایین‌تر آمده است. اگر کمی جزئی‌تر بخواهیم به سن شروع استفاده از تبلت و گوشی در کودکان زیر دبستان بپردازیم، ۵ درصد از شش ماهگی! ۱۴ درصد از یک سالگی، ۳۰ درصد از دوسالگی، ۲۸ درصد از سه سالگی، ۲۰ درصد از چهار سالگی و ۳ درصد از پنج سالگی استفاده از ابزار دیجیتال را شروع کرده‌اند. حدود ۹۰ درصد استفاده این کاربران کوچک، «بازی» است. بر اساس این آمار ۵۰ درصد کودکان قبل از ۳ سالگی بازی‌های دیجیتال را شروع می‌کنند در صورتی که رده‌بندی سنی بازی‌ها از ۳+ سال شروع می‌شود. طبیعتاً استفاده از وسایل دیجیتال برای این گروه سنی نامناسب یا حتی خطرناک است. اما متأسفانه بر اساس واقعیت جامعه، توجه به این گروه سنی و ساخت بازی‌هایی که برای این گروه سنی مناسب باشد (در کنار اطلاع‌رسانی به والدین و فرهنگ‌سازی رفتار مناسب مصرف رسانه) به نظر ضروری می‌رسد.

چه بازی؟ از کجا؟

بر اساس پاسخ والدین و بچه‌ها بیشترین فراوانی بازی‌ها به

در پایین و زمستان سال ۹۶، پژوهشی با جامعه آماری بیش از ۷۵۰۰ نفر در خصوص رفتار مصرفی کودکان (توسط مرکز مطالعاتی کاسیما) انجام شده است. سند این پژوهش چندی پیش در اختیار همه فعالان حوزه کودک و نوجوان قرار گرفت (۱). ضمن تشکر از رفتار سخاوتمندانه بانیان این کار، در این نوشتار، به آمار رفتار مصرفی کودکان در زمینه بازی می‌پردازیم.

در این آمار کودکان و نوجوانان به ۴ دسته تقسیم شده‌اند:

- ۳ تا ۵ سال
- ۶ تا ۱۱ سال
- ۱۲ تا ۱۴ سال
- ۱۵ تا ۱۷ سال

همچنین از نظر جغرافیایی، ساکنین شهرهای تهران، مشهد، اصفهان، شیراز، تبریز و کرج به عنوان «شهرهای عمده» و ساکنین سایر مراکز استانها به عنوان «سایر شهرها» جامعه آماری این پژوهش را تشکیل می‌دهند.

در سه گروه سنی اول، سؤالات از والدین و در گروه چهارم، سؤالات از خود بچه‌ها پرسیده شده است.



انتخاب می‌کنند اما هرچه بزرگتر می‌شوند، توصیه گروه همسالان بیشتر در انتخابشان اثر دارد. در خصوص بازی‌های گران روز (بین ۵۰ تا ۱۸۰ هزار تومان) نیز بازی‌ها را توسط والدین می‌خرند. خوب است بدانید ساکنین سایر شهرها، بیش از ساکنین شهرهای عمده، بابت تهیه بازی هزینه پرداخت می‌کنند.

بازی‌های ایرانی، گرافیک ضعیف اما شخصیت‌های باحال! حدود ۷۰ درصد بازی‌های مورد استفاده، خارجی است و هر چه سن بچه‌ها بیشتر می‌شود استفاده از بازی‌های خارجی نیز بیشتر می‌شود. نکته جالب توجه این است که اغلب بچه‌ها گرافیک و جذابیت بازی‌های خارجی را بهتر از بازی‌های ایرانی می‌دانند اما اغلب معتقدند که شخصیت‌های بازی‌های ایرانی باحال‌تر از شخصیت‌های بازی‌های خارجی هستند. به نظر می‌رسد بازی‌سازان ایرانی با تقویت گرافیک بازی‌های خود می‌توانند در افزایش سهم بازارشان موفق‌تر باشند.

خوش طعم کردن آموزش با بازی

اغلب والدین گفته بودند در مواقعی که بچه‌ها درس یا امتحان دارند استفاده آنان از گوشی و تبلت را محدود می‌کنند. در کنار این موضوع، این را هم بدانید که پس از سرگرمی، بیشترین هدف از بازی، آموزش اعلام شده است. بنابراین، بازی‌های آموزشی جذاب می‌توانند بین والدین و بچه‌ها طرفداران زیادی پیدا کنند.

جای خالی اطلاعات دقیق

این پژوهش درباره رفتار مصرف دیجیتال بچه‌ها بوده، نه فقط بازی؛ بنابراین اگر چه اطلاعات خوبی در اختیار دست‌اندرکاران حوزه بازی‌های دیجیتال می‌گذارد اما جزئیات بسیاری را نیز در خصوص بازی پوشش نمی‌دهد. برای بومی‌سازی و ساخت بازی‌هایی متناسب با نیاز و سلیقه مخاطب، شناخت هر چه بیشتر مخاطب لازم است. امید است پروژه‌های پژوهشی بیشتری در کشور انجام شود و حاصل آن در اختیار تمام فعالان این حوزه قرار گیرد. بازی از آنجا که سهم مهمی از مصرف دیجیتال کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص می‌دهد، نیاز به تأمل و پژوهش اختصاصی و بیشتر نیز دارد.

(۱) این سند در سایت cop.ir در دسترس است.

تفکیک گروه سنی به شرح زیر است:

۳ تا ۵ سال: ماشین‌بازی (۱۵ درصد)، پو (بیش از ۸ درصد)، فکری و آموزشی (۸ درصد) و انگری برد (۵/۵ درصد) و سایر بازی‌ها هم با نسبتی بسیار متنوع و با درصدهای استفاده ۳ و زیر ۳ درصد بوده‌اند.

۶ تا ۱۱ سال: ماشین‌بازی (۳۴ درصد)، هیجانی و بزبزن و تیراندازی (۲۷ درصد)، ورزشی مثل فوتبال (۲۴/۵ درصد)، جورچین (۱۸/۵ درصد)، معمایی (۱۷ درصد)، امتیازی (۱۳ درصد)، ماجراجویی (۱۲ درصد)، و سایر بازی‌ها با درصدهای استفاده زیر ۱۰ درصد بوده‌اند.

۱۲ تا ۱۴ سال: هیجانی و بزبزن و تیراندازی (۲۷ درصد)، ماشین‌بازی (۲۲ درصد)، ورزشی مثل فوتبال (۲۲ درصد)، معمایی (۲۱ درصد)، استراتژی مثل کلهش آف کلنز (۲۰ درصد)، امتیازی (۱۳ درصد)، جورچین (۱۲ درصد)، ماجراجویی (۱۱/۵ درصد) و سایر بازی‌ها با درصدهای استفاده زیر ۱۰ درصد بوده‌اند.

۱۵ تا ۱۷ سال: هیجانی و بزبزن و تیراندازی (۲۶/۵ درصد)، استراتژی مثل کلهش آف کلنز (۲۰/۵ درصد)، معمایی (۲۰/۵ درصد)، ماشین‌بازی (۱۹ درصد)، ورزشی مثل فوتبال (۱۸ درصد)، ماجراجویی (۱۲ درصد) و سایر بازی‌ها با درصدهای استفاده زیر ۱۰ درصد بوده‌اند.

حدود ۶۰ درصد والدین، بازی‌ها را از کافه بازار و حدود ۲۸ درصد نیز از اینترنت دانلود کرده‌اند. سایر اپ استورها درصدهای خیلی پایینی را به خود اختصاص داده‌اند. نکته جالب توجه این بود که در این آمار با وجود اینکه حتی اپ استورهایی با سهم دهم درصد نیز اعلام شده‌اند، اما درسابازار به عنوان تنها بازار اختصاصی اپلیکیشن‌های کودک و نوجوان، هیچ سهمی نداشت.

بازی در انزوا و نه چندان هدفمند

بیش از ۸۰ درصد مجموع جامعه آماری، بازی‌های تک‌نفره و آنلاین انجام می‌دهند. در همین پژوهش، یکی از نگرانی‌هایی مهم والدین نیز، نگرانی بابت کاهش مهارت‌های ارتباطی فرزندانشان است. طراحی بازی‌های گروهی آنلاین و بازی‌هایی که حین بازی مهارت‌های ارتباطی بازیکن را افزایش دهند می‌توانند تا حدی پاسخگوی این نگرانی باشند.

در خصوص هزینه نیز، حدود ۵۰ درصد کمتر از ۲ هزار تومان هزینه خرید بازی می‌کنند؛ حدود ۱۵ درصد نیز فقط بازی‌های رایگان استفاده می‌کنند. در سنین کم، بچه‌ها بازی‌ها را بصورت تصادفی

چند توصیه مهم تربیتی در خصوص رفتار با کودکان در خصوص گیم‌های ویدیویی - موبایلی

خدا رحمت کند خالق این بازی‌ها را!

اسباب‌بازی‌ها یکی از منابع مهم شناخت برای کودکان محسوب می‌شوند. هر پدر و مادری قبل از به دنیا آمدن کودکش دغدغه خرید و فراهم کردن لوازم مورد نیاز او را دارد و گاهی حتی سعی می‌کنند چنان جوانب کار را در نظر بگیرند که یک روز نیاز کودک به تعویق نیفتد. فرزندشان را در سنین مختلف در نظرمی‌گیرند و به اقتضای آن وسیله خاصی را تهیه می‌کنند. در واقع اسباب‌بازی‌ها بخش مهمی از خریدهای قبل از تولد به حساب می‌آیند.

بسیاری از پدر و مادرهای امروزی به خوبی به یاد دارند که بخش اعظمی از دوران کودکی و اوقات فراغت خود را مشغول بازی با اسباب‌بازی‌هایی که بعضاً ساده بودند اما سبب تحرک زیادی می‌شدند، سپری می‌کردند. هم‌چنان هم اکثر متخصصان و والدین آن بازی‌ها را به بازی‌هایی که تحرک کمتری ایجاد می‌کنند ترجیح می‌دانند. اما واقعیت این است که ما امروزه با نوع دیگری از بازی‌ها مواجه هستیم که ویژگی‌های بازی‌های قدیمی و سنتی را ندارد و مزایا و معایب خود را داراست.





این است که خودتان مدام بر هم‌زننده قوانین‌تان نباشید. اما خطای دوم خودمان هستیم. تا از کار فارغ می‌شویم، یا به رختخواب می‌رویم، می‌خواهیم کمی استراحت کنیم، منتظریم، و بسیاری موارد مشابه، تنها گزینه انتخابی ما گوشی یا تبلت است. چه‌طور می‌توانیم انتظار داشته باشیم کودکی که صبح تا شب کنار ماست و قدم به قدم از ما می‌پرسد، به ما نگاه می‌کند، انتخابی جز این را داشته باشد. ما به عنوان پدر و مادر به سبب نقش مهمی که در تربیت کودک‌مان داریم باید به تک‌تک انتخاب‌های‌مان فکر کنیم و بدون اندیشه و سهل‌انگانه از کنارشان نگذریم، باید بدانیم همین انتخاب‌های فردی‌ماست که محصولش می‌شود آموزش‌های مؤثر و در نهایت ویژگی‌های رفتاری فرزندان. هر لحظه به انتخاب‌ها و رفتارشان فکر کنید و آگاهانه برگزینید. در کل می‌توانیم بگوییم خطای دوم هم از خطای اول ناشی می‌شود. بی‌قانونی تمام زندگی ما را فراگرفته و ما عموماً آدم‌هایی با سبک زندگی هر چه پیش آید خوش آید هستیم. در توضیح خطای دوم گفتیم بدون برنامه از گوشی استفاده می‌کنیم. توجه داشته باشید برنامه نداشتن مساوی است با بی‌قانونی. قانون‌ها کنار هم قرار می‌گیرند و برنامه را تنظیم می‌کنند. بارها مشاهده کردیم که اکثراً افراد در مترو گوشی خود را درمی‌آورند و مشغول بازی می‌شوند. این بدین معناست که این افراد برای زمان داخل متروی خود برنامه از قبل تعیین‌شده‌ای ندارند و به اقتضای موقعیت و برای جلوگیری از حوصله سررفتن دست به گوشی شده‌اند و در ادامه یعنی این افراد قوانین از پیش تعیین‌شده‌ای نیز ندارند؛ یعنی قانون یا حد مشخصی برای کار با گوشی وجود ندارد، یعنی قوانین برای میزان بازی هم وجود ندارد. خبری از قوانین سلبی که نیست، قوانین ایجابی هم وجود ندارد. من چه کارهایی باید انجام دهم؟ خلاصه کلام آن‌چه باید قبل از هر چیز برای پدرها و مادرها روشن شود این است که بدون برنامه نمی‌توان وارد گود فرزندپروری شد. باید از قبل قوانین ما، بایدها و نبایدهای ما به صورت واضح برای هر دو والد مشخص باشد. ابتدا قوانین و برنامه‌های ویژه خودشان به کار بسته شود و در ادامه قوانین و برنامه مربوط به فرزندان اجرا، پیگیری و نظارت شود. واضح است بحث بازی‌های الکترونیکی یا دیجیتال هم مستثنا از این قاعده نیست. باید والدین به طور مشخص در مورد آن گفت‌وگو کنند و قوانین مربوط به خود و فرزندان‌شان را تنظیم کنند و در مورد اجرای قوانین و نظارت بر عملکرد افراد خانواده اقدامات لازم را انجام دهند.

منابع

نظریه‌های یادگیری (هرگنهان، ترجمه علی‌اکبر سیف)

کتاب راهنمای کامل تربیت کودک (نشر صابرین)

کودکان نافرمان (بارکلی، ترجمه حمید علیزاده)

خوشبختانه هنوز والدین در سبد خرید پیش از تولد تبلت و گوشی را قرار ندادند اما کودکان به زودی از همان روزهای اول با این وسیله آشنا می‌شوند و چیزی نمی‌گذرد که کودکی که هنوز با دنیای اطراف خود آشنا نیست می‌تواند با مهارتی بالا مراحل بازی‌های رایانه‌ای را یکی پس از دیگری طی کند. ما بزرگ‌ترها هم غرق در خوشحالی که کودکان امروز واقعاً باهوش هستند؛ ما تا سن فلان و بهمان کارهای ساده با گوشی را هم نمی‌توانستیم انجام بدهیم. امروزه، بازی‌های رایانه‌ای، موبایلی، کنسولی و بازی‌های اینترنتی و آنلاین که به مجموعه آن‌ها «بازی‌های الکترونیکی یا دیجیتال» می‌گوییم چالش بزرگی در امر فرزندپروری به حساب می‌آید. بسیاری از والدین در تعامل با فرزندشان درباره این بازی‌ها دچار مشکل هستند و نمی‌توانند به درستی آن را مدیریت کنند. فراموش نکنیم در امر تربیت فرزندان و مدیریت رفتاری آن‌ها باید به دو نکته مهم توجه کنیم. این موارد اغلب همان خطاهایی هستند که اکثر والدینی که با مدیریت بازی‌های الکترونیکی در منزل دچار مشکل هستند به آن مرتکب می‌شوند.

اولین مسئله نداشتن قوانین ثابت و پایبندی به آن‌هاست. از طرفی مادران و پدران مخالف استفاده تمام وقت بچه‌ها از بازی‌های دیجیتال در اوقات فراغتشان هستند؛ اما به محض پیش‌آمد بحران در خانواده برای سرگرم‌سازی کودک از این وسیله‌ها استفاده می‌کنند. به کرات دیده‌ایم که کودک در مطب دکتر بی‌قراری می‌کند و والدین اجازه بازی با گوشی و تبلت را صادر می‌کنند و در دل می‌گویند خدا رحمت کند پدر مخترع این بازی‌ها را! یا به دلیلی والدین باید منزل را ترک کنند و مجدد اجازه استفاده را صادر و یا حتی آن را توصیه می‌کنند؛ پسر یا دخترم با تبلت بازی کن تا من برگردم. به چیزی دست نزن فقط با تبلت بازی کن! اینها مواردی است که فرزندان ما را دچار تناقض می‌کند و خود ما را در مدیریت، کنترل و استفاده صحیح دچار مشکل می‌سازد. باید به خاطر داشته باشیم اگر می‌خواهیم اولین گزینه کودک ما انتخاب بازی‌های دیجیتال نباشد، باید این اولین انتخاب خودمان را نیز در مواقع کمی غیرطبیعی یا بی‌حوصلگی‌مان اصلاح کنیم. پدر یا مادر خسته هستند، حوصله ندارند، اجازه زمان بازی دو برابر می‌شود. این‌ها نکاتی است که در کل خودمان را گرفتار می‌کند. پس دقت کنیم. قوانین ثابتی برای منزل وضع کنیم و در همه شرایط به آن عمل کنیم. به طور مثال اگر می‌گوییم روزی یک ساعت بازی دیجیتال، همه افراد منزل موظف هستند که این مسئله را رعایت کنند. حتماً از قبل به فکر مواقع بحران و همان استثناهای معروف باشیم و به جایگزین‌ها فکر کرده باشیم. لیستی از فعالیت‌های جایگزین، تهیه کنید و در شرایط مورد نیاز به سراغ آن بروید. آن‌ها را به فرزندان پیشنهاد دهید یا در صورت لازم آن را برای او فراهم کنید. اگر از قبل به جوانب کار فکر کرده باشیم، می‌توانیم به خوبی اوضاع را مدیریت کنیم. چیزی که مهم است

تجربیات والدینی

ما دو کودک شش ساله و شش ماهه داریم؛ اولی پسر دومی دختر!

پسر شش ساله‌ام از ابتدای آشنایی با رسانه تحت نظارت، هدایت و مشارکت والدین بوده است (هرچند ناقص)، طی سال‌های گذشته چند بازی کامپیوتری در اختیارش قرار گرفت و همراه با بنده قدری بازی کردیم که اینجا مهم‌ترین هایش را برایتان بیان می‌کنم:

حدود ۳ سالگی

Machinarium :

بنده بازی می‌کردم و توضیح می‌دادم و او با لذت دنبال می‌کرد و هر روز حدود ۳۰ دقیقه وقت می‌گذاشتیم تا به انتها رسید. بعد از آن تا الان حداقل دوبار دیگر از اول تا آخرش را رفته‌ایم و مرحله‌ها را کم‌کم خودش به پایان برده است.

حدود چهار یا پنج سالگی

NFS: Hot Pursuit ۲۰۱۰

قدری کنار هم بازی می‌کردیم و من متوجه شدم دوست دارد. چون ممکن بود حوادث بازی در خیابان‌های شهر اتفاق بیفتند لذا کنار گذاشته شد.

باید بگویم که در کنار این‌ها در بازی‌های کامپیوتری بازی‌های پازلی و فکری دیگر نیز بوده اند و اخیراً Microsoft Flight Simulator X را شروع کرده‌ایم، البته کاملاً به عنوان یک سرگرمی. چون خودم برایش فیلم‌های مختلف دانلود می‌کردم و می‌کنم و با هم می‌بینیم و برایش در این موارد توضیح می‌دهم مانند انیمیشن سینمایی inside out و در مورد بازی‌ها نیز برایش توضیح می‌دهم لذا مرا به عنوان مرجع پذیرفته است.

از طرفی چون کار بنده با کامپیوتر است مسایلی مانند تولید آپ و کار با فتوشاپ را نشان دادهم و بیشتر تمایل دارد با کامپیوتر یک کار مفید انجام دهد. به قول خودش کارهایش را انجام دهد مثلاً در برنامه وورد تایپ کند. در حال حاضر خیلی خیلی کم و به ندرت سراغ کامپیوتر را برای بازی می‌گیرد.

از طرفی در موبایل از حدود سه سالگی بازی‌های نظیر موارد زیر را انجام می‌داده است:

dinosaur farm free

Dinosaur Rescue: Trucks

repair of trains, railway station

tiles hop ,train race

weaphones ,rotator ,flippy race

قطارشادی

فوتبال ضربه آزاد ۲

دهکده شادی

و نظیر آن‌ها را بازی می‌کرد و کلاً به مجموعه بازی‌های Yateland علاقه دارد.

همچنین باید بگویم که قانون‌هایی در خانه داریم که چون بنده

از زبان یک پژوهشگر هنر و مدیر پروژه ساخت بازی

شغل من گیم هست. بازی نباشه زندگی من رو هواست!

من دو فرزند دارم. یک پسر ۶ ساله و یک دختر ۱ ساله.

پسرم اجازه داره روزی تا یک ساعت گیم موبایلی بازی کنه. تمام بازی‌هایی که روی گوشیم نصبه رو می‌دونم چیه و خودم براش نصب کردم.

پر چالش‌ترین مسأله ما، تنوع طلبی در نصب بازی هست. پسر من دوست داره بازی‌های زیاد نصب کنه و هنوز بازی قبلی تموم نشده بازی جدیدی می‌خواهد. از اونجایی که بازی‌های جدید رو باید بررسی کنم باید قبلاً بازیش کنم و تا ندونم چیه نمیدارم بازی کنه. بررسی بازی چون زمان بر هست چالشی برای من شده!

قانون بازی کردن در خانه ما: بازی باید زمان خاصی داشته باشه. پسرم می‌تونه حداکثر یک ساعت بازی کنه و بعد از نیم ساعت باید استراحت کنه. در بین این بازی ویدیویی بازی فیزیکی هم داریم. دخترم تا دو سالگی اجازه بازی نداره؛ پسرم هم نداشت.



نکته : هرچا کم کاری کرده ایم یا سرمان شلوغ بوده است: رجوع او به تلویزیون و موبایل هم بیشتر شده است.

نکته : خیلی از مواقع، خستگی ما و کم بودن انرژی ما باعث می شود، نتوانیم برای بازی و غیره کنار او باشیم. لذا خودخواسته او را به سمت بازی با گوشی یا دیدن فیلم از کامپیوتر هدایت می کنیم و البته حضور بچه دوم و نیازهای مراقبتی او نیز دلیلی بر این موضوع است.

نکته: سعی کرده ام او را به سمت استفاده صحیح از کامپیوتر و موبایل هدایت کنم.

تجربه رزتا استون فارسی را داشتیم، کوتاه مدت، نا موفق.
علت: اصلا آشنایی با فارسی نداشت و خودمان هم تصمیم گرفتیم برای جلوگیری از اختلال با نظام آموزشی دبستان، رزتا استون را کنار بگذاریم.

تجربه رفتن به سمت فتوشاپ یا حتی افتراکت یا ضبط صدا با AUDITION را داشتیم. علاقه مند است به ایجاد تصاویر یا محتوا توسط خودش اما با توجه به عدم مهارت و عدم درک زبان انگلیسی زود خسته می شود لذا هیچ اصراری نوریذیم.

تجربه نرم افزارهای نقاشی را داشتیم. به نظر من در کل منفی است: چون کودک در کامپیوتر به خاطر قالب های آماده، بهتر از روی کاغذ عمل می کند لذا در کل تمایل به نقاشی با دست و روی کاغذ را کاهش می دهد.

نکته: بازی هایی که اصلا باختن ندارند را خیلی بیشتر دوست دارد. مثل بازی های سری YATELAND که گفته شد. یا بازی های که باختن او را به اول بازی منتقل نمی کند، مثل فوتبال ضربه آزاد.

نکته: در بازی هایی ویدئویی که انجام دادیم به طور مشخص روی رفتار و طرز فکرش در محیط واقعی تاثیر می گذارد.

لذا NEED FOR SPEED و یک بازی جنگی نیمه خشن و بدون خونریزی که اسمش را یادم نیست را نیز حذف کردیم و توانستم با بازی MACHINARIUM مابانی حل مساله را به او یاد دهم که اتفاقا به نحو خوبی به محیط واقعی نیز گسترش پیدا کرد.

و همسر رعایت می کنیم پسرم نیز انجام می دهد. به عنوان نمونه خودمان در خانه بسیار کم از گوشی و کامپیوتر استفاده می کنیم لذا برای او هم زمان استفاده، محدود است : حداکثر ۳۰ دقیقه پشت سرهم و تقریبا حداکثر روزی دو بار.

اجازه اتصال اینترنت را ندارد: کما اینکه اگر دخترم بغلم باشد خانمم به من تذکر می دهد که اینترنت گوشی را خاموش نگه دارم. یعنی به هم تذکر دادن و پذیرفتن در جمع خانواده مان امری عادی شده است.

در گوشی از app lock استفاده می کنیم و در خصوص چرایی آن نیز برایش توضیح داده ام و پذیرفته است. البته در گوشی، فایل خاصی که او نباید ببیند، نداریم و استفاده از اپ لاک (قفل برنامه ها) برای جلوگیری از آسیب های احتمالی است. خیلی از مواقع جانشین سازی را تجربه کرده ایم. مثلا کشتی گرفتن با بنده برای پسرم از هر بازی موبایلی دوست داشتنی تر است و اگر موبایل دستش باشد سریع آنرا کنار می گذارد و می آید به کشتی گرفتن با بنده یا شترسواری (جزئی از بازی هایی که خواهر شش ماهه اش هم مشارکت دارد) و غیره!!!!

با هم در خانه چیزهایی می سازیم و برای به دست آوردن اطلاعات با هم در اینترنت سرچ می کنیم!

خیلی از مواقع با هم انیمیشن مناسب کودک یا بخش های مناسب از فیلم های دیگر را می بینیم و با هم در موردشان حرف می زنیم. تقریبا هر شب برایش قصه می گوئیم: عمدتا بنده از خودم قصه می سازم و خیلی از مواردی که نیاز به اقناع دارد را در قصه ها می گنجانم.

نکته: در هر حال مجبوریم از گوشی به عنوان وسیله سرگرم کننده استفاده کنیم:

وقتی مسجد می رویم، وقتی نماز جمعه می رویم، یا هر جایی که کار دیگری نمی شود کرد و حوصله اش سر رفته است، البته همین جاها هم اگر پسرعمه اش یا یک نفر را برای بازی پیدا کند دیگر نیازی به گوشی نیست!!!!

بچه‌های ما (۵ ساله و ۲ ساله) با گیم‌های ویدئویی آشنا نیستند! یعنی هیچ گیمی روی موبایل و لپ تاب نداریم تا آشنا شوند!! کمبودی هم احساس نمی‌کنند چون هنوز وارد گروه‌های دوستانه که اهل گیم هستند، نشدند!!

به نظر من شما هم برای خانواده‌هایی که بچه‌های زیر ۷ سال دارند، گیم ویدئویی پیشنهاد ندهید! و بگذارید بچه انرژی‌اش را با بازی‌های فیزیکی و واقعی تخلیه کند.

تازه ما تلویزیون هم در خانه نداریم! و احتمالا اهالی رسانه و گیم به ما خشکه مذهب یا دگم در استفاده از این ابزار بگویند! یا مخاطبین شما بگویند: «آخی طفلی بچه‌هایی که زیر دست این پدر و مادر عصرجری بزرگ میشن!»

بد نیست بگوئیم که از نظر بعضی مخاطبین شما ما خیلی شلخته و کثیف هم هستیم! چون اجازه می‌دهیم بچه‌ها گل بازی کنند، کار سفال انجام بدهند، شن بازی کنند یا گل در گلدان بکارند.

تجربیات والدینی از زبان یک بازی‌ساز اهل شهر شیراز

من از کودکی با کنسول‌های کمودور، آتاری، نینتندو، سگا و حتی تاحدودی پی‌اس و ایکس باکس و بعد از آن با انواع بازی‌های رایانه‌ای درگیر بوده‌ام و به حدی علاقه و کنجکاو بودم تا اینکه رشته تخصصی‌ام دانشگاه در این زمینه بود. کسب و کار فعلی من نیز در همین موضوع البته با رویکرد تولید بازی‌های بومی ملی و ایرانی اسلامی است.

ما سه ۳ فرزند داریم که یکی از آن‌ها پسر ۹ ساله و دو فرزند دیگر ما نیز دخترانی به ترتیب ۶ و ۳ ساله هستند. باید بگویم که هر سه فرزند ما به گیم‌های ویدئویی بازی می‌کنند. هر کدام از بچه‌ها نیز برای خودشان تبلت و گوشی مخصوص به خودشان دارند. البته بازی‌های مرتبط با هر کدام را من یا مادرشان نصب می‌کنیم. البته اجازه می‌دهیم که پسرمان خودش نیز به جستجو در اپ استورها مشغول شود و با نظارت داور اجازه می‌دهیم نظر و عقیده‌های خودش را در مورد هر بازی مورد بررسی قرار دهد. البته بازی‌هایی که در اپ استورها مطمئن و مورد تایید ما قرار دارد.

بچه‌های ما بیش از ۹۰ درصد وقت‌شان را با تبلت و گوشی و حدود ۱۰ درصد وقت‌شان را با رایانه بازی می‌کنند. چون هنوز اجازه خرید کنسول را به پسرمان نداده‌ایم و سن ۱۰ سال را برای خرید و استفاده از آن در نظر گرفته‌ایم. پرچالش‌ترین مسئله ما با بچه‌ها در خصوص گیم‌های ویدئویی، مدت زمان استفاده و مدیریت زمان دسترسی آن‌ها به بازی‌هاست.

در خصوص قوانینی که در خصوص بازی کردن بچه‌ها وضع کرده‌ایم باید بگویم که ما در حوزه محتواها و رده سنی بازی‌ها از کودکی با آن‌ها صحبت و اجازه می‌دهیم از دایره بازی‌های مرتبط با رده‌های سنی خودشان، هر بازی که مدنظرشان هست را انتخاب کنند و این نوع آزاد گذاشتن آن‌ها برای انتخاب باعث راضی بودنشان می‌شود، تا جایی که به هیچ وجه حس محدودیت و یا استفاده از بازی‌های رده‌های سنی دیگر را ندارند.

در خصوص زمان بازی برای بچه‌های بالای ۶ سال‌مان نیز در تابستان به جای تعیین یک ساعت خاص، اجازه استفاده از تبلت را در طول روز به خودشان محول کرده‌ایم. منتهی از صبح می‌دانند امروز باید (ساعت مطالعه کتاب، اساعت کارهای روزمره درسی و کلاس‌های تاپستانی و اساعت بازی داشته باشند و این مدیریت زمان را به خودشان واگذار می‌کنیم و اگر این قانون را رعایت نکنند می‌دانند که فردا این زمان‌های سرگرمی و تفریحی نصف خواهد شد و این مدیریت زمان‌بندی و تقسیم ساعات در حال حاضر به خوبی جواب داده است.

بنده در دوران کودکی شاید حدود ۶ سالگی‌ام، با بازی‌های اولیه گیم که دو خط بود با یک نقطه آشنا شدم و حتی بازی کردم. برای آن موقع خیلی هم جالب و هیجان انگیز بود. بعدها با آمدن آتاری تا دوران نوجوانی با این وسیله هم بازی می‌کردم، اما به صورت تفریحی و در زمان‌های تعطیلی تابستان که بازی‌های محدودی داشت. اما دیگر با پلی استیشن و رده‌های بالاتر بازی نکردم، چون مشغول درس بودم و در زمان‌های بیکاری هم نقاشی و طراحی می‌کردم و تمایلم به بازی از بین رفته بود. با تولد دخترم و برای مشغول کردن او که بتوانم به او غذا بدهم دوباره به دنیای بازی‌های دیجیتال وارد شدم.

من یک دختر دارم که تازه وارد ۱۱ سالگی شده است. از حدود دو سالگی که او می‌توانست دکمه‌های کامپیوتر را با مهارت فشار دهد بازی را آغاز کرد. در آن زمان‌ها بازی‌های موبایلی خیلی رایج نبود، چون هنوز موبایل‌های با کیفیت امروزی برای نصب بازی‌های جذاب بچه‌ها وجود نداشت. یکی از جذاب‌ترین بازی‌هایی که دخترم دوست داشت و مشغول می‌شد بازی‌های dressing و بچه‌داری بود. بازی top to ten که دو شخصیت اصلی بوا و کوالا که یک سگ آبی و یک کوالای زرد بود با گرافیک و حرکات ساده و آسان بسیار، برای کودک سه ساله من و تا ۷ سالگی او هم جذاب بود و معمولا هر کودکی به منزل ما می‌آمد، می‌خکوب این بازی می‌شد. بعدها بازی‌هایی مثل farmer که مزرعه را باید پرورش می‌داد و مرغ و تخم‌مرغ و گاو و شیر و غیره داشت جزء بازی‌های مورد علاقه او شد. البته این بازی برای من هم جذاب شد و من نیز ساعت‌ها بازی می‌کردم. در اینترنت بازی‌های زیادی که آواتار آن‌ها شخصیت‌های کارتون‌ی بود مثل باب اسفنجی، بن‌تن و غیره وجود داشت و آن‌ها مورد علاقه دختر من و دیگر بچه‌ها بود. همیشه در اینترنت دنبال بازی‌هایی با مضامین اسلامی می‌گشتم، اما متأسفانه چیزی که بدر این سنین بخورد پیدا نمی‌کردم. گاهی در کتاب فروشی‌های اسلامی سی‌دی‌های آموزشی تهیه می‌کردم که محتوای بازی داشته باشد، اما اصلا جذابیت لازم را نداشت. تا اینکه خودم با توصیه به موسسه فانوس برادرم که تولیدات دیجیتال اسلامی دارند و مخصوصا در حوزه آموزش بچه‌ها کار می‌کنند، یک بازی چند مرحله‌ای مانند بازی‌های استراتژیک ساده سیمز طراحی کردیم. خُب در کل خوب بود اما ایرادهای فنی زیادی داشت که باعث می‌شد بدلیل خطاهای بالا جذابیت خود را از دست بدهد، اما چون بودجه زیادی نداشتند، برایشان مقدور نبود کیفیت کار را بالا ببرند. نام این بازی حامد و حوری بود. کم کم با آمدن گوشی‌های جدید و کیفیت تصویری بالا، دخترم کامپیوتر را کنار گذاشت و سراغ گوشی رفت. من نیز سعی می‌کردم با او و کنارش باشم و گاهی با هم بازی کنیم. به او بازخورد می‌دادم که مثلا از این خانم خوشم نمیاد چون ظاهر نامناسبی دارد. این لباس بهتر است چون با حیا است. سعی می‌کردم در کنار لذتی که از بازی می‌برد و ذهن او فعال می‌شود، بعضی مفاهیم مذهبی را کنار آن القا کنم. او تا دو سال پیش بیشتر به بازی‌هایی که سرعت و دقت بالا نیاز دارد علاقمند بود و کمتر سراغ بازی‌هایی که آرام بود و باید معمایی را حل می‌کرد یا سوالی را جواب می‌داد می‌رفت. اما زمانی که سواد خواندن و نوشتن آموخت به سراغ بازی‌های سوالی ۴ جوابی و امثال آن آمد. باید بگویم که همیشه چالش سرعت و دقت، جذاب و سرگرم کننده است. می‌توانم روند علاقه دخترم به بازی‌ها را اینگونه بگویم.

۲ تا ۶ سالگی: بازی‌های داستانی با شخصیت‌های بیشتر آشنای



تجربیات والدینی در خصوص بازی‌های دیجیتال از زبان یک معلم و پژوهشگر فرهنگ و رسانه

به عنوان یک «معلم» سواد رسانه‌ای که ده سال است در جلسات آموزشی اولیا و مربیان بیش از هر چیز بر روی «آداب مصرف رسانه‌ها» و «مدیریت رسانه در خانواده» تأکید می‌کنم، بارها با این سؤال مواجه شده‌ام که: «خودت در خانه با مصرف رسانه‌ای بچه‌هایت چه می‌کنی؟»

از طرف دیگر، تجربه‌ی من در شش سال گذشته به عنوان «پدر» یک جفت دوقلوی پسر و دختر برای خیلی‌ها که دوست دارند از شرایط خاص یک خانه‌ی دوقلودار سر در بیاورند جالب و شنیدنی است. هر چند که مقوله‌ی تربیت آن‌قدر پیچیده و چندعاملی و زمانمند است که واقعاً موفقیت یا عدم موفقیت من در مدیریت رسانه در خانه‌ی خودم به این سادگی قابل مشاهده و اندازه‌گیری و الگوبرداری نیست، اما از باب شاهد مثال برای درس‌هایی که می‌دهم گاهی اوقات قابل اتکا است. در اینجا نکته‌ها و برش‌هایی از ماجراهای دوقلوها و رسانه در خانواده را می‌آورم که به نظم قابل تأمل و مفید است. البته این‌ها برداشت‌های پدیده‌ی من از ماجراهای دوقلوها و رسانه است. مادرها همیشه حرف‌های خودشان را دارند!

گام اول: انتخاب مادر!

نیاز به مقدمه‌چینی و استدلال خاصی ندارد. تربیت فرزند، کار «مادر» است و هر چقدر که پدرها بخواهند در این موضوع تخصصی دخالت نکنند، نه میسر است و نه مفید. کار پدر، هدایت و حمایت از برنامه‌های تربیتی مادر است. توصیه‌ی پدیده‌ی من به همه‌ی دوستانم که در آستانه‌ی ازدواج هستند این است که به دنبال یک مادر خوب بگردند! (ایضاً یک مادرزن خوب!!) چون از آن لحظه‌ای که بچه‌تان را در بیمارستان به بغلتان می‌دهند دیگر کار خاصی برای اصل و اساس تربیت فرزند از شما بر نمی‌آید. البته این نکته رافع مسئولیت‌های پدیده‌ی شما نیست. اما باید انتظاراتان را از خروجی تربیت خانوادگی با توجه به شخصیت همسران تعدیل کنید.

تربیت با «انتخاب مادر» آغاز می‌شود و بعد از آن، «انتخاب‌های مادر» است که تربیت را شکل می‌دهد. اگر توی کوچه و خیابان و دانشگاه و اینترنت، دنبال چشم و ابرو و خط و خال یار می‌گردید، تضمینی وجود ندارد که بعداً بتوانید تربیت فرزندتان را هدایت و حمایت کنید. از من می‌شنوید، علاج واقعه قبل از وقوع باید کرد!

کارتونی، سرعت و تنوع کم، تکرار بالا و گرافیک ساده با کنتراست رنگی بالا، خنده دار.

۶ تا ۸ سالگی: بازی با ساختار برد و باخت و پیشرفت مرحله‌ای، سرعت بالاتر، تنوع بیشتر. ماندگاری سر هر بازی کمتر می‌شود. ۸ تا ۱۰ سالگی: میل به بازی‌های گروهی در واقعیت و بیادنیایی مجازی. هر چه بازی از سرعت و دقت بالاتر برخوردار باشد جذاب‌تر است و کودک خود را در یک جنگی تصور می‌کند که باید بر آن پیروز شود. میل به بازی‌های شوتر و مسابقه‌ای.

۱۰ تا ۱۲: میل به بازی‌هایی که نیاز به حل مسئله بیشتر به‌خصوص در حوزه سواد فارسی و ریاضی و اطلاعات عمومی دارد. میل به بازی‌های با سرعت و دقت پیچیده‌تر وجود دارد. در این مرحله کودک علاقه دارد علاوه بر سرگرمی، چیزهایی را از بازی یاد بگیرد مانند فرهنگ، تاریخ و غیره.

در هر دوره چالش‌های مربوط به خود وجود دارد، اما همیشه فقدان بازی‌هایی با محتوای اسلامی ملی مشهود است. کودک با غرق شدن در این بازی‌ها در آداب و رسوم غربی‌ها غرق می‌شود. لباس‌های آن‌ها، معاملات آن‌ها، جشن‌ها و رفتار آن‌ها و در نهایت شخصیت‌های کارتون و سینمایی آن‌ها همه و همه برای او جذاب است و خلاصه کاملاً به آن‌ها مانوس می‌شود. این بزرگترین تهدید است.

با افزایش سن، میل کودک به خلق و نوآوری بالا می‌رود و بازی‌هایی که در آن کودک ۱۰ ساله طراح و خلاق است مثل فیلم‌سازی یا چهره‌پردازی‌های حرفه‌ای بسیار مورد استقبال است. هر چند از همان ابتدا بازی‌های درسینگ و آرایشی یا ساختن آدمک‌ها جذاب و هیجان‌انگیز است، اما با رشد کودک هر چه کار سخت‌تر و حرفه‌ای‌تر می‌شود جذاب‌تر هم می‌شود.

مأموریتی برای دو نفر

یکی از اتفاقات تکراری در جلسات آموزشی سواد رسانه‌ای برای خانواده‌ها این است که در انتهای جلسه، مادران حاضر در جلسه از من می‌خواهند که حرف‌هایی که زده‌ام را در جلسه‌ای دیگر برای پدرانی که نیامده‌اند تکرار کنم و بالعکس! همه‌ی این بزرگواران از این نکته غافل هستند که برنامه‌ریزی برای تربیت فرزندان و اجرای برنامه‌های تربیتی در خانواده، یک مأموریت دو نفره است. اگر شما حتی نمی‌توانید مطالبی که در یک جلسه‌ی تربیتی آموخته‌اید به همسران منتقل کنید، چه انتظاری دارید که بشود در خانه عملیات تربیتی مشترک انجام داد؟ «همدلی» پدر و مادر رکن اصلی موفقیت در تربیت فرزندان است. همدلی هم از همزبانی و گفتگو حاصل می‌شود. گفتگوهای سازنده و مستمر که البته نباید در حضور فرزندان باشد. خلوتی پیدا کنید و با هم درباره‌ی آنچه برای فرزندانتان می‌پسندید و نمی‌پسندید گفتگو کنید. تصمیم‌های تربیتی را دو نفره بگیرید و دو نفره اجرا کنید.

تربیت، تقلید است

دوقلوهای ما که شش ساله هستند- تاکنون هرگز از ما نخواستند گوشه‌ی موبایل‌مان را بدهیم که بازی کنند. باورتمان می‌شود؟ علت ساده‌ی این رفتار عجیب آن است که در گوشه‌ی من و همسر من هیچ بازی دیجیتالی وجود ندارد و طبیعتاً ما هم هیچوقت بازی نمی‌کنیم!

در تربیت قانون ساده‌ای وجود دارد که می‌گوید: «فرزند شما آن چیزی نمی‌شود که شما می‌خواهید؛ بلکه چیزی می‌شود که شما هستید.» فلذا به صرفه است که تربیت فرزند را از تربیت خودتان شروع کنید. دوقلوها هیچوقت جلوی تلویزیون ولو نشده‌اند تا فوتبال تماشا کنند و تخمه بشکنند؛ فقط به این دلیل ساده که ما چنین کاری نکرده‌ایم. آن‌ها هیچوقت اسم شخصیت‌های سریال‌های تلویزیونی را حفظ نشده‌اند و تکه‌کلام‌های آن‌ها را در خانه تکرار نکرده‌اند، چون ما این کار را نکرده‌ایم.

ما برای رفتارهای رسانه‌ای خودمان در خانه قانون‌های روشن و ساده‌ای داریم که قبل از همه خودمان رعایتش می‌کنیم. مثلاً «تلویزیون باید خاموش باشد؛ مگر آن‌که دلیل محکمی برای روشن کردنش داشته باشیم» یا «هر برنامه‌ای برای هر کسی مناسب نیست.» در نتیجه، پذیرش این‌که بلافاصله بعد از اتمام یک برنامه خاص، تلویزیون خاموش شود و ساعت‌ها خاموش بماند برای دوقلوها سخت نیست؛ چون پدر و مادر همیشه همین کار را می‌کنند. همچنین وقتی مادر، اخبار نمی‌بیند و پدر، برنامه‌ی آشپزی را نگاه نمی‌کند؛ طبیعی است که دوقلوها هم نباید به تماشای فلان فیلم کمی خشن بنشینند. پس دوقلوها موقع پخش برنامه‌ی نامناسب از تلویزیون دقیقاً همان کاری را می‌کنند که من و مادرشان انجام می‌دهیم: «به سراغ کار دیگری می‌روند.»

مهم این است که در آن لحظه فعالیت جایگزینی در دسترس باشد. یعنی هر کدام از ما وقتی انتخاب می‌کنیم که تلویزیون نبینیم، کار دوست‌داشتنی دیگری داشته باشیم که به شدت غرق آن بشویم: خواندن کتاب، و رفتن به وسایل منزل، نقاشی کشیدن یا سرگرم شدن با اسباب‌بازی‌ها.

تلقی پدر و مادر از رسانه، انگاره‌های ذهنی بچه‌ها درباره استفاده از رسانه را می‌سازد. اگر ما رسانه را جزء جدانشدنی از زندگی‌مان بدانیم، بچه‌ها هم همین را فرض می‌گیرند؛ و اگر ما رسانه را امکانی از جمله‌ی امکانات زندگی‌مان بدانیم، بچه‌ها هم آن را در کنار سایر شئون زندگی می‌نشانند و به آن محوریت نمی‌دهند.

پرستار بچه

خیلی مهم است که شما از ابزارهای رسانه‌ای به عنوان «صدا خفه کن» در منزل و مهمانی استفاده نکنید. لازمه‌ی این امر البته آن است که از قبل برای هر موقعیتی فکر کرده باشید. وقتی می‌توانید با یک کوله پر از خوراکی و کتاب و مداد رنگی و اسباب‌بازی به مهمانی بروید، چرا باید از «موبایل بازی» برای ساکت کردن بچه‌ها استفاده

کنید؟ چرا برای آرامش خانه‌تان «تماشای تلویزیون» را به بچه باج می‌دهید؟ لطفاً تلویزیون را خاموش کنید و خودتان با بچه‌ها بازی کنید. (دوقلوها اسم این کار را گذاشته‌اند: بابا بازی) می‌بینید که به سرعت آرام می‌گیرند.

اصلاً چرا باید بچه را ساکت کنید؟ ما همیشه تلاش کرده‌ایم که دوقلوها به تناوب- شرایطی داشته باشند که به اندازه‌ی کافی بتوانند سر و صدا کنند! حتی در یک آپارتمان فسقلی، در ساعت مناسب، با روی هم چیدن تشک و پتو، ببرپیر هم می‌کنند و توی حمام با دو تا تشک آب، دو ساعت ماهی پلاستیکی می‌گیرند!

البته می‌دانیم که هر کدام از دوقلوها همواره از این موهبت برخوردار بوده‌اند که حداقل یک هم‌بازی واقعی در کنار خود داشته باشند؛ پس جایگزینی مصرف رسانه با بازی‌های واقعی برایشان چندان دشواری نداشته است. این هم راه‌حل خوبی است: به فکر یک هم‌بازی دیگر برای کودک تنه‌ایتان باشید! چه اسباب‌بازی بهتر از یک خواهر یا برادر کوچولو؟! آن وقت بجای این‌که به دنبال یک پرستار بچه‌ی دیجیتال بگردید، یک بچه‌ی پرستار دارید!

خشن و سریع

همیشه به این‌جای خاطره گفتن که می‌رسم، چند نفری از وسط جمعیت به اعتراض صدایشان را بلند می‌کنند که: «بچه‌ها را نمی‌توانید همیشه در خانه‌ی خودتان محصور کنید. خانه‌ی مادر بزرگ و عمه و دایی را چه می‌کنید؟»

راست می‌گویند. اتفاقاً دوقلوها از بدو تولد بخاطر چالش‌های لجستیکی بزرگ کردن همزمان دو تا بچه، مدت‌های زیادی را در خانه‌های پدر بزرگ و خاله و عمو گذرانده‌اند و من هم اعتراف می‌کنم که آن‌جا همه چیز تحت کنترل نیست؛ اما این دلیل نمی‌شود که هیچ‌چیزی هم تحت کنترل نباشد!

شاید در چند سال اول که پدری تازه‌کار بودم، کمی خجالت می‌کشیدم که قوانین خانه‌ی خودمان را برای میزبان محترم توضیح بدهم و تشریح کنم. اما کم‌کم رودریاستی را کنار گذاشتم و از راه‌های مستقیم و غیرمستقیم برای بهبود اوضاع تلاش کردم. در این مورد راهبرد اصلی آن است که قوانین‌تان را به دو دسته‌ی «واجب» و «مستحب» تقسیم کنید و صرفاً تمرکزتان را روی واجبات بگذارید. صلح‌رحم و ارتباطات حضوری با خویشاوندان صالح در این روزگار آن‌قدر کارکردهای مثبت تربیتی دارد که می‌توانید با خیال راحت از مستحبات صرف‌نظر کنید!

مثلاً «مصرف محتوای نامناسب» از آن خطوط قرمزی است که همه فهمیده‌اند که پدر دوقلوها در این زمینه شوخی ندارد و با قاطعیت برخورد می‌کند. اما «فراتر رفتن از میزان مقرر مصرف»، از آن خطاهایی است که به یمن در کنار هم بودن خانواده اندکی در آن تسامح می‌کنم.

تبلت تنبل

برای دوقلوها از حدود چهار سالگی یک تبلت ایرانی ارزان‌قیمت خریدم. البته اسم آن را گذاشتیم: «تبلت مادر» و طبیعتاً فقط با اجازه‌ی مادر می‌شود به آن دست زد. یک قانون طلایی «یا پویا؛ یا تبلت» هم داریم که دوقلوها در روزی که «تبلت بازی» می‌کنند، «پویا» نمی‌توانند ببینند.

ممکن است شما اسم این را «کودک آزاری» بگذارید؛ اما «بی‌کیفیت بودن سخت‌افزار» خودش عامل جدی در مدیریت مصرف آن است! تبلت مذکور بیش از دو سه ساعت شارژ نگه نمی‌دارد. حتی اگر از آن استفاده هم نکنیم در کمتر از یک روز تمام شارژ آن خالی می‌شود. پس دوقلوها علاوه بر «اجازه‌ی مادر»، به «برنامه ریزی از قبل» هم نیاز دارند تا تبلت را شارژ کنند و بتوانند از آن استفاده کنند. همان‌طور که «دوقلو بودن» در ذات خودش موجب می‌شود که بچه‌ها از بدو تولد، مفهوم «نوبت» و «ترتیب» را وجدان کنند و برای انجام کارهای عادی خود (مثل خوردن آب و غذا و غیره) «صبر» داشته باشند؛ «سخت‌افزار معیوب» هم امکان رفتار هیجانی با رسانه

را سلب می‌کند.

متأسفانه این نکته در اغلب خانواده‌ها به شکل معکوس مورد توجه قرار می‌گیرد و مثلاً برای این‌که بچه غر نزنند، ابزار خفن‌تری در اختیارش می‌گذارند! پس طبیعی است که در تربیت، معکوس ما جواب بگیرند!

اقتدار در مدیریت، انعطاف در انتخاب

بازی‌های روی «تبلت» را من انتخاب و نصب کرده‌ام. البته با وسواسی که من در انتخاب محتوای سالم دارم و با جنگلی به اسم «کافه بازار» طبیعتاً خیلی وقت گذاشتم و خیلی اذیت شدم. اما در نهایت نتیجه‌ی کار رضایت‌بخش بود. دوقلوها مجموعه‌ای از حدود بیست بازی داشتند که هیچ‌کدام مکانیزم فعالی نداشت و اعتیادآور نبود؛ هیچ‌کدام به اتصال شبکه نیاز نداشت و همه‌شان رایگان بود! اصرار داشتم بازی‌ها تا حد امکان آموزشی نباشد! یعنی الفبای فارسی و انگلیسی و اعداد و محاسبه و ... را به بچه‌ها یاد ندهد. نمی‌دانم چه عطشی در پدر و مادرها و چه طمعی در تولیدکنندگان بازی هست که اکثر محصولات کودکانه که مخصوص سال‌های قبل از مدرسه است، مملو از آموزش‌های مدرسه‌ای شده. چرا فکر می‌کنند

اگر بچه‌ای قبل از رفتن به مدرسه خواندن و نوشتن را بلد باشد بهتر است؟ پس برای چه به مدرسه برود؟!

هر چند وقت یکبار دوقلوها از من می‌خواهند که بعضی بازی‌ها را حذف کنم؛ چون یا خیلی بی‌مزه شده، یا به درد آنان نمی‌خورد (یعنی سخت و پیچیده است) یا روی تبلت ما خوب اجرا نمی‌شود. در عوض هم من هر بار می‌گردم و بازی تازه‌ای پیدا می‌کنم که سبب مصرفشان تر و تازه بماند. الحمدلله از وقتی با «توپ مارکت» آشنا شده‌ام که کارم بسیار ساده‌تر هم شده. خدا خیرشان بدهد!

بازی وصل، اتصال قطع

هر چند که دوقلوها کم‌کم فهمیده‌اند که اینترنت تبلت چطوری روشن می‌شود؛ اما این خط قرمزی است که خودشان می‌دانند نباید از آن عبور کنند. دوقلوها آنقدر به آنتن وای فای تبلت حساس شده‌اند که اگر سهواً روشن مانده باشد، به من یا مادرشان اعلام خطر می‌کنند!

من با هر گونه دسترسی مستقیم بچه‌ای که خواندن و نوشتن نمی‌دانند به اینترنت مخالفم. وقتی دوقلوها برای خودشان غذا و لباس نمی‌خرند، وقتی بدون بزرگتر به پارک نمی‌روند، چطور بگذارم در اینترنت بچرخند و مثلاً بازی پیدا کنند و نصب کنند؟ دوقلوهای دهه نودی من در تمام عمرشان (که ان‌شاءالله دراز باد) مجبور خواهند بود که کاربر حرفه‌ای دنیای سایبر باشند. پس چرا باید تا وقتی ضرورتی ندارد آن‌ها را به این جهان بی در و پیکر پرت کنم؟ به قول آن پیر فرزانه: «این مانع، علی‌العجالة مانع است!»

امتداد ملموس به ناملموس

در انتخاب بازی‌ها سعی داشته‌ام که دوقلوها ردپایی از زندگی واقعی‌شان را در تبلت ببینند. مثلاً محبوب‌ترین بازی آن‌ها چند تا از بازی‌های بسیار ساده و آموزنده‌ی کمپانی معظم لگو است؛ مثل LEGO® Juniors Create & Cruise و LEGO® DUPLO® Train. دوقلوها مثل بسیاری از بچه‌های دنیا، عاشق بازی تمام‌نشدنی با آجرک‌های لگویی هستند و در هفته ساعت‌های زیادی را به این بازی می‌پردازند. زمانی هم که به سراغ بازی دیجیتال می‌روند، دیدن

شماایل و عملکردهای آشنای لگویی برایشان لذت‌بخش است. همین طور انواع برنامه‌های نقاشی در تبلت به دوقلوها کمک می‌کند که فراتر از مداد رنگی و کاغذ، به تجربه‌ی رنگ‌ها و شکل‌ها بپردازند.

به قول استاد: «سینما وهم مخیل مصور مصوت است» و تلویزیون بی‌وقفه به پر و بال دادن تخیل بچه‌ها مشغول است. پس سعی کرده‌ام دنیای بازی‌های دیجیتال دوقلوها تا حد امکان از تخیل بی‌حد و حصر خالی باشد. اگر بچه‌ای کشش فراوان به غرق شدن در جهان تخیلات دارد، ما مقصریم؛ چون «ذائقه» ساختنی است.

امتداد ناملموس به ملموس

بازی‌های دیجیتال بخاطر عاملیت مستقیم بچه‌ها در آن، رفتار ساز است. شایسته است که این رفتارها با زندگی واقعی بچه‌ها مرتبط و مربوط باشد. مثلاً بهره‌گیری از انواع کتاب‌های تعاملی در قالب برنامه‌های بازی‌گونه از محبوب‌ترین بخش‌های تبلت‌بازی دوقلوها است. دوقلوها در زندگی واقعی، کتاب‌های کودکانه‌ی زیادی دارند و عادت قصه شنیدن شبانه‌شان ترک نمی‌شود. پس ور رفتن با یک کتاب تعاملی در تبلت که هم اجزایش تکان‌تکان می‌خورد و هم صدایش در می‌آید و

قصه را هم به میل و خواست بچه‌ها می‌خواند، زمینه‌ی کتاب‌خوانی و قصه‌شنیدنشان در زندگی واقعی را تقویت می‌کند. به عنوان نمونه برنامه‌ی درجه یک «قرآن برای کودکان» علاوه بر جذابیت تمام‌نشدنی خودش، زمینه را برای آشنایی غیرمستقیم دوقلوها با قرآن و معارف اسلامی فراهم کرده است و ما کم‌کم در این روزها می‌توانیم سر صحبت را درباره مسائل مذهبی با آن‌ها باز کنیم.

همه‌ی آن چه تعریف کردم، در واقع به این سادگی و تمیزی هم که از دور به نظر می‌رسد نیست. تربیت یک فرایند انسانی طولانی و پیچیده است که به صبر و دقت فراوانی نیاز دارد. ما پدر و مادرها مسئول تربیت فرزندانمان هستیم و چاره‌ای جز تلاش کردن در این مسیر نداریم. اگر شما هم تجربه‌های تربیتی‌تان را با دیگران به اشتراک بگذارید، احتمال دارد که گره‌ای از کار فروبسته‌ی خلق بگشایید.

امیرالمؤمنین علیه‌السلام فرمود: «عَلِّمُوا أَنْفُسَكُمْ وَ أَهْلِيكُمْ الْخَيْرَ وَ آدَبَهُمْ» خودتان و خانواده‌تان را از نیکی‌ها آگاه کنید و بدان عامل باشید.

لینک‌ها:

<https://cafebazaar.ir/app/com.lego.bricksmore>

<https://cafebazaar.ir/app/com.lego.duplo.trains>

این استدلال، که چون دشمن پیشرفت میکند، پس ما بیاییم هر مانعی را از جلو راهش برداریم، منطقی نیست. این مانع، علی‌العجالة مانع است. مثل این است که دشمن تا مرزهای ما پیش آمده، آن وقت بگوییم، ما که نمیتوانیم بیشتر از دو ساعت مقاومت کنیم، پس برویم! نه آقا! این دو ساعت را مقاومت کنید، شاید پیروز شدید. این چه حرفی است؟!

۲۸/۰۲/۱۳۷۸

[۲۹۴۴=http://farsi.khamenei.ir/speech-content?id=](http://farsi.khamenei.ir/speech-content?id=۲۹۴۴)

<https://cafebazaar.ir/app/ir.menhaj.quranforkids>

منیة المرید، ص ۳۸۰



چگونگی تربیت رسانه‌ای نسل هزاره سوم

در باب یک کتاب

سردبیر: یکی از کتاب‌هایی که در زمینه آموزش سواد رسانه‌ای با رویکرد کودکان به تازگی منتشر گردیده است، کتاب "آموزش سواد رسانه‌ای به کودکان" نوشته سرکار خانم دکتر معصومه نصیری است. ایشان قائم مقام انجمن سواد رسانه‌ای ایران نیز می‌باشند و در نوشتار زیر، در این خصوص اندکی توضیحاتی داده‌اند.

تولیداتش را بر اساس ماهیت هر یک از رسانه‌ها، تشریح خواهد کرد.

در این کتاب گفته شده است هر رسانه را باید براساس بافت و روح حاکم بر آن دید و تحلیل کرد. از روش‌های تقویت سواد رسانه‌ای و الگوهای ارتقای سواد رسانه‌ای در خانه و مدرسه سخن خواهیم گفت و بانک جامعی از سؤالاتی که لازم است با اتکا به آن‌ها تفکر انتقادی و درک مبتنی بر مهارت خوب

دیدن و شنیدن در مواجهه با اقسام رسانه در کودکان تقویت شود، را در اختیارشان خواهیم گذاشت.

این کتاب تصور و تعریف رایج که رسانه تنها کتاب، روزنامه، رادیو و تلویزیون است را تغییر داده و ضمن معرفی اقسام رسانه، به یاری کودکان به‌عنوان اثرپذیرترین گروه مخاطب از رسانه‌ها خواهد آمد. این کتاب به شما کمک خواهد کرد بدون ترس، از رسانه لذت ببرید و شما مدیریت این ابزار پر قدرت را در دستانتان بگیرید و نه رسانه مدیریت شما، خانواده و فرزندان را.

پرداختن به آموزش‌های سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی از دوره کودکی و برای کودکان نشان‌دهنده شناخت عمیق از این حوزه است. در حقیقت، بحث شناخت رسانه، محتوای رسانه، فهم رسانه و غیره باید از همان آغاز کودکی شروع شود. در اینجا نقش خانواده تا قبل از ورود کودک به مدرسه اهمیت حیاتی دارد. خانواده‌ها باید قبل از آموزش کودکان خود، از

آموزش کافی در این رابطه برخوردار باشند. مدرسه نقش اساسی بعدی را توأم با خانواده به عهده خواهند داشت. به‌عبارت دیگر با ورود کودک به مدرسه نقش خانواده در این زمینه تعطیل و متوقف نمی‌شود. جامعه و نهادهای دولتی و رسانه‌ای نیز در این زمینه تأثیر فراوان دارند.

کتاب اصول آموزش سواد رسانه‌ای به کودکان چندین هدف را دنبال می‌کند:

- ۱: کتاب برای والدین و در حقیقت خانواده‌ها، معلمان و کلیه افرادی که عهده‌دار تربیت کودکان هستند، تولید شده است. بنابراین، اولین گام در این زمینه شناخت و آشنایی و آموزش کافی این افراد است.
- ۲: تقویت کنشگری کودکان در مواجهه با انواع رسانه‌ها و محتوای رسانه‌ای است. این توانمندسازی باید نتیجه تقویت کنشگری



یک قرن پیش زمانی که مارشال مک لوهان از دهکده جهانی آن هم در عصر قدرت نگرش‌های فرهنگ‌گرایانه و پارادایم اثرات محدود، سخن می‌گفت و اساساً کل فناوری‌های رسانه‌ای از الفبا تا کامپیوتر را در امتداد انسان قلمداد می‌کرد، تصور روزی که زندگی بدون رسانه فاقد معنا باشد برای مردمان آن روز دور از ذهن بود. او همان سال‌ها زمانی که از درک رسانه می‌نوشت، از سوادی سخن به میان آورد که امروزه و در هزاره سوم توسط یونسکو به‌عنوان یکی از شش سواد جدید دنیا از آن یاد شده است. مک لوهان معتقد بود: "زمانی که دهکده جهانی فرا رسد باید انسان‌ها به سواد جدیدی به نام {سواد رسانه‌ای} دست یابند." سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی دیگر نه یک دانش و مهارت صرف، بلکه یک ضرورت برای شهروندان

جامعه شبکه‌ای است؛ جامعه‌ای که به‌گونه‌ای فزاینده روابط خود را در شبکه‌های رسانه‌ای سامان می‌دهد؛ شبکه‌هایی که به‌تدریج جایگزین شبکه‌های اجتماعی ارتباطات رودرو می‌شوند، یا آن‌ها را تکمیل می‌کنند.

بر این اساس می‌تواند ادعا کرد سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی، بنیادی‌ترین و اساسی‌ترین سطح توانمندی برای زیستن در عصر جدید است و به مخاطب این قابلیت را می‌دهد که در فراگرد انواع تولیدات رسانه‌ای اسیر نشده و ضمن دریافت هوشمندانه پیام‌ها و رمزگشایی آن‌ها، کنشگری فعال نیز باشد. در کتاب اصول آموزش سواد رسانه‌ای روی سخن با والدین، معلمان و کسانی است که رسالت تربیت فرزندان این مرز و بوم را بر عهده دارند. این کتاب چگونگی تقویت کنشگری فرزندان در مواجهه با انواع رسانه و



دکتر سید بشیر حسینی و دکتر معصومه نصیری

در مراسم رونمایی کتاب "اصول آموزش سواد رسانه ای به کودکان"

در خانواده‌ها، معلمان و سایر مربیان باشد. بدون این تقویت، توانمندسازی کودکان در این زمینه با مشکل روبرو خواهد شد. ۳: در این کتاب تلاش شده است که هر رسانه بر اساس نوع، بافت و روح حاکم بر آن موردتوجه قرار گرفته و بررسی و تحلیل شود. این موضوع به معنای این است که شناخت رسانه‌ای خود آغازگر آموزش‌های سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی است. بنابراین، فهم خود رسانه، در این رابطه اهمیت فراوان دارد.

۴: ارائه روش‌های تقویت سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی و تبیین الگوهای ارتقای آن در خانه و مدرسه از اهداف مهم کتاب است. اتفاقاً این موضوع با همان دیدگاهی که قبلاً نیز مطرح گردید همسو است. ما در رابطه با سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی باید روش‌ها و نمونه‌های مناسب و الگوهای مطلوب را به‌طور مشخص و روشن ارائه کنیم تا خانواده‌ها، معلمان و مربیان در این زمینه بتوانند به وظایف خود به‌خوبی عمل نمایند.

۵: از ویژگی‌های دیگر این کتاب، ارائه «بانک جامع سؤالات» مختلف در رابطه با سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی است که تفکر انتقادی و فهم لازم را تقویت می‌کند و مهارت خوب دیدن و شنیدن را به کودکان آموزش می‌دهد. این مسئله بسیار حیاتی است. متأسفانه در کتاب‌هایی که در این زمینه به نگارش درمی‌آیند، معمولاً تلاش می‌شود که همراه با دیدگاه‌ها و تحلیل‌های علمی همراه باشند و از ارائه سؤالات و الگوها که به‌نوعی شاید تصور شود از سطح علمی مناسب برخوردار نباشند، پرهیز شود. درحالی‌که در این زمینه، ما به‌شدت نیازمند کتاب‌هایی هستیم که به شکل جزئی‌تر، به زبان ساده و قابل‌فهم عامه، با ارائه روش‌های امکان‌پذیر آموزشی، تبیین الگوهای مطلوب، تعیین محتواهای مناسب، طرح سؤالات مهم و تلاش در ارائه پاسخ لازم به آن‌ها، به این مسئله می‌پردازند. بحث سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی علیرغم اینکه نیازمند مطالعات عمیق علمی و دانشگاهی است به شدت به محتواهای ساده و عمومی جهت تبیین آن نیازمند است که قابل‌فهم عامه مردم باشد. متأسفانه در کشور این موضوع مغفول واقع شده است و این کتاب تلاشی است که می‌تواند به‌عنوان یک گام مهم در این زمینه تلقی گردد.

۶: کتاب در جهت معرفی انواع رسانه‌ها و اینکه رسانه‌ها تنها کتاب، روزنامه و رادیو و تلویزیون نیستند که نگاه غالب در جامعه است، موفق می‌باشد. اتفاقاً این مسئله از مواردی است که نگارنده را به این فکر انداخته است که شاید باید مفهوم‌سازی جدیدی در این رابطه خلق شود. متأسفانه در جامعه ما رسانه، به همان روزنامه و رادیو و تلویزیون تعبیر می‌شود و شامل اینترنت و فضای مجازی نیست، درحالی‌که امروز فضای مجازی و اینترنت از مهم‌ترین مصادیق رسانه‌ای است. شاید در آینده نیازمند این باشیم که در این زمینه تجدیدنظر کرده و به یک مفهوم جدیدی برسیم که بتواند منعکس‌کننده واقعی این بحث مهم باشد.

۷: کتاب به مفهوم «رسانه‌هراسی» که پیشتر به آن اشاره شده است نیز می‌پردازد و تلاش می‌کند که «رسانه‌هراسی» را به «رسانه‌گرایی» البته با هوشمندی و هوشیاری، تبدیل کند. این مسئله باید به شکل جدی موردتوجه قرار گیرد. متأسفانه مباحث مربوط به محتوای رسانه‌ای، به‌ویژه در فضای مجازی و فیلترینگ و محدودیت‌سازی، وضعیتی در این زمینه ایجاد کرده است که به‌جای لذت بردن از رسانه، نوعی از وحشت و هراس از رسانه در میان خانواده‌ها و برخی از افراد ایجاد شود. این وضعیت باید به شکل جدی تغییر یابد. در اینجا نیازمند نوعی از «بازنگری رسانه‌ای» هستیم که همراه با پیشرفت زمان، ضرورت همگام شدن آگاهانه با تغییرات و تحولات جهانی و گزینشگری مناسب و مطلوب باشد. ۸: بالاخره ازآنچه که از سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی انتظار می‌رود این است که به‌جای اینکه رسانه مدیریت جامعه را عهده‌دار باشد باید افراد، خانواده‌ها و جامعه مدیریت رسانه را به عهده بگیرند. رسانه در شرایط کنونی بر روی اینکه به چه چیزی فکر کنیم تأکید نمی‌کند، بلکه در تلاش است که چگونه فکر می‌کنیم را عهده‌دار باشد و از مرحله پیام به مرحله محتوا و از این دو مرحله به مرحله گفتمان و گفتمان‌سازی برسد. بنابراین، مدیریت رسانه‌ای از موارد بسیار مهم در این زمینه است.

۹: رسانه‌ها درصدد تحول در جهان‌بینی و ایجاد جهان‌بینی جدید بر اساس گفتمان‌هایی که تولید می‌کنند، می‌باشند. این مسئله فراتر از تأثیرگذاری‌های روانشناسانه و غیره است که امروزه ما در رابطه با فضای مجازی مطرح می‌سازیم. بحث جهان‌بینی در این رابطه یک بحث حیاتی برای جوامع ارزش‌گرا مانند جامعه اسلامی ایران است. ۱۰: آموزش‌های مربوط به سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی باید در جهت تقویت تربیت اجتماعی، تعمیق فرهنگ‌سازی و توسعه دین‌داری منجر شوند. به همین دلیل تأکید می‌شود که بحث‌های مربوط به این موضوع بیش از آنکه نیازمند ترجمه از کتاب‌های غربی است، نیازمند تولید محتواهای داخلی با شناخت اجتماعی و فرهنگی است. این حرکت به یک «نهضت تولید محتوای رسانه‌ای» نیازمند است که به شکل جدی باید بر اساس تحقیقات علمی و میدانی صورت گیرند.



مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین تایم) در برابر مدت زمان بازی کردن:

والدین حرفه‌ای، دقت می‌کنند!

کاری که پیشروان فناوری به فرزندان خود اجازه انجامش را نمی‌دهند.

نویسنده: امی فلمینگ ترجمه: نارنین نوری

تایم) را مناسب ندانسته و برای سنین پس از آن هم تنها روزی یک یا دو ساعت را مناسب می‌داند. این آکادمی همچنین اعلام داشته که نباید در اتاق خواب اطفال هیچ صفحه نمایشی وجود داشته باشد و می‌بایست برای زمان صرف غذا و خواب آن‌ها نیز قوانین منع مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین تایم) داخل خانه اعمال شود. در انگلستان، تنها قانون رسمی مربوط به مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین تایم) توسط موسسه ملی بهداشت و تعالی بالینی وضع شده که به تازگی توصیه کرده است جهت حفظ سلامت بدن، باید روزهایی را به عنوان روز بدون تلویزیون در نظر گرفت و یا تماشای آن را به کمتر از دو ساعت محدود کرد.

بر اساس آخرین گزارش Ofcom از میزان استفاده از رسانه‌ها و نگرش‌ها، از هر ۱۰ نفر از افراد ۵ تا ۱۵ ساله در انگلیس، ۷ نفر به تبلت‌ها دسترسی دارند که ۳۴٪ از آن‌ها تبلت خودشان را دارند. خانوارها اغلب بیش از یک لپ‌تاپ، گوشی هوشمند، کنسول بازی و تلویزیون دارند. نگرانی‌هایی مبنی بر این که این دستگاه‌ها تأثیر منفی‌ای بر گستره توجه کودکان، توسعه اجتماعی و همچنین سلامت جسمانی آن‌ها دارند (صرف نظر از نگرانی‌های ناشی از دیدن مواردی مانند رابطه جنسی، خشونت و ارباب رایانه‌ای) وجود دارد. اما در واقع چه میزان مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین تایم) مجاز است؟ ما این سوال را از کارشناسان واقعی پرسیدیم.

به آن‌ها برای طراحی و خلق کردن الهام می‌بخشد.

جانی تیلور از کمپانی Mind Candy به همراه شریک زندگی‌اش، جینا نورث و فرزندان‌شان لئون هشت ساله و مایلا شش ساله.

جانی تیلور کارگردان هنری شرکت بازی‌سازی Mind Candy است که بازی‌هایی چون Moshi Monsters و World Of Warriors را ساخته‌اند. او در برایتون زندگی می‌کند و یک پسر هشت ساله و یک دختر شش

با وجود این که استیو جابز و جاناتان ایو برخی از محبوب‌ترین فناوری‌های دنیا را طراحی کردند، اما همواره فرزندان خود را برای استفاده از آن‌ها به شدت محدود می‌کردند. دیگران چه قوانینی را تعیین می‌کنند؟

آنه ووجیسکی بنیان‌گذار استارت‌آپ تست ژنتیک ۲۳andme در مورد فرزندان‌ش با سرگئی برین، بنیان‌گذار گوگل، می‌گوید: به آن‌ها اجازه می‌دهم تا با دستگاه‌ها بازی کنند؛ چرا که از بیرون انداختن‌شان از رستوران بهتر است.

زمانی که یک خبرنگار در سال ۲۰۱۰ به استیو جابز گفت که حتماً فرزندان‌ش از آپید جدید خیلی خوششان آمده است، او پاسخ داد: آن‌ها از آن استفاده نکرده‌اند. ما میزان استفاده فرزندان‌مان از تکنولوژی را در خانه محدود کرده‌ایم. دست راست سابق او، جاناتان ایو که آپید را چنان ساده طراحی کرده بود که کودکان نوپا نیز می‌توانستند از آن استفاده کنند نیز اخیراً اظهار کرده که برای پسران دوقلو ۱۰ ساله خود محدودیت‌های سخت و سختی را تعیین کرده است.

مدارس استاینر والدورف که تا قبل از سن ۱۲ سالگی، به جای مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین تایم)، برای دانش‌آموزان زمانی برای فعالیت بدنی، هنر و یادگیری تجربی را در نظر می‌گیرند، در میان مدیران سیلیکون ولی و همتایان آن‌ها در انگلیس از محبوبیت ویژه‌ای برخوردارند. کوین اوپسون، مدیر اجرایی فلوشیپ مدارس استاینر والدورف در بریتانیا، می‌گوید: زمانی که در نزدیکی ریپینگ تدریس می‌کردم، نزدیک به ۵۰ درصد از والدین دانش‌آموزان کلاس در اوراکل و یا سایر شرکت‌های کامپیوتری با تکنولوژی بالا کار می‌کردند.

این رویکرد بسیار دقیق‌تر از چیزی است که دستورالعمل‌های رسمی به آن اشاره می‌کنند. آکادمی پزشکی اطفال آمریکا برای کودکان زیر دو سال مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین



ساله دارد.

بودم، در بازار موجود بود و حالا پسر من عاشقش شده بود. برای بسیاری از کودکان این بازی تنها به دستگاه مربوط به آن ختم نمی‌شود؛ بلکه الهام بخش آن‌ها برای طراحی و خلق چیزهای مختلف و بازی با اسباب بازی‌هایشان است. فناوری به راحتی بر همه چیز مسلط می‌شود؛ بنابراین ما سعی می‌کنیم آن را مدیریت کنیم. آن‌ها هنوز درگیر رسانه‌های اجتماعی نشده‌اند؛ اما پسر من عاشق شناخت و ویدیوهای مایکل فلیس را در آپید تماشا می‌کند؛ در مسابقات شنا شرکت می‌کند و من از او فیلم می‌گیرم. به تازگی هم از من خواسته است تا ویدیوهایش را در YouTube منتشر دهم؛ اما این کار را نکرده‌ام؛ چون از والدین کودکان دیگر اجازه‌ای ندارم و فکر می‌کنم که او هم هنوز برای این کار زیادی جوان است.

استفاده از کامپیوتر و تلویزیون پیش از ۱۲ سالگی ممنوع است.

پیر لاورن، مدیر بازاریابی سابق مایکروسافت و اینتل، در حال حاضر در حال راه اندازی یک استارت‌آپ در سیلیکون ولی است. او دو دختر ۹ و ۱۵ ساله و یک پسر ۱۷ ساله دارد.

من عاشق کامپیوتر هستم. اگر از آن‌ها درست استفاده کنید، می‌توانند کارهای فوق العاده‌ای انجام دهند؛ در عین حال می‌توانید بیش از حد از تکنولوژی استفاده کنید و به برده آن تبدیل شوید.

تا قبل از دو سالگی پسر من، به او اجازه مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین تایم) را می‌دادیم؛ اما سپس کتابی به نام رشد ذهن از استنلی گرینسپن را خواندم که چگونگی یادگیری ما را در کودکی از طریق تعامل با جهان و احساسات شرح می‌داد. ما تحقیقاتی در این زمینه را آغاز کردیم و با مدارس والدورف (که تمامی فرزندان آن جا درس می‌خوانند) ارتباط برقرار کردیم. مشاهده کردیم که نوجوانان والدورف رویکرد متفاوتی را برای نزدیک شدن به بزرگسالان در پیش می‌گیرند و بسیار علاقه‌مند به جهان هستند. ما تصمیم گرفتیم که قرار نگرفتن کودکان در معرض صفحه نمایش (اسکرین) تا زمانی که به اندازه کافی بزرگ نشده‌اند، مشکلی ایجاد نکرده و می‌تواند سودمند هم باشد. بچه‌ها به داستان‌ها، بازی با اشیا، آواز خواندن، ساختن چیزهای مختلف و وقت گذرانی در طبیعت علاقه دارند؛ بنابراین، ما نیز

ما قوانین سخت و سختی نداریم. من نمی‌گویم که فرزندانم باید روزانه تنها دو ساعت مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین تایم) داشته باشند؛ اما اغلب همین گونه پیش می‌رود. فناوری بخشی از زندگی آن‌هاست و من به عنوان یک پدر باید اطمینان داشته باشم که به چیزهای دیگری مانند بیرون رفتن، ورزش کردن، طراحی و خلاق بودن نیز همین قدر اهمیت داده می‌شود. در تعطیلات آخر هفته، پسر من به شرطی می‌تواند بازی‌های رایانه‌ای انجام دهد که مشق شبش را انجام داده باشد؛ با این حال بارها و بارها پیش آمده که تکالیفش هم مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین تایم) را درگیر کرده است.

دخترم یک آپید تاج دارد و ما یک Nintendo Wii، دو آپید، یک تبلت نکسوس و دو سه تا کامپیوتر داریم. کلمه‌های عبور دست من است؛ بنابراین آن‌ها نمی‌توانند بدون اجازه ما بازی دانلود کنند. ما تمام ویژگی‌های کنترلی و ایمنی دستگاه‌ها را روشن می‌کنیم و بچه‌ها نیز می‌دانند که چه چیزهایی را باید ببینند و چه چیزهایی را نباید ببینند. برای مثال، یک بار دخترم را در حال تماشای ویدیوهای در مورد مادران باردار دیدم که در آن باره گفت: من خیلی نوزادها را دوست دارم. فقط می‌خواهم به دنیا آمدنشان را ببینم.

پسر من الهام بخش بازی World Of Warriors بود. او مبارزه را دوست داشت و البته من به او می‌گفتم که مبارزه چیز خوبی نیست و چیزهایی بهتری در دنیا وجود دارد. ما باهم در مورد جنگجویان گذشته صحبت می‌کردیم- عثمانی‌ها، وایکینگ‌ها و رومی‌ها- و این که چگونه آن‌ها جهانی را که اکنون در آن زندگی می‌کنیم، شکل دادند. تعجب و تحیر او در این زمینه موجب شد تا من به فکر ساخت این بازی بيفتم که در مورد جمع‌آوری جنگجویان از سراسر تاریخ است و در نتیجه یک بازی آموزشی نیز به حساب می‌آید.

یک شب به خانه رفتم و بی‌صبرانه منتظر بودم تا بتوانم نسخه جدید Mario Kart را به پسر من نشان دهم؛ بازی مسابقه‌ای که دوتایی با هم بازی می‌کردیم. این بازی از زمانی که خیلی جوان



این قانون کمتر شد. حالا دیگر پسرمان آزاد است تا هر چه را که می‌خواهد تماشا کند؛ اما به درجه خوبی از خودتنظیمی رسیده؛ زیرا علایق دیگری هم برای خود پیدا کرده است. به آن‌ها اجازه می‌دهم تا با دستگاه‌ها بازی کنند؛ چرا که این کار از بیرون انداختن مان از رستوران بهتر است.

آنه ووچیسکی بنیان‌گذار و مدیرعامل استارت‌آپ تست ژنتیک 23andme، پسر ۶ ساله و دختری ۳ ساله دارد که حاصل از ازدواجش با سرگئی برین، بنیان‌گذار گوگل است.

بودن در سیلیکون ولی باعث سختگیری من در رابطه با استفاده از تکنولوژی فرزندانم در خانه می‌شود. تمام روز فناوری مرا احاطه کرده است؛ بنابراین سعی می‌کنم وقتی خانه هستم از آن دوری کنم. محدودیت‌هایی را در خانه برای مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین تایم) قرار می‌دهم؛ چرا که فکر می‌کنم باید فعالیت‌های مختلفی را انجام داد.

پسرمان یک آپدیت‌تاج دارد تا بتواند زمانی که از مدرسه به خانه می‌آید، اتفاقاتی را که در طی روز برایش افتاده، برای من تعریف کند. در مورد بازی‌ها و اپلیکیشن‌هایی که برای بچه‌ها وجود دارد، باید بگویم که Starfall را خیلی دوست داشتم چون به کودکان صداشناسی زبان را آموزش می‌دهد و در حال حاضر از BrainPop که وب‌سایتی آموزشی است و ویدیو و بازی دارد، خیلی زیاد استفاده می‌کنم.

سعی کردم تا قبل از دو سالگی میزان قرار گرفتن بچه‌ها در معرض فناوری را به حداقل برسانم. پس از آن، آن‌ها را به استفاده متعادل از دستگاه‌ها آموزش دادم. مهم است که یاد بگیرند چگونه رفتار خود را کنترل کنند. محدود کردن صرفاً حریص‌ترشان می‌کند. بله، من نگران چیزهایی که ممکن است در اینترنت در معرض‌شان قرار بگیرند، هستم؛ اما فکر می‌کنم آموزش قضاوت درست به کودکان مسئله مهم‌تری است. شما نمی‌توانید از آن‌ها در برابر همه چیز محافظت کنید؛ بنابراین باید تصمیم‌گیری صحیح را به آن‌ها آموزش دهید. به آن‌ها اجازه می‌دهم تا وقتی بیرون از خانه غذا می‌خوریم، با دستگاه‌ها به تنهایی بازی کنند؛ چرا که این کار از بیرون انداختن مان از رستوران بهتر است. بسیار مهم است که کودکان یاد بگیرند تا از فناوری استفاده کنند - این بخشی از زندگی است - و همچنین یاد بگیرند تا در چه

همین کار را کردیم و در قبالش شکایتی هم نشنیدیم. هدفی برای آسیب رساندن به کودکان وجود ندارد، اما هدف مشغول نگه داشتن‌شان است.

می‌توانید اجازه یک ساعت مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین تایم) را بدهید؛ اما محصولات رسانه‌ای برای جلب توجه مداوم مردم طراحی شده‌اند. هدفی برای آسیب رساندن به کودکان وجود ندارد، اما هدف مشغول نگه داشتن‌شان است. در اواخر دهه ۹۰، زمانی که در اینترنت مشغول کار بودم و اولین فرزندم متولد شده بود، ما بازی "جنگ رو در رو" داشتیم. افراد نمی‌خواهند که سرگردان باشید و با محصول دیگری بازی کنید؛ بدین ترتیب، این کار یک اثر گرفتارکنندگی دارد. به نظر می‌رسد که این موضوع به فرزند شما آرامش می‌بخشد و او را سرگرم نگه می‌دارد تا بتوانید به کارهای دیگرتان برسید؛ اما این اثر برای کودکان خردسال زیاد خوب نیست؛ چرا که آن‌ها را از جستجو و کشف در دنیا با استفاده از حواس‌شان باز می‌دارد و برای گستره توجه آن‌ها مضر است. هنوز از لحاظ علمی ثابت نشده است، اما این ایده وجود دارد که توجه مانند عضله‌ای است که می‌سازیم. باید بتوانیم تمام حواس پرتی‌ها را کنار گذاشته و بر روی یک چیز تمرکز کنیم. هنگامی که درگیر این دستگاه‌ها می‌شوید، نمی‌توانید این ظرفیت را ایجاد کنید؛ چرا که در این صورت، توجه شما به کمک رایانه بوده و آن را یاد نگرفته‌اید.

بچه‌های ما در حدود ۱۲ سالگی شروع به تعامل با رایانه‌ها و گوشی‌های هوشمند می‌کنند. البته زمانی که در خانه هستند، موبایل‌هایشان را به شارژ می‌زنند؛ روی میز می‌گذارند و زیاد از آن‌ها استفاده نمی‌کنند.

پسر من یک حساب کاربری در فیس بوک دارد؛ از ایمیل استفاده می‌کند و گاهی اوقات پیام‌های متنی رد و بدل می‌کند. در واقع، متصل و مشغول است؛ اما برده فناوری نیست. هنگامی که ۱۴ سال داشت، به بازی‌های ویدیویی علاقمند شد؛ زیرا راهی بود که او را (از طریق یک بازی چند نفره در مورد جنگ‌های ناپلئونی) در ارتباط با پسر عمی‌اش در اروپا نگه می‌داشت. علاوه بر این، ما یک قانون برای ممنوعیت تماشای تلویزیون هم داشتیم و آن‌ها گاهی یک بار آن هم آخر هفته می‌توانستند یک فیلم تماشا کنند؛ البته به مرور زمان سخت‌گیری‌مان در مورد

مجبور باشید زمانی را هم به آبیید اختصاص دهید تا همه باهم با خوشحالی به مقصد برسید، هیچ اشکالی ندارد؛ فقط اگر آرامش کسی به هم نریزد.

هر دو فرزندم از زمانی که به دنیا آمده‌اند، اکانت خصوصی توئیتر دارند که از آن‌ها برای اشتراک عکس و فیلم استفاده می‌کنیم. خانواده‌های ما در ایالات متحده زندگی می‌کنند؛ بنابراین، این راهی برای برقراری ارتباط با آن‌ها است. به عنوان مثال، ما از Periscope، اپلیکیشن لایو استریمینگ توئیتر برای نشان دادن مراسم مدرسه پسرمان به پدر بزرگ و مادر بزرگش استفاده می‌کردیم. قطعاً به تدریج پسرمان را با رسانه‌های اجتماعی آشناتر خواهیم کرد. دلم نمی‌خواهد فرزندمان را به طور کامل از دسترسی به این رسانه‌ها محروم کرده و بعدها در یک روز دریچه این سد بزرگ را به روی آن‌ها باز کنم.

به نظر می‌رسد هر چه بیشتر پسر از دستگاهی استفاده می‌کند و یا چیزی را تماشا می‌کند، جدا کردنش از آن سخت‌تر می‌شود. قرارمان این است که اگر مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین تایم) تمام شود، مقاومت کند و ناراحت شود، دیگر نتواند چنین زمانی را در اختیار داشته باشد. این امر بخشی از آموزش ماست که یاد بگیرند از چیزی دل بکنند.

ما پسرمان را در اینستاگرام فالو می‌کنیم.

نتیجین گاناترا یک توسعه دهنده نرم افزار تکنولوژی پوشیدنی و کارمند سابق اپل است. وی از مرحله نخست توسعه تا iOS 0.1 (۲۰۱۲) روی نرم افزار آیفون کار می‌کرد. او دو پسر ۱۰ و ۱۲ ساله دارد و در کالیفرنیا زندگی می‌کند.

ما چند ابزار مختلف داریم؛ برای مثال، آبیید. پسر بزرگ من کیندل فایر و آیفون و پسر کوچکم هم یک آیفون قدیمی دارد که حکم آبیید تاچ را برایش دارد. ما یک پلی استیشن ۴ هم داریم که در استفاده از آن سخت‌گیرانه عمل می‌کنیم؛ چرا که همسرمان از بازی‌های خشن خوشش نمی‌آید. علاوه بر این، ما این قانون را هم در خانه داریم که بچه‌ها باید قبل از چمباتمه زدن جلوی تلویزیون، تکالیفشان را انجام داده و خارج از خانه بازی کرده باشند.

فرزند ۱۰ ساله‌ام اکانت خصوصی اینستاگرام دارد و ما او را فالو می‌کنیم. یکی از قوانینمان این است که می‌توانیم هر لحظه با

زمانی از آن استفاده کنند. آن‌ها هیچ وقت دعوا نمی‌کنند. هشدار پنج دقیقه‌ای همیشه جواب می‌دهد. من از دیدن فرزندانم که از تکنولوژی استفاده می‌کنند، نمی‌ترسم؛ اما ترجیح می‌دهم که هیجان‌شان در حال چیدن توت‌فرنگی در باغ را ببینم. اما خب پیام دادن پسرمان را هم خیلی دوست دارم؛ از تمام ایموتیکان‌های بامزه استفاده می‌کند.

آنه ووچیسکی می‌گوید: فرزندانم را به استفاده متعادل از دستگاه‌ها آموزش داده‌ام. مهم است که یاد بگیرند چگونه رفتار خود را کنترل کنند؛ محدود کردن صرفاً حریص‌ترشان می‌کند. هر دوی آن‌ها اکانت توئیتر دارند.

ریچل برمر، مدیر ارتباطات بین الملل توئیتر است. او یک پسر پنج ساله و یک دختر دوساله دارد و در لندن زندگی می‌کند. ما هنوز در مراحل اولیه قرار داریم. آن‌ها از دستگاه‌های ما و تحت نظارت ما استفاده می‌کنند؛ بنابراین می‌توانم به آن‌ها کمک کنم تا راه‌های مناسب برای استفاده از وب و ارزش آن را دریابند. پسر من کنجاکو است و دوست دارد ویدیوهای درباره به پرواز درآمدن شاتل‌های فضایی و این که حیوانات مختلف چه چیزهایی می‌خورند، ببیند. ما به آن‌ها کمک می‌کنیم تا تکنولوژی را به عنوان راهی برای یافتن اطلاعات بیشتر در مورد جهان و نه صرفاً یک منبع سرگرمی ببینند.

وقتی خیلی جوان بودم، اجازه بازی با بازی‌های ویدیویی را نداشتم. پدرم در اپل کار می‌کرد و همه جای خانه کامپیوتر داشتیم؛ اما تنها کاری که می‌توانستم با آن‌ها انجام دهم، یادگیری ریاضیات و نوشتن بود. فکر می‌کنم این خاطرات بیشتر از کار کردنم در بطن تکنولوژی روی فرزند داری من تأثیر گذاشته است. پسرمان با بازی‌های موجود در اپلیکیشن‌های کودکانه و آموزنده‌ای مانند حل مسئله و پازل که روی موبایل‌هایمان داریم، بازی می‌کند. زمانی که بزرگتر شوند، به آن‌ها آزادی بیشتری خواهیم داد؛ اما به هر حال، محدودیت خاصی را برای مدت زمان تماشای صفحه نمایش (اسکرین تایم) در طول روز یا هفته قرار می‌دهیم و آن‌ها می‌توانند خودشان تعیین کنند که چگونه از زمان‌شان استفاده کنند. زمانی که به مسافرت می‌رویم، از آیفون و آبییدهایمان استفاده می‌کنیم. هر چقدر بیشتر با فرزندان‌تان سفر کنید، به گسترش وسعت دید آن‌ها کمک می‌کنید. اگر



دخترشان، فریدا. کریم دیا توباجی، طراح تعامل در band-and-gig-tracking website Songkick است که قبلا برای پلی استیشن کار می کرد. او یک دختر ۱۶ ماهه دارد و در لندن زندگی می کند. من و همسرم خیلی حواسمان به این مسئله است که دخترمان از سن خیلی کم در معرض فناوری قرار نگیرد. ما هر دو از بازی های خلاقانه استقبال می کنیم؛ بنابراین، ترجیح می دهیم تا با اسباب بازی، مداد شمعی و کتاب سرگرم شود. به نظر می رسد که او از تار و پود، بو و حرکت فیزیکی بیشتر خوشش می آید؛ چیزهایی که فناوری دیجیتال واقعا نمی تواند ارائه دهد؛ اما خب زمانی که نزدیکش هستم و با موبایلم کار می کنم، نور گوشی او را جذب می کند و جلو می آید تا آن را از من بگیرد؛ ولی این اتفاق نمی افتد!

در حال حاضر استفاده اش از موبایل محدود به اپلیکیشن زیلفون است که درست شبیه زیلفون خودش است. وقتی احتیاج داریم تا به سرعت حواسش را پرت کنیم، از این اپلیکیشن استفاده می کنیم. او معمولا قبل از فعال سازی صفحه اصلی حدود ۱۰ تا ۲۰ ثانیه بازی می کند. حدود یک بار در هفته، زمانی که صبح به تخت خواب ما می آید، به او اجازه می دهیم CBeebies را در iPlayer تماشا کند تا بتوانیم چند دقیقه بیشتر بخوابیم؛ اما او فقط چند دقیقه به آرامی برنامه را تماشا می کند و سپس شروع به رد کردن سریع همه برنامه ها و ضربه زدن به دکمه ها می کند. در کریسمس، یک آخر هفته را با یک کودک شش ساله گذرانیدیم که روزی حدودا ۱۰ ساعت ویدیوهای Minecraft YouTube را تماشا می کرد و همین موضوع موجب شد تا بفهمم غرق شدن در عالم دیجیتال چقدر می تواند برای کودکان آسان باشد. از آن جایی هم که در زمینه تکنولوژی کار می کنم، می دانم که این مسیر بدون نقطه پایان مشخصی طراحی شده است. بعضی از بازی هایی که پدر و مادرها بی ضرر می دانند (مانند Farmville)، بازیکنان را به منظور پیشرفت در بازی تشویق به خریدهای درون برنامه ای می کنند. همین مورد باعث می شود تا داستان هایی را هم در این مورد بشنویم که کودکان کارتهای والدینشان را برمی دارند و یا پدر و مادرها آن چنان غرق در این بازی ها می

موبایل خودش صفحه اش را چک کنیم. چندین بار در مورد این که تنها باید کسانی او را فالو کنند که آن ها را می شناسد هم با هم صحبت کرده ایم. او به خوبی قوانین را رعایت می کند. در ابتدا، بیشتر کنجکا و مشکوک بودیم و می خواستیم بدانیم که با دوستانش در چه موردی چت می کند؛ اما این روزها کمتر گوشیش را چک می کنیم. ما همچنین آپشن "پیدا کردن دوست من" را روشن کرده ایم؛ بنابراین همیشه می دانیم که او کجاست. زمانی که بچه ها برای انجام تکالیفشان باید به اینترنت دسترسی داشته باشند، از لپ تاپ های ما استفاده می کنند؛ چرا که اکانتشان را آن جا ساخته اند. قرار ما این است که کاری که باید با لپ تاپ انجام شود، باید در فضای باز و نه در اتاق صورت گیرد.

نحوه کار من، بر بررسی کار فرزندانم با اسکرین تاثیر می گذارد. با این که در زمینه تکنولوژی حرفه ای هستم، اما نمی خواهم این موضوع تمام ذهنم را درگیر کند؛ چرا که خیلی سریع می توان در آن غرق شد. حتی سعی می کنم زمانی را که در مقابل یک اسکرین صرف می کنم، محدود کنم. انسان ها برای نشستن طولانی مدت و خیره شدن به یک فاصله ثابت طراحی نشده اند. به علاوه، خارج از این فضا بودن برخورداری از مزایایی همچون نور آفتاب، تعاملات اجتماعی و یادگیری را به همراه دارد. اگر فرزندانم با یکی از دوستانشان دعوا کنند، باید رو در رو آن مشکل را رفع کرده و نباید داخل رسانه اجتماعی در مورد آن گله و شکایت کنند.

چیزی که به کارم بدهکار هستم، هیجانی است که قبلا در رابطه با بازی های ویدیویی و نحوه کار آن ها داشتم؛ بنابراین، می خواهم بتوانم حتی ذره ای از آن هیجان را در فرزندانم ایجاد کنم. عاشق این هستم که آن ها را در حال استفاده از تکنولوژی ببینم که خودم در ساخت آن دست داشته ام. در حقیقت در این مواقع، فرزند فیزیکی خودم با فرزند حاصل از کارم بازی می کند. نمی خواهم که غرق شود.

کریم دیا توباجی از Songkick به همراه همسرش، جوانا و



را نیز پیشنهاد می‌دهم. دخترم به تازگی برای اولین بار به سینما رفت و به من گفت که "مثل بزرگترین آبی‌دی بوده که تا به حال دیده بودم". مرجع او برای بازی دیگر تلویزیون نیست؛ بلکه آبی‌دی است. حتی فرزند یک ساله من هم می‌داند که آبی‌دی چیست و چگونه می‌توان قفل آن را باز کرد. برندهای بازی که دخترم دوست دارد، Sega Mini است که بازی‌های اکتشافی داشته و Toca Boca است که بازی‌هایی مانند آرایشگری دارد. خوشبختانه هنوز وقت زیادی را به بازی کردن نمی‌گذراند و همین موضوع موجب می‌شود که دیگر نیازی نباشد تا تبدیل به یک والد سرکوبگر شوم.

برایش یک آبی‌دی مینی خریدم که همیشه همراهش است و حسابی داغانش کرده است؛ البته ما کار خیلی بدی انجام می‌دهیم که فکر می‌کنم به این خاطر از دستان عصبانی شوید. هنگامی که دخترم در رستوران سر و صدا کند، از آبی‌دی به عنوان پستانک دیجیتال برایش استفاده می‌کنیم و خب این تنها زمانی است که فرزندپروری خودم را زیر سوال می‌برم؛ چرا که او از من درخواست نمی‌کند، بلکه خودم به زور به او تحمیل می‌کنم. به نظرم کار احمقانه‌ای می‌آید؛ انگار بگویم: لطفا در دنیای خودت غرق شو تا بتوانم با خیال راحت با دیگران صحبت کنم. پدریزرگش برایش Vine فرستاد.

رایان سویگارت، طراح وب در Vine، یک پسر سه ماه و نیمه دارد و در نیویورک زندگی می‌کند.

داشتن فرزند، من را نسبت به عادت هایم بسیار آگاه کرده است. این مسئله که یک سره در معرض تکنولوژی باشد، یکی از دغدغه‌های همیشگی من است و این سوال برایم پیش می‌آید که چقدر با موبایلم کار کرده‌ام یا چقدر تلویزیون تماشا کرده‌ام؟ فناوری توانایی شما را برای انجام کارهای خوب تقویت می‌کند؛ اما در عین حال شما را منفعل می‌کند.

زمانی که جوان هستید و خصوصا از لحاظ جسمی فعالیید، یادگیری بهتر صورت می‌گیرد؛ چرا که خون، بیشتر در بدن جریان پیدا می‌کند و بیشتر هم از حواس خود استفاده می‌کنید که همین موارد موجب می‌شود تا حافظه بهتری نیز داشته باشید. اگر کسی صرفا با نشستن و استفاده از تکنولوژی سرگرم شود، دیگر انگیزه‌ای برای فعالیت نخواهد داشت.

نه این که بخواهم نوع خاصی از فناوری را محکوم کنم؛ نه؛ اما می‌خواهم در جریان باشم که چه میزان و دقیقا چه اطلاعاتی به دست پسر می‌رسد. هنوز نمی‌دانم آیا ۳۰ دقیقه استفاده از اینترنت و تلویزیون در روز برای شروع مناسب است یا خیر.

او در حال حاضر به میزان کمی با تکنولوژی سر و کار دارد. ما اصلا تلویزیون را به مدت زیادی روشن نمی‌گذاریم؛ اما با هم از طریق Vine برای اعضای خانواده پیام می‌فرستیم و از FaceTime هم استفاده می‌کنیم. برای مثال، یک بار پدر همسرم برایش شکلک درآورد و هربار آن را می‌بیند، حسابی جذبش می‌شود. فکر می‌کنم زمان‌هایی که ناراحت است، راه حل خوبی برای پرت کردن حواسش به حساب می‌آید. به نظرم خیلی جالب است که یک تصویر خاص می‌تواند چنین اثری بر حس و حالت یک فرد داشته باشد. همین موضوع باعث می‌شود تا دوباره به این نکته فکر کنم که باید بیشتر مواظب حضور فناوری در زندگی‌هایمان باشیم.

شوند که از فرزندانشان هم غافل می‌شوند. این نوع از بازی‌ها با طراحی اعتیادآور و سرمایه‌گذاری بر روی بخش‌های خاصی از طبیعت انسان، درآمد کسب می‌کنند. با این حال، برخی از بازی‌ها از لحاظ فرهنگی با اهمیت هستند. مثلا، برای ساختن The Last Of Us پلی استیشن، صدها نفر از هنرمندان - نوازندگان، طراحان و بازیگران - گردهم آمدند تا بازی‌ای در حد و اندازه فیلم سینمایی تولید کنند. Monument Valley نمونه دیگری است که قطعا در آینده اجازه می‌دهم دخترم آن را بازی کند. فکر می‌کنم او را وارد وادی برنامه‌نویسی هم بکنم و البته در این زمینه از همان رویکرد پدر و مادرم استفاده می‌کنم؛ تا ۱۱ سالگی کامپیوتر نداشتیم و بعد از آن هم تنها یک ساعت در روز می‌توانستیم با آن کار کنم. دوست دارم دخترم سرگرمی‌های متفاوتی داشته باشد و در هیچ کدام غرق نشود. دخترم گفت که سینما بزرگترین آبی‌دی بوده که تا به حال دیده بود.

الکس ایوانز موسس و مدیر فنی شرکت بازی‌سازی Media Molecule و سازنده بازی LittleBigPlanet است. او یک دختر چهار ساله و یک پسر یک ساله دارد و در لندن زندگی می‌کند.

من خودم بازی نمی‌کنم؛ اما همیشه درگیر ساختن آن هستم. زمانی که بچه بودم، از ساعت ۵ صبح بیدار می‌شدم و تا زمانی که به خواب می‌رفتم، لگو بازی می‌کردم؛ بعد از آن هم که دیگر نوبت به کامپیوتر رسید تا مدل‌های لگوی من در آن جان بگیرند. والدینم تصمیم گرفتند که من را محدود نکنند؛ فکر می‌کنم دلیلش این باشد که چون مادرم آهنگساز است و معتقد بوده که بازی کردن به اندازه کافی عملی خلاقانه است. من هم ۱۰۰۰۰ ساعت تلاشم را در این زمینه انجام دادم و نهایتا وارد این حرفه شدم. بنابراین، من هم اگر احساس کنم فرزندانم کاری را انجام می‌دهند که به اندازه کافی خلاقیت آن‌ها را تحریک می‌کند، اجازه می‌دهم که آن را ادامه دهند. تا زمانی که چیزهای دیگری مانند مطالعه کردن، بازی کردن در خارج از خانه و یا هر چیز دیگری در زندگیشان وجود داشته باشد، من احساس بدی ندارم. بازی Minecraft که خیلی‌ها را درگیر خود کرده، بسیار خلاقانه و جالب است. لگو دوباره این بازی گفته است که آرزو داشته می‌توانست خود آن را بسازد. Minecraft عمدتا در مورد ساختن چیزهای مختلف از بلوک‌ها است. برای نسل ما سخت است که درک کنیم این فقط یک بازی نیست و یک فرهنگ و جامعه از طریق یوتیوب و کتاب حول آن تکامل یافته است.

کار بدی که انجام می‌دهیم این است که اگر دخترمان در یک رستوران سر و صدا کند، از آبی‌دی به عنوان پستانک دیجیتال برایش استفاده می‌کنیم.

اکثرا مسافران قطار، بازی‌هایی مانند Candy Crush را که بسیار اعتیادآور هستند، انجام می‌دهند. با وجود این که بازی‌های خشن نقطه حساسی در رسانه هستند، اما برابر با Transformers در سینما، یعنی اقلیت پر سر و صدا در نظر گرفته می‌شوند. باعث خجالت بود، اگر فرزندانم فقط رژیم بلاک بلاستر داشتند؛ اما اگر از نظر نوع بازی به انتخاب اکثر بچه‌ها نگاه کنید، بسیار متنوع‌تر و جالب‌تر از نسل ماست. شاید محدودیت من این گونه باشد: "هی، آیا این بازی را انجام داده‌ای یا این فیلم را تماشا کرده‌ای؟" در واقع، من به جای محدود کردن، گزینه‌های بیشتری

مدت زمان مناسب در استفاده از صفحه‌ی نمایش برای سنین مختلف

ترجمه: ملیکا خوش نژاد

براساس پیشنهاد آخرین راهنمای آکادمی پزشکی اطفال آمریکا در این رابطه:

- کودکان زیر ۱۸ ماه نباید هیچ زمانی را جلوی صفحه‌های نمایش بگذرانند، البته به‌جز هنگام تماس‌های ویدیویی.
- کودکان بین ۱۸ ماه تا ۲ سال می‌توانند برنامه‌ها و اپلیکیشن‌هایی را که کیفیت بسیار بالایی دارند، تماشا یا از آن‌ها استفاده کنند؛ البته در صورتی که بزرگسالی همراه آن‌ها باشد تا به آن‌ها در درک آنچه در حال مشاهده‌اش هستند، کمک کند.
- کودکان بین ۲ تا ۵ سال نباید بیش از یک ساعت در روز را جلوی صفحه‌های نمایش بگذرانند؛ آن یک ساعت هم باید همراه یک بزرگسال باشد.
- بر مدت زمان استفاده از رسانه‌های الکترونیکی و نوع رسانه‌ای که کودکان ۶ سال و بزرگ‌تر از آن‌ها استفاده می‌کنند، باید به‌صورت مداوم محدودیتی از سوی بزرگسالان اعمال و بر آن‌ها نظارت شود.

اعمال محدودیت در مدت زمان استفاده از صفحه‌ی نمایش برای بچه‌ی شما چه معنایی دارد؟

محدودیت در مدت زمان استفاده از صفحه‌ی نمایش به معنای کسب اطمینان از این موضوع است که فرزند شما هم با استفاده از صفحه‌ی نمایش و هم بدون آن، از فعالیت‌های سالم و سرگرم‌کننده‌ی زیادی لذت ببرد.

اعمال محدودیت زمانی یعنی اینکه حواستان به مدت زمانی که فرزندتان جلوی صفحه‌های نمایش می‌گذراند باشد و از این مسئله اطمینان حاصل کنید که این زمان، مانع خواب و سایر فعالیت‌هایی نشود که برای رشد و پرورش او مفیدند. مثلاً بازی‌های جسمانی، مطالعه، کارهای خلاقانه‌ای مانند نقاشی کشیدن و سپری کردن اوقات فراغت در فضای اجتماعی نزد اعضای خانواده و دوستان از این دست

مدت زمان استفاده از صفحه‌ی نمایش (۱) مدت زمانی‌ست که روزانه صرف استفاده از وسایلی می‌کنید که صفحه‌ی نمایش دارند؛ مانند تلویزیون، کنسول بازی‌های ویدیویی، گوشی‌های هوشمند و تبلت‌ها. در استفاده از این دستگاه‌ها فواید و معایبی وجود دارد، بنابراین شیوه‌ی زندگی یک خانواده‌ی سالم شامل اعمال محدودیت‌هایی در مدت زمان استفاده از صفحه‌های نمایش می‌شود.

مدت زمان استفاده از صفحه‌ی نمایش چیست؟

مدت زمان استفاده از صفحه‌ی نمایش، مدت زمانی‌ست که صرف تماشای تلویزیون و دی‌وی‌دی‌ها، استفاده از کامپیوتر، انجام بازی‌های ویدیویی یا بازی‌های کامپیوتری دستی و استفاده از تبلت‌ها و گوشی‌های هوشمند می‌کنید.

مدت زمان استفاده از صفحه‌ی نمایش می‌تواند:

- تعاملی باشد؛ مثلاً انجام بازی‌های ویدیویی، برقراری ارتباط از طریق اسکایپ یا استفاده از ابزارهای آنلاین برای کشیدن تصاویر
- غیرتعاملی باشد؛ مثلاً ساکن نشستن و تماشا کردن فیلم، برنامه‌های تلویزیونی یا ویدیوهای یوتیوب.
- آموزنده باشد؛ مثلاً انجام تکالیف درس ریاضی به‌صورت آنلاین.
- تفریحی باشد؛ مثلاً بازی کردن یا تماشای ویدیوهای تفریح و سرگرمی

راهنمای مدت زمان استفاده از صفحه‌ی نمایش

کارشناسان حوزه رشد کودکان پیشنهاد می‌کنند که والدین درمورد مدت زمانی که کودکانشان از صفحه‌های نمایش استفاده می‌کنند، محدودیت‌های زمانی اعمال کنند. چراکه تعاملات آن‌ها با والدین و دیگران در دنیای واقعی برای سلامت آن‌ها، یادگیری، رشد و پرورششان بسیار مهم است.



در دوردست.

- صاف نگاه داشتن گردن در حین استفاده از گوشی تلفن یا تبلت.
- داشتن مدت زمان‌های استراحت منظم برای بلند شدن از جا و حرکت کردن در فضای اطراف.

اختصاص دادن زمانی برای انجام فعالیت‌هایی در برنامه‌ی روزانه.

مشکلات رشد و پرورش:

صرف کردن مدت زمان زیادی جلوی صفحه‌های نمایش می‌تواند بر رشد زبانی و مهارت‌های اجتماعی کودکان تأثیرگذار باشد؛ به این دلیل که بچه‌ها برای پرورش چنین مهارت‌هایی به تعاملات واقعی نیاز دارند. صرف کردن مدت زمانی زیادی جلوی صفحه‌های نمایش همچنین می‌تواند روی رشد و پرورش بچه‌های بزرگ‌تر هم تأثیر بگذارد. مثلاً می‌تواند بر توانایی آن‌ها در گفت‌وگو کردن، حفظ رابطه‌ی چشمی و تمرکز سر کلاس درس یا حتی درک زبان بدن اثرگذار باشد. گذراندن مدت زمان زیادی جلوی صفحه‌ی نمایش همچنین می‌تواند باعث شود که بچه‌ها فرصت پرورش طیف گسترده‌ای از علاقه‌مندی‌ها، ارتباط مثبت با دوستان و یادگیری‌های مرتبط با آن علاقه‌مندی‌ها را از دست بدهند.

می‌توانید با اطمینان حاصل کردن از ایجاد تعادل میان زمان مصرف‌شده جلوی صفحه‌های نمایش و زمانی که به فعالیت‌های دیگر اختصاص داده می‌شود، از بروز این خطر بکاهید.

امنیت

فرزند شما می‌تواند در اینترنت با موضوعات و حتی انسان‌های خطرناکی مواجه شود.

می‌توانید با انجام برخی اقدامات احتیاطی ایمن مانند چک کردن تنظیمات حریم خصوصی روی اپلیکیشن‌هایی که فرزندتان از آن‌ها استفاده می‌کند، چنین خطراتی را کاهش دهید. همچنین می‌توانید به او چگونگی استفاده‌ی ایمن، مسؤله و سرگرم‌کننده از اینترنت را بیاموزید؛ مثلاً با او در این باره صحبت کنید که نباید جزئیات زندگی شخصی‌اش را به صورت آنلاین با دیگران به اشتراک بگذارد.

پیام‌های رسانه‌ای:

رسانه‌های مبتنی بر استفاده از صفحه‌های نمایش می‌توانند روی کودکان و رفتار آن‌ها اثرگذار باشند. مثلاً بچه‌ها می‌توانند تحت تأثیر رفتارهای نادرست، کلیشه‌های جنسیتی، تصاویر و زبان خشونت‌آمیزی که در برخی تبلیغات به کار گرفته می‌شود، قرار بگیرند و حتی آن‌ها را تقلید کنند.

شما می‌توانید با افزایش سواد رسانه‌ای فرزندتان احتمال این خطر را کاهش دهید. به این ترتیب او می‌تواند پیامی را که رسانه‌ها منتقل می‌کنند، به درستی درک کند و حتی آن را به پرسش بکشد.

فعالیت‌ها به‌شمار می‌روند.

اِعمال محدودیت به این معنا نیست که نباید به‌هیچ‌وجه به فرزندتان اجازه دهید تلویزیون تماشا کند یا بازی ویدیویی انجام دهد؛ چون او به‌رحال هم در مدرسه و هم برای انجام برخی از تکالیفش از صفحه‌های نمایش استفاده می‌کند.

فواید استفاده از صفحه‌ی نمایش:

تلویزیون، فیلم‌ها، بازی‌های ویدیویی و اینترنت می‌توانند تأثیر مثبتی بر فرزند شما داشته باشند. به‌ویژه اگر:

● هنگامی که فرزندتان در حال استفاده از آن‌هاست، شما هم درگیر ماجرا شوید و به او در گزینش بهتر اینکه کدام بازی یا برنامه‌ی تلویزیونی را انتخاب کند کمک کنید.

و درگیر ماجرا شوید و با او درباره‌ی اتفاقاتی که در برنامه یا بازی می‌افتند صحبت کنید تا او بهتر از آن‌ها سر درآورد.

● فرزند شما از برنامه‌هایی استفاده کند که محتوای باکیفیتی دارند؛ مثلاً بازی ویدیویی‌ای را انجام دهد که برای رسیدن به مراحل بالاتر در آن باید معماهای خلاقانه‌ای را حل کند.

● استفاده از صفحه‌های نمایش، ایده‌های جدیدی درباره‌ی بازی‌های سنتی به فرزند شما بدهد؛ مثلاً بازی Minecraft ممکن است باعث شود تا او علاقه‌مند به طراحی ساختمان‌ها و کشیدن آن‌ها روی کاغذ شود. ● استفاده از صفحه‌های نمایش باعث شود تا فرزند شما مهارت‌های تازه‌ای یاد بگیرد؛ مثلاً ساختن ویدیویی درباره‌ی معرفی مدرسه می‌تواند به او مهارت‌هایی در رابطه با ویرایش فایل‌های ویدیویی یاد دهد.

خطرات استفاده از صفحه‌های نمایش:

استفاده از صفحه‌های نمایش می‌تواند خطراتی برای سلامت جسمی، رشد و پرورش و امنیت کودکان در پی داشته باشد. اگر مدت زمانی را که فرزندتان جلوی صفحه‌های نمایش سپری می‌کند، کاهش دهید، می‌توانید احتمال بروز این خطرات را نیز بکاهید.

مشکلات جسمانی:

استفاده از صفحه‌های نمایش می‌تواند مشکلاتی جسمانی را در پی داشته باشد. مثلاً:

استفاده‌ی بیش‌ازحد از صفحه‌های نمایش می‌تواند باعث خشکی چشم‌ها، ایجاد درد و سوزش در آن‌ها و سردرد و خستگی شود.

● خم کردن سر برای نگاه کردن به یک وسیله‌ی الکتریکی می‌تواند به گردن و نخاع افراد آسیب برساند.

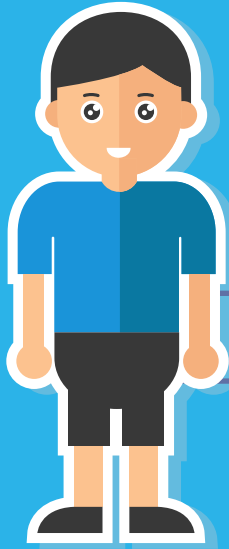
● منفعل بودن برای مدت زمانی طولانی در حین استفاده از صفحه‌های نمایش می‌تواند به شیوه‌ی زندگی منفعلانه‌ای و حتی چاقی مزمن بیانجامد.

شما می‌توانید با تشویق فرزندتان به انجام این کارها، از احتمال بروز چنین خطراتی بکاهید:

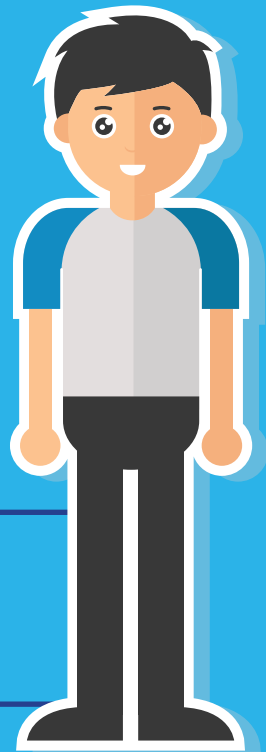
● بلند کردن مرتب سر از روی صفحه‌ی نمایش و نگاه کردن به فاصله‌ای

اطلاع نگاشت مدت زمان مناسب در استفاده از صفحه‌ی

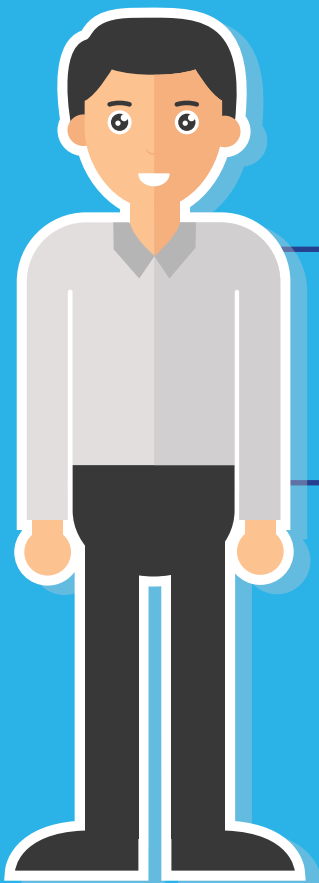
برای سنین مختلف



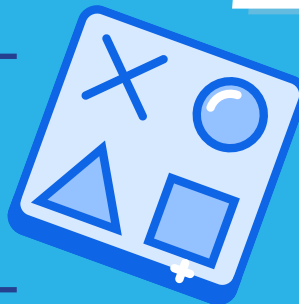
کودکان بین ۲ تا ۵ سال : کمتر از یک ساعت، آن هم با همراهی والدین



کودکان بزرگتر از ۵ سال و نوجوانان: کمتر از یک ساعت و ترجیحاً موبایل و تبلت شخصی نداشته باشند و تلویزیون و بازی را هم در فضای اتاق های عمومی انجام دهند.



جوانان و بزرگسالان: به مدت زمان طولانی مقابل صفحه نمایش قرار نگیرند و ترجیحاً هر ۴۵ دقیقه استفاده از پای صفحه نمایش بلند شوند و ۱۵ دقیقه استراحت کنند. همچنین می توانند از قاعده ۲۰/۲۰/۲۰ استفاده نمایند. یعنی هر ۲۰ دقیقه، ۲۰ ثانیه به ۲۰ متری دورتر از خود نگاه کنند.



مدت زمان استفاده از صفحه‌ی نمایش (۱) مدت زمانی است که روزانه صرف استفاده از وسایلی می‌کنید که صفحه‌ی نمایش دارند؛ مانند تلویزیون، کنسول بازی‌های ویدیویی، گوشی‌های هوشمند و تبلت‌ها. در استفاده از این دستگاه‌ها فواید و معایبی وجود دارد، بنابراین شیوه‌ی زندگی یک خانواده‌ی سالم شامل اعمال محدودیت‌هایی در مدت زمان استفاده از صفحه‌های نمایش می‌شود. مدت زمان استفاده از صفحه‌ی نمایش می‌تواند تعاملی مثل بازی کردن گیم‌های ویدیویی باشد. غیر تعاملی مثل تماشای تلویزیون باشد. آموزنده مثل تکالیف درسی باشد. تفریحی مثل تماشای ویدیوهای سرگرمی باشد.

خطرات استفاده از صفحه‌های نمایش برای کودکان

- مشکلات جسمی
- مشکلات رشد و پرورش
- امنیت و حریم خصوصی
- مشکلات شناختی
- اجتماعی شدن
- پیام‌های رسانه‌ای

اعمال محدودیت استفاده از صفحه نمایش

اعمال محدودیت زمانی یعنی اینکه حواستان به مدت زمانی که فرزندتان جلوی صفحه‌های نمایش می‌گذراند باشد و از این مسئله اطمینان حاصل کنید که این زمان، مانع خواب و سایر فعالیت‌هایی نشود که برای رشد و پرورش او مفیدند.

STOP



یک کیسول مراقبتی برای والدین!

در مواجهه فرزندانمان با بازی‌های ویدئویی چه نکاتی را باید در نظر داشته باشیم؟

و ۱۵ و ۱۸ از جمله همین مواردند که در موقع خرید یا دریافت بازی باید به آن دقت کنید. البته رعایت این الگو حداقل کاری است که شما باید انجام دهید و نه بیشتر! این رده‌ها مثلاً «بازی الف با رده‌سنی ۱۲+» تنها به شما می‌گویند کودکان کمتر از ۱۲ سال از انجام این بازی احتمالاً آسیب جدی خواهند دید و این بازی برای نوجوانان بیش از ۱۲ سال کمترین آسیب را به همراه دارد؛ پس کمترین میزان آسیب و نه بهترین سن برای انجام آن بازی!

- مناسب بودن بازی‌ها را در نظر بگیرید، این «مناسب بودن» شامل هزینه بازی - که می‌تواند شامل قیمت یک بازی و یا پرداخت‌های درون برنامه‌ای آن- باشد، نیاز به اینترنت، امکان گفتگو و چت کردن، تبلیغات بازی و تناسب آن با بازیکن نیز می‌شود.
- همبازی شدن با فرزندان؛ بهتر است فعالیت‌های بالا نیز با بیشترین تعامل و همراهی با فرزندان انجام شود اما همراهی در بازی کردن و هم‌بازی شدن با فرزندان یکی از اکسیرهایی است که تجربه آن‌را به شما پیشنهاد می‌کنم. شما چیزهای جالبی در این تجربه خواهید یافت و تأثیر همبازی شدن را در ارتباطات‌تان به‌وضوح خواهید دید. فرع بر این موارد با پیوستن به فرزندان می‌توانید بفهمید که او با چه کسی بازی می‌کند و حرف می‌زند

اینکه کودکان (همین‌طور بزرگ‌ترها) در مواجهه با بازی‌های ویدئویی آسیب‌پذیر هستند درست است اما راه‌هایی برای کاهش آسیب و افزایش فواید بازی وجود دارد که ما را از نگرانی‌های منفعل خلاص و به‌مواجهه فعالانه در این موضوع راهنمایی می‌کند.

- یکی از مسائلی که باید توجه شود، اطلاع دقیق از علائق و نیازهای کودکان است. دقت کنید علائق و نیازهای او و نه شما! باید مورد توجه قرار گیرد.
- همچنین درمورد بازی‌هایی که این علائق و نیازها را تغذیه می‌کند، تحقیق کنید و اطلاعات مناسب و قابل‌قبول کسب نمایید.
- اگر شما جزو آن دسته از والدینی هستید که از کودک خود در مواجهه با بازی‌های ویدئویی جامانده‌اید و او خود انتخابش را کرده است، حالا بازهم خیلی دیر نیست، غیر از دو مورد بالا شما باید در اولین فرصت! هرچه که می‌توانید درمورد بازی‌هایی که او انجام می‌دهد، آگاهی کسب کنید.
- تناسب سنی بازی و بازیکن! اگر شما خیلی نسبت به کودکان حساس نیستید، حداقل از رده‌بندی‌های سنی که توسط «سیستم‌های مختلف رتبه‌بندی سن» که خوشبختانه ما در ایران هم داریم (۱)؛ استفاده کنید. رده‌بندی‌هایی مانند مثبت ۳ و ۷ و ۱۲



و همچنین می‌توانید بفهمید که بازیکنان درمورد چه موضوعاتی صحبت می‌کنند، چه نوع گفتار و چه نوع لحن مکالمه‌ای دارند. امیدوارم این همه دلیل خوبی باشد تا شما همبازی شدن را امتحان کنید.

● محدودیت زمانی؛ شاید کلمه محدودیت برای شما یا فرزندتان خوشایند نباشد، ولی به‌هرحال «زمان مصرف بازی» بایستی «مدیریت» شود. این زمان باید در جهت کاهش آسیب به حداقل و افزایش فایده‌لذت به حداکثر باشد، نباید هیچ‌کدام را قربانی کرد. میزان و اوقات استفاده از صفحه‌نمایش بسته به - سن، میزان فراغت، میزان دسترسی به سایر گزینه‌های جانشین، امکان اقتصادی و همچنین عدم تداخل به سایر جنبه‌های زندگی معمول بازی‌کن - متفاوت است.

● غیرازاینکه پدر و مادر، خود بایستی از موارد بالا آگاهی داشته‌باشند، حتماً لازم است تا این موارد را به‌تناسب سن و درک کودکان و نوجوانان با آن‌ها در میان بگذارند. آگاه‌سازی در این خصوص را وظیفه خود بدانید و امید به سایرین (سیستم آموزشی و تلویزیون و...) نداشته باشید، کسی بیش از شما دلسوز فرزندتان نیست! همچنین تأکید دارم قبل از قربانی شدن فرزندتان، صحبت کردن و آموزش درمورد رعایت ایمنی در فضای آنلاین و عدم انتشار اطلاعات خصوصی (مانند عکس و آدرس و...) و مراجعه به والدین در هنگام خطر یا حتی احساس خطر را، شروع کنید.

سعی کردم در این نوشته کوتاه برای والدینی که تنها همین نوشته را نیز به‌سختی مطالعه می‌کنند نکات ضروری برای مواجهه با بازی‌های ویدئویی (رایانه‌ای) را خلاصه کنم؛ اما توجه داشته باشید که جز با ورود فعالانه، بااراده، محققانه و دلسوزانه شما، این مطلب کوتاه نیز اثر زیادی نخواهد داشت.

(۱) این سیستم توسط متخصصان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تدوین شده و البته تفاوت زیادی با سایر سیستم‌های مرسوم رده‌بندی در کشورهای مختلف مانند آمریکا، اروپا و کره جنوبی ندارد، تنها به‌تناسب فرهنگ و چهارهای اجتماعی ما ایرانیان، بومی‌سازی شده است. برای اطلاع بیشتر می‌توانید به سایت www.esra.ircg.ir مراجعه کنید.

Parental control (۲)

● غیر از محدودیت زمانی (مثلاً ۲ ساعت در روز) تعداد مراجعه به یک بازی را نیز باید مدیریت کرد، یک‌بار بازی کردن به مدت ۲ ساعت بی‌وقفه، سلامت فرزند شما را به چالش می‌کشد. همین‌طور تعداد زیاد و مکرر مراجعه به بازی (مثلاً ۱۰ بار در روز) نیز عدم تمرکز و بی‌نظمی را همراه دارد. پس بازهم متعادل باشید.

● توجه به حریم خصوصی؛ به نظر می‌رسد در این مورد نه‌تنها مردم عادی که حتی اغلب افراد سرشناس نیز دقت لازم را ندارند. اینکه یک بازی یا برنامه چه دسترسی‌هایی به اطلاعات شما دارد و چقدر محیط آن امن است، از بدیهی‌ترین سؤالات درمورد یک بازی یا برنامه است. تولیدکنندگان بازی معمولاً قوانین بازی و سطح دسترسی به منابع سیستمی و اطلاعات کاربر و نیز نحوه استفاده از این اطلاعات را قبل از نصب بازی به اطلاع بازی‌کن می‌رسانند □ همان‌که همیشه قبل از خواندن، تیک آن‌را می‌زنیم و موارد را قبول می‌کنیم و نکست! خرید و یا دانلود بازی از جاهای غیرمطمئن هم احتمال خطرات امنیتی را افزایش می‌دهد، مخصوصاً بازی‌هایی که توسط کسی غیر از ناشر اصلی تغییر داده شده‌اند (معروف به کرک شده، مود شده و حتی محلی و لوکالایز شده)

● کنترل والدین؛ برای اطمینان از رعایت نکات بالا و امنیت بیشتر



بچه‌هایی که خودشان بازی دانلود می‌کنند...

تبلیغ‌گران می‌دانستند کودکان توانمند نسبت به کودکان وابسته و مورد قبول والدین، مصرف‌کنندگان بهتری هستند... یکی از روش‌های رسانه برای شتاب بخشیدن به قدرت‌گیری کودکان، کاهش دادن اقتدار مراجع قدرت و والدین به خصوص از دید مصرف‌کنندگان کودک می‌باشد. این یک طرح خلاقانه برای رسانه‌ها بود که در جهت انتقام‌گیری صورت پذیرفت.

تبلیغات کودکان را هدف قرار گرفته‌اند!!!



به شبکه نویسندگان #بازی_بان پیوندید

دعوت از نویسندگان و پژوهشگران فعال در حوزه بازی های دیجیتال
برای نوشتن یادداشت در مجله تخصصی بازی بان.

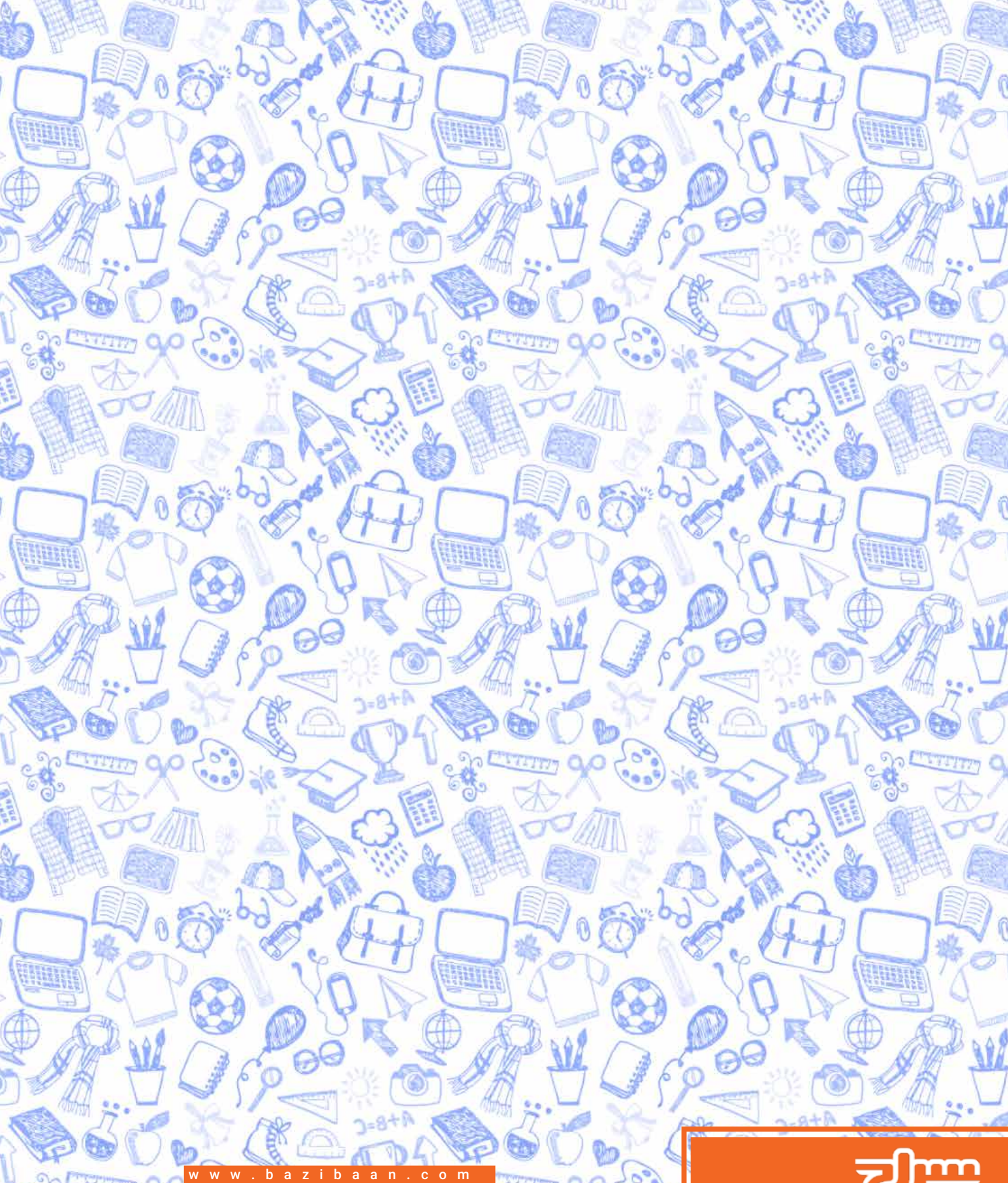
ارتباط مستقیم با سردبیر: mjamshidi110@gmail.com

چراغ زرد روشن است!

برای زمان دل کندن بچه ها از بازی برنامه داشته باشید.







www.bazibaan.com

 bazibaan@gmail.com    [@bazibaan](https://www.instagram.com/bazibaan)

سراج
سازمان فضایی مجازی

سازمان فضایی مجازی سراج