

گردشگری در بافت بازی های آنلاین چگونه بر روی رشد شناختی کودکان اثر می گذارد؟

دکتر منیژه فیروزی

دانشیار گروه روان شناسی دانشگاه تهران

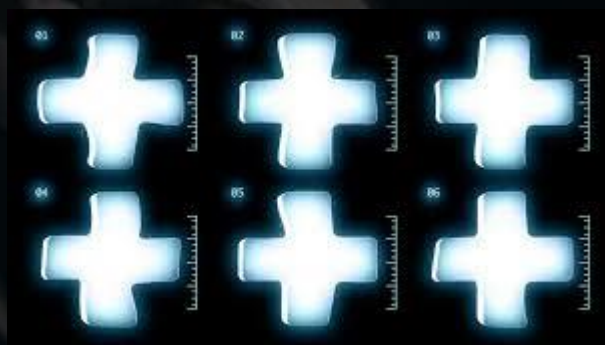




کلیات پژوهش



نگاه به بازی‌ها نه فقط به‌عنوان سرگرمی، بلکه به‌مثابه یک «سفر» در جهان‌های مجازی که می‌تواند بر رشد شناختی، هیجانی و هویتی کودکان اثر بگذارد. در این کار، ما کوشیدیم با زبانی از دل تجربه‌های خود کودکان، این پدیده را توصیف و بفهمیم. مطالعه به‌صورت کیفی و با رویکرد «پدیدارشناسی توصیفی» طراحی شد تا بتوانیم تجربه را همان‌گونه که زیسته می‌شود، بازنمایی کنیم. این انتخاب از آن‌جا بود که در ادبیات، کار مستقیمی که «گردشگری درون‌بازی» را محور قرار دهد، کم است و روش‌های کمی رایج، بسیاری از ظرافت‌های پدیداری را از دست می‌دهند.



از نظر میدان مطالعه، جامعه هدف، کودکان ۷ تا ۱۲ سال بودند؛ کودکانی که بتوانند درباره تجربه‌شان از جهان‌های بازی به صورت روشن و جزئی صحبت کنند. بر همین اساس، با نمونه‌گیری هدفمند، ۴۰ کودک انتخاب شدند؛ گزینشی که آگاهانه به دنبال «غنی بودن اطلاعات» بود تا عمق روایت‌ها افزایش یابد. معیارهای ورود نیز ناظر به الگوی مصرف بازی‌ها و توان روایت‌گری کودک بود تا داده‌ها هم معتبر باشند و هم متنوع



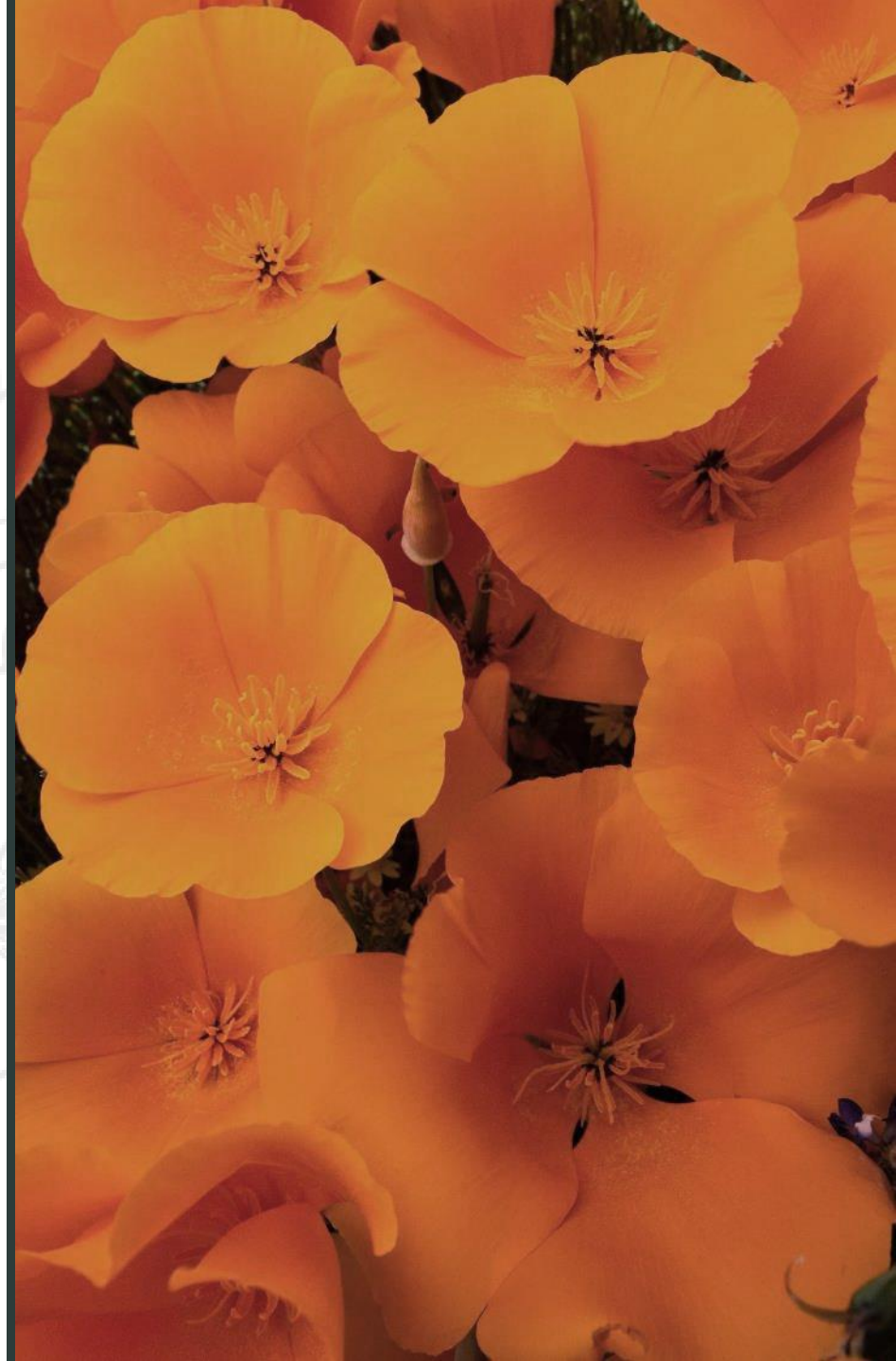


ارزیابی آزمایش



گردآوری داده‌ها با مصاحبه نیمه‌ساختاریافته عمیق انجام شد. مصاحبه‌ها در فضایی امن و آرام به صورت فردی برگزار گردید و هر جلسه حدود ۱۰ تا ۲۰ دقیقه طول کشید. پیش از شروع، هدف پژوهش به زبان کودکانه توضیح داده شد، رضایت آگاهانه از والدین اخذ گردید و بر محرمانگی اطلاعات و امکان امتناع از پاسخ‌گویی تأکید شد. پرسش‌های راهنما ساده اما باز بودند؛ مثلاً از کودک می‌پرسیدیم وقتی فقط «کاوش» می‌گنی چه حسی داری؟ یا محیط‌های پر جزئیات چه کمکی به تو می‌کند؟ این سؤالات به ما اجازه داد تفاوت بین «بازی مبارزه‌محور» و «بازی کاوش‌محور» را از منظر خود کودک بفهمیم.

تحلیل داده‌ها با «تحلیل تماتیک» انجام شد. ابتدا چندین بار متن مصاحبه‌ها خوانده شد تا با مضمون‌ها آشنا شویم؛ سپس کدگذاری نظام‌مند صورت گرفت؛ کدها در گام بعدی کنار هم نشستند و تم‌های اصلی و فرعی شکل گرفتند؛ در ادامه، تم‌ها بازبینی و پالایش شدند تا هم تمایز داشته باشند و هم کل داده را پوشش دهند؛ و در نهایت، هر تم با نام‌گذاری روشن، تعریف شد و با نقل‌قول‌ها یا چکیده روایت‌ها پشتیبانی گردید. این فرایند با آگاهی از ذهنیت ناگزیر تحلیل کیفی پیش رفت و تلاش شد با بازخوانی و مقایسه درون‌موردی، سوگیری به حداقل برسد.



- اما کودکان چه گفتند؟ نخستین تم پررنگ، «ارزش آموزشی و یادگیری» بود. بسیاری از کودکان تجربه یادگیری واژگان، قواعد، راهبردها و حتی شبیه‌سازی موقعیت‌های واقعی را در بازی‌ها گزارش کردند؛ گاهی این یادگیری با «کاوش در محیط‌های زیبا و باجزئیات» تشدید می‌شد و کودک حس «کشف» و «فهمیدن» را توأمان تجربه می‌کرد. این تم با زیرتم‌هایی مانند «یادگیری از طریق چالش»، «حل مسئله»، و «یادگیری ضمنی زبان و نمادها» همراه بود.

- تم دوم، «تجربه هیجانی سفرمانند» بود؛ ترکیبی از آرامش و هیجان، استرس و تسکین. کودکان توصیف می‌کردند که چگونه ورود به یک دنیای جدید، مانند آغاز یک سفر است: ناآشنایی، غافل‌گیری، و سپس احساس تسلط. این فراز و فرود هیجانی، به‌ویژه در بازی‌های چالشی، برجسته‌تر بود؛ اما حتی در بازی‌های کاوش محور نیز لحظات «وجد کشف» و «شگفتی» دیده می‌شد.

- تم سوم، «هویت و بازنمایی» بود. نقش‌پذیری و انتخاب آواتار، به کودکان امکان می‌داد نسخه‌های متفاوتی از خود را بیازمایند؛ گاهی شجاع‌تر، گاهی خلاق‌تر یا اجتماعی‌تر. این تجربه «خود ممکن» می‌تواند در دوره حساس رشد هویت، معنادار باشد؛ البته مرز میان «بازی نقش» و «درونی‌سازی نقش» باید با سواد رسانه‌ای و همراهی والدین مدیریت شود.

- تم چهارم، «تعامل اجتماعی و حس جامعه» بود. بسیاری از روایت‌ها نشان می‌داد بازی‌ها تنها نیستند؛ «با هم بودن»، همکاری یا رقابت، و شکل‌گیری شبکه‌های دوستی درون بازی بخش جدایی‌ناپذیر تجربه است—همان چیزی که در سفرهای واقعی، از معاشرت با دیگران غنا می‌گیریم.

یافته‌ها

نتیجه گیری

یک محور تفسیری مهم در داده‌ها «فرهنگ» بود. کودکان به داستان‌ها، نمادها و هنجارهایی اشاره می‌کردند که از بازی‌ها می‌آیند و با روایت‌های محلی و ارزش‌های خانوادگی تعامل پیدا می‌کنند. نتیجه ما این بود که فرهنگ، ترجیحات بازی را جهت می‌دهد و به نوبه خود از آن اثر می‌پذیرد؛ بنابراین، فهم بازی بدون بافت فرهنگی ناقص است.

از تفاوت‌های سنی نیز نشانه‌های روشنی به دست آمد. کودکان کوچک‌تر بیشتر به بازی‌های غیرخشونت‌آمیز و کاوشی گرایش داشتند و تجربه را به زبان‌های ساده‌تر و تصویری‌تر روایت می‌کردند؛ در حالی که کودکان بزرگ‌تر، از رقابت، استراتژی و هدف‌گذاری بیشتر لذت می‌بردند و درباره «برد-باخت»، «امتیاز» و «تمرین» صحبت می‌کردند. این تفاوت‌ها بازتابی از مراحل رشد شناختی و هیجانی است و برای طراحی مداخلات آموزشی یا راهنمای والدین اهمیت دارد.

نوآوری و پیشنهادات عملی



تمایز این پژوهش در این است که به جای تمرکز صرف بر «خشونت/غیرخشونت» یا «مفید/مضر» بودن بازی، پدیده «گردشگری درون بازی» را به عنوان چارچوب تفسیری به کار گرفت؛ یعنی بازی را همچون سفری در فضا-زمان های مجازی دیدیم که می تواند یادگیری، هویت پردازی، هیجان و فرهنگ را همزمان درگیر کند. از این منظر، نه تنها فهم عمیق تری از تجربه کودک به دست می آید، بلکه برای طراحی بازی های بومی آموزشی، تدوین راهنماهای والدین، و مداخلات مدرسه محور، مسیرهای عملی ارائه می شود.

پیشنهاد عملی ما به سیاست گذاران و طراحان محتوا این است که بازی های کاوش محور فرهنگ پذیر را برای گروه های سنی پایین تر توسعه دهند، برای گروه های بالاتر از عناصر رقابت سالم و حل مسئله بهره بگیرند، و همزمان برنامه های سواد بازی برای والدین در دستور کار قرار گیرد.

Thank you

