



بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هویت کودکان پیش دبستانی

محمد ابراهیمی

کارشناس ارشد روانشناسی بالینی

M_ebrahimi2012@yahoo.com

چکیده

امروزه در فنون ارتباطی و اطلاعات، انقلاب شگرفی به وجود آمده است. فن‌آوری‌ها و رسانه‌های جدید علاوه بر تأثیر بر ذوق و سلیقه و نیاز ارتباطی کودکان، گذران اوقات فراغت آن‌ها را نیز تحت تأثیر قرار داده است. دو فرآیند رسانه‌ای شدن و خانگی شدن، توصیف‌کننده گذران بخش زیادی از اوقات فراغت کودکان در جوامع مدرن است. در نتیجه، کودکان فراغت خود را بیش از پیش در خلوت سپری می‌کنند و برای سرگرم شدن به‌طور فزاینده‌ای به رسانه‌های جدید متکی هستند. بازی‌های رایانه‌ای یکی از پرمخاطب‌ترین و جذاب‌ترین رسانه‌ها در بین کودکان پیش از دبستان می‌باشد، به‌طوری که این بازی‌ها، از اجزای شکل‌گیری هویت آن‌ها شده است. بازی‌های رایانه‌ای به علت ماهیت تعاملی خود، نیروی جاذبه‌ای مسحورکننده دارند. هویت از نگاه متفکران مختلف در حوزه‌های روان‌شناسی، تعاریف متعددی دارد و اندشمندان با رویکردهای مختلف به این مفهوم پرداخته‌اند. بازی‌های رایانه‌ای امروزه علاوه بر تأثیر بر ذوق و سلیقه و نیاز ارتباطی کودکان، گذران اوقات فراغت آن‌ها را نیز تحت تأثیر قرار داده است. در این مقاله بر اساس سوال اصلی تحقیق مبنی بر اینکه آیا بازی‌های رایانه‌ای بر هویت کودکان ایرانی اسلامی تأثیر دارد یا خیر؟ با بهره‌گیری از نظریات استورات‌ها، گیدنز و کاستلز به صورت کتابخانه‌ای و گردآوری فیش از مقالات مرتبط به بررسی نظری موضوع پرداخته شده است. بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متغیر مستقل و هویت کودکان پیش از دبستان به عنوان متغیر وابسته تعریف شده است. عوامل تاریخی، کلامی و ارزشی به عنوان شاخص‌های مهم در هویت کودکان در نظر گرفته شده است.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، هویت کودکان پیش دبستانی.

مقدمه

در دنیای رایانه‌ای آن چه بیشتر کودکان را شیفته خود می‌کند همان چیزی است که به آن بازی رایانه‌ای می‌گویند. افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان سرگرمی و استفاده روزمره از آن آسیب‌هایی را در پی دارد که نیازمند بررسی و توجه ویژه است. امروزه به دلیل استفاده زیاد کودکان از بازی‌های رایانه‌ای و تبدیل آن به مهمترین سرگرمی آن‌ها، نوع و چگونگی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای مهم است و توجه ویژه‌ای را می‌طلبد. رایانه‌ها که امروزه تقریباً در بیشتر شئون زندگی انسان‌ها راه یافته‌اند، همچون دیگر ساخته‌های دست بشر دو روی سکه دارند که یک سوی آن بهره‌گیری درست و مفید برای سرعت بخشی و دقت در کارها و کمک به پیشرفت امور است و روی دیگر آن استفاده‌های نادرست و نابجاست که گاه، آسیب‌های فراوانی در پی دارد. این بازی‌ها دنیایی از هیجان را به کودکان ارزانی می‌دارد. بازی‌های رایانه‌ای با بهره‌گیری از تصاویر پر تحرک و صداهای مهیج، دنیایی