

## “Optimal parenting configuration in the management of Teenagers Playing Videogames (based on parents’ experience)”

*Mohammad Hassan Yadegari, Assistance Professor of Allameh Tabataba'i University in Communications Faculty. (Author Corresponding) Email: Mh.yadegari@atu.ac.ir*

*Mehdi Kashefifard, Ph.d Student of Communications studies in Tehran University.  
Email: m.kashefi@ut.ac.ir*

*Fatemeh HajiKazem Tehrani, Master of Communications study from Tehran University.  
Email: Ho.tehrani83@gmail.com*

### Abstract

Media is an environment in which symbolic human interaction plays a role. Media is more than technology. They are a symbolic environment or stage for the formation of cultural action. Some believe that because of the free and psychological atmosphere that games provide to players, like life, they themselves are the pioneers of media, experience and experimentation. From another angle, the players cannot be considered the leaders of the game, but they are defined by obeying the rules of the media. They must follow the rules of the game and constantly improve their skills. Computer games with two important characteristics of “immersion” and “interactivity” involve children and teenagers in deep levels of cognition and attitude. The management of the use of computer games about children and adolescents is mostly done by parents, others and teachers. Today, the media is considered as one of the main means of transferring and spreading cultural and social values in the behavior of teenagers and their change. In the current research, 8 main categories were obtained to provide executive instructions for parents in managing the consumption of computer games: 1. The method of choosing the appropriate game, 2. Paying attention to the age classification of games, 3. Paying attention to gender issues in the game, 4. Place. game, 5. game time, 6. alternative behaviors, 7. player companionship and 8. raising awareness. After that, 12 parents were interviewed, and based on that, appropriate behavior patterns were identified for managing the consumption of computer games.

### KeyWords

VideoGame, Parenthodd, Teenagers, Videogame Literacy, Media Literacy.



## بیکربندی والدگری مطلوب در مدیریت بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان براساس تجربه والدین

محمدحسن یادگاری<sup>۱</sup>، مهدی کاشفی فرد<sup>۲</sup>، فاطمه حاجی کاظم تهرانی<sup>۳</sup>

### چکیده

رسانه محیطی است که تعامل نمادین انسانی در آن نقش دارد. رسانه‌ها فراتر از فناوری صرف و حامل برخی از ابعاد اجتماعی و فرهنگی‌اند. آن‌ها محیطی نمادین یا صحنه‌ای برای شکل‌گیری کنش فرهنگی هستند. برخی بر این باورند که به دلیل فضای آزاد و روانی که بازی‌ها مانند زندگی در اختیار بازیکنان قرار می‌دهند، خودشان پیش‌رو رسانه، تجربه و آزمایش هستند. از زاویه دیگر نمی‌توان بازیکنان را رهبر بازی دانست؛ بلکه در اطاعت از قواعد رسانه تعریف می‌شوند. آن‌ها باید از قوانین بازی پیروی کنند و به‌طور مداوم مهارت‌های خود را در آن‌ها ارتقا دهند. بازی‌های رایانه‌ای با دو ویژگی مهم «غوطه‌وری» و «تعاملی»، کودکان و نوجوانان را در سطوح عمیق شناخت و نگرش درگیر می‌کند. مدیریت مصرف بازی‌های رایانه‌ای درباره کودکان و نوجوانان بیشتر توسط والدین، دیگران و معلمان صورت می‌پذیرد. امروزه رسانه‌ها به‌عنوان یکی از ابزارهای اصلی انتقال و اشاعه ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی در رفتار نوجوانان و تغییر آن‌ها تلقی می‌شوند. در پژوهش حاضر، ۸ مقوله اصلی برای ارائه دستورالعمل‌های اجرایی برای والدین در مدیریت مصرف بازی‌های رایانه‌ای به دست آمده است: ۱. روش انتخاب بازی مناسب ۲. توجه به رده‌بندی سنی بازی‌ها ۳. توجه به مسائل جنسیتی در بازی ۴. محل بازی ۵. زمان بازی ۶. رفتارهای جایگزین ۷. همراهی بازیکن ۸. بالابردن آگاهی. پس از آن، با ۱۲ نفر از والدین مصاحبه صورت گرفت و براساس آن الگوهای رفتاری مناسب برای مدیریت مصرف بازی‌های رایانه‌ای شناسایی شد.

### واژگان کلیدی

بازی‌های رایانه‌ای، والدگری، سواد بازی، سواد رسانه‌ای.

## مقدمه

رسانه محیطی است که کنش متقابل نمادین بشر در آن نقش بازی می‌کند. رسانه‌ها چیزی فراتر از فناوری‌اند؛ آن‌ها محیطی نمادین یا صحنه‌ای از کنش‌های فرهنگی‌اند تا ماجرای اجتماعی در آن شکل بگیرد (Perron & Wolf: 2009). با ارائه چنین تعریفی، بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک رسانه جایگاه مهمی دارند. با توجه به ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای مانند تعامل، غوطه‌وری، دیجیتالی‌بودن و درگیری مخاطب، می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را از رسانه‌های نوین به شمار آورد. در واقع، این‌گونه نیست که یک بازی فقط به یک شیوه اجرا شود تا زمانی که به پایان برسد؛ بازی‌ها ما را به‌جای مشاهده‌گری منفعل به شراکت فعال فرامی‌خوانند.

از دیگر عناصر مهم رسانه‌های جدید، ارائه قدرت بازنمایی به مخاطب است. بازی‌ها، صریحاً بازیکن را در شخصی‌سازی آواتار فعال می‌کنند (Bogost, 2007:31). وجه تمایز دیگر بازی‌ها، تفاوت کیفیت تجربه بازیکنان است که بازی‌سازان بر روی آن سرمایه‌گذاری زیادی می‌کنند (Eichner, 2014: 100-102). در رسانه‌های نوین، ما هم‌زمان هم نقش سوژه و هم نقش ابژه را ایفا می‌کنیم. ما از رسانه‌ها به‌عنوان وسایلی به‌منظور تعریف هویت فردی و نیز هویت فرهنگی‌مان استفاده می‌کنیم و این رسانه‌ها نیز هم‌زمان به هم‌تایان تکنیکی و نموده‌های اجتماعی هویت ما تبدیل می‌شوند. رابطه‌ای بین ساختار هویت و فناوری شکل می‌گیرد که با فعالیت‌های آنلاین گوناگون ما از جمله بازی‌کردن ابراز می‌شود (کالی، ۱۳۹۶: ۱۷۰). از دیگر تفاوت‌های بازی‌ها رایانه‌ای با سایر رسانه‌ها این است که حتی دو نفر که در یک مکان واحد در حال استفاده از این رسانه‌اند، حس متمایزی را تجربه می‌کنند.

برخی بر این باورند که بازی همچون زندگی، فضایی آزاد و سیال برای بازیکن مهیا می‌کند؛ به همین دلیل بازیکن، خود هدایتگر رسانه است و در آن تجربه می‌کند و می‌آزماید. این جهان رهاشده، نه فقط در خاطرات و زندگی روزمره ذهنی بازیکنان جا خوش کرده است؛ بلکه به شیوه‌های خاصی هم مورد استفاده قرار می‌گیرد؛ مثل خاطرات تجربه‌های بازی‌های قبلی، نوستالژی‌ها، ساخت هویت مقطعی بازیکنان به‌عنوان فرد متمایز که به‌نوبه خود بر پویایی افراد تأثیرگذار است و آن را شکل می‌دهد (Thornham, 2011). اما از منظری دیگر می‌توان بازیکن را نه هدایتگر رسانه بازی، بلکه تحت انقیاد قواعد این رسانه دانست. او الزاماً باید از قواعد بازی تبعیت کند و به‌صورت مستمر مهارت خود در انجام آن‌ها را تقویت کند؛ در غیر این صورت در جریان بازی دوام نمی‌آورد و نمی‌تواند آن را پیش ببرد.

## بیان مسئله

بازی فرایندی است که در آن ذهنیت بازیکن مکمل سوژه و روند بازی می‌شود. موقعیت بازیکن برای ایجاد حس بازی، از خود بازی مستقل و جدا نیست. رابطه بازی و بازیکن به وسیله انجام بازی و مکانیسم این تعامل، از طریق مشاهده شبیه‌سازی و جنبه‌های دریافتی بازنمایی بازی از جانب بازیکن تعریف می‌شود. بازیکن به مثابه بخشی از فرایند بازی، عاملی برای پیشبرد ماجرای بازی و بخشی از بازی شناخته می‌شود. با این تحلیل، بازی، جهان ذهنی و میانجی‌گر مابین مکانیزم نظام بازی و بازیکن تعریف می‌شود. در واقع، بازی در یک قالب هرمنوتیک باید تحلیل شود. از این رو ظرفیت‌های بلاغی، ایدئولوژیک، تعلیم و تربیتی و فنون آموزشی بازی تنها در متن بازی قابل تحلیل نیست و باید در قالبی هرمنوتیک تحلیل صورت گیرد (Aarseth, 2013: 187-188). از منظری دیگر، جونز هم این‌گونه بیان می‌کند: «بازیکن معنای خودش را حین بازی می‌سازد. درباره آن صحبت می‌کند، آن را بازسازی می‌کند و می‌تواند این کار را برای چندین بار انجام دهد» (Jones: 2008: 2-10).

بازی‌های رایانه‌ای غالباً طوری طراحی می‌شوند که از نظر ماهوی دارای ویژگی‌های برگشت‌پذیری، امکان انتخاب‌های متنوع و کنترل‌پذیری هستند و از بعد زمینه‌ای و شخصیت‌ها، هیجان‌انگیز، اغلب خشن، تحریک‌کننده جنسی، ناقض هنجارهای اجتماعی و خنده‌دار هستند و گرافیک جذاب و موسیقی دل‌نشینی دارند و نوجوان را به خود جذب می‌کنند. بدین ترتیب، با توجه به ویژگی‌های ماهوی و محتوایی این بازی‌ها و عدم امکان انجام بازی‌های فیزیکی در شرایط شهرنشینی جدید، سیاست‌گذاران و مجریان فرهنگی و تربیتی باید اقدام‌های ضروری در این زمینه را اتخاذ کنند (Richardson & Morgan, 2011).

یکی از اصلی‌ترین دلایلی که افراد عاشق بازی‌اند، این است که آن‌ها زبان تعامل جدیدی را می‌آموزند که آن‌ها را برای دسترسی به جهان مجازی پر از مجادلات، درگیری و چالش‌های معناسازی تقویت می‌کند. به همین دلیل است که تحولات اقتصادی و فرهنگی بر زیست‌بوم‌های دیجیتالی کشانده شده‌اند و توسعه انتقادی سواد رسانه‌های دیجیتالی (به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یکی از مهم‌ترین بخش‌ها) نیز از اهمیت بسیار بالایی برخوردار شده است. از این رو، باید مفهوم سنتی سواد در حوزه خواندن و نوشتن را توسعه دهیم؛ چراکه این شیوه‌های سنتی، تنها نظام ارتباطی قابل دسترسی در جهان امروز نیستند و هیچ نمونه بهتری از اشکال جدید رسانه وجود ندارد که با خود گونه‌های متمایز

معناسازی بیشتری از بازی‌های رایانه‌ای به‌همراه داشته باشد. همچنین یکی از جنبه‌های جذاب بازی رایانه‌ای این است که هرکسی می‌تواند آن را بازی کند و به کسب رضایت فوری برسند. مهارت‌های دیگری مثل کار با ابزار موسیقی، قبل از آنکه لذت‌بخش باشد نیاز به وقت‌گذاری، تلاش و انضباط زیاد دارند، اما بازی این‌گونه نیست (Bean.2018). تعامل بازیکن با بازی‌ها همیشه هم مفید نیست. گاهی او در معرض آسیب و تهدید است. گاهی ممکن است جسم و بدن او با بیماری‌هایی مواجه شود؛ بیماری‌هایی که گاهی خطرناک و لاعلاج هستند. گاهی ممکن است در جریان غوطه‌وری در بازی اثرات ذهنی و اعتقادی منفی‌ای از بازی دریافت کند که در انطباق آن‌ها با جهان واقعی او را دچار مشکلات و حتی بحران‌های اساسی بکند. رسانه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند همانند سایر رسانه‌ها در دوره‌های تاریخی مختلف نظام معرفت‌شناسی و جهان‌بینی هر فرد را به‌واسطه قواعد و فلسفه‌های ذاتی این رسانه مورد تغییر و شاید تخریب قرار دهد. به‌همین علت، به‌منظور تعامل با این رسانه به‌صورت بهینه (یعنی حداکثر سود، استفاده و مهارت‌آموزی و حداقل انواع آسیب جسمی، ذهنی، روحی و اعتقادی) توجه به مفهوم سواد رسانه‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای برای بازیکن توصیه می‌شود. در سنین نوجوانی این والدین هستند که وظیفه هدایت‌گری و ارتقای آگاهی نوجوانان هنگام مصرف بازی‌های رایانه‌ای را دارند. اهمیت به مسائل تربیتی در مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای از جهات گوناگونی دارای اهمیت است. بازی‌های رایانه‌ای اغلب معضلات اخلاقی و انتخاب‌هایی را ارائه می‌دهند که ممکن است بر نتیجه بازی تأثیر بگذارند. در این صورت، والدین از این موقعیت‌ها برای آموزش فرزندان خود در مورد پیامدهای اعمالشان و اهمیت تصمیم‌گیری‌های اخلاقی استفاده می‌کنند. همچنین، بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به بازیکنانی نیاز دارند که انتقادی فکر و مسائل پیچیده را حل کنند. والدین می‌توانند با گفت‌وگو در مورد استراتژی‌ها و راه‌حل‌ها با فرزندان خود به رشد این مهارت‌ها کمک کنند. در کنار این مسائل، بازی‌های رایانه‌ای احتمال دارد اعتیادآور باشند؛ ولی والدین قادرند با تعیین محدودیت در زمان بازی و تشویق سایر فعالیت‌ها، به فرزندان خود کمک کنند تا مدیریت زمان خود را بیاموزند و انضباط خود را توسعه دهند. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای دارای حالت‌های چندنفره آنلاین هستند که به بازیکنان اجازه می‌دهد با دیگران تعامل داشته باشند. والدین می‌توانند از این تعاملات به‌عنوان فرصتی برای آموزش ایمنی آنلاین، ارتباطات محترمانه و کار گروهی به فرزندان خود استفاده کنند و در آخر، انجام بازی‌های رایانه‌ای با هم می‌تواند راهی سرگرم‌کننده برای والدین و فرزندان باشد تا خاطرات مشترک ایجاد کنند.

همچنین می‌تواند فرصت‌هایی را برای ارتباط باز و درک علایق یکدیگر فراهم کند. در این پژوهش، فرض بر این است که والدین به‌صورت عملی، دغدغه‌های خود را هنگام مصرف بازی‌های رایانه‌ای توسط نوجوانشان، دنبال و پیگیری می‌کنند. این مقاله با شناسایی شیوه‌های والدگری والدین تلاش دارد تا صورت مطلوب والدگری را در شکلی زبانی و پیکره‌بندی‌شده شناسایی کند. مزیت این مقاله در این است که از تجربه موفق / ناموفق خود والدین در پیکره‌بندی والدگری بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کند.

## مبانی نظری پژوهش

### والدگری در بازی‌های رایانه‌ای

لینچ (۲۰۱۸) والدین را اولین معلم فرزندان معرفی می‌کند. اگر آن‌ها بخواهند که فرزندانشان استفاده‌ای مناسب از فناوری‌ها داشته باشند باید خودشان عادت‌های مصرف سالمی را رعایت کنند. به‌علاوه، هرچه سن فرزندان بالاتر می‌رود، نیاز به گفت‌وگو و صحبت درباره‌ی چرایی این رفتار باید با آنان بیشتر در میان گذاشته شود؛ بنابراین پیش از آن‌که والدین وظیفه‌ی مدیریت مصرف رسانه‌ای فرزندان را بر عهده داشته باشند، الگوی فرزندان هستند و لازم است دانش و مهارت استفاده‌ی بهینه از رسانه‌های نوین را کسب کنند. به‌بیان دیگر، لازم است والدین ابتدا به‌عنوان کاربران فناوری‌های ارتباطی بتوانند استفاده‌ی خود از این فناوری‌ها را مدیریت کنند و پس از آن مدیریت مصرف رسانه‌ای دیگری را بر عهده گیرند. اگر والدین می‌خواهند که فرزندان سالمی در برقراری تعادل بین زندگی و زمان مصرف رسانه‌ای داشته باشند، باید خودشان را نیز به‌صورت فعال درگیر کنند. برگزاری بازی‌ها و مسابقات فیزیکی یا رومیزی و مطالعه در خانه می‌تواند مقدمه‌ی این فعالیت‌ها باشد. همچنین فعالیت‌های خارج از خانه مثل پیاده‌روی، ورزش کردن، خرید و بازدید از اماکن مختلف (موزه، پارک) از جمله این برنامه‌هاست. همچنین در دست داشتن کتاب و مطالعه‌ی منظم والدین خواسته یا ناخواسته فرزندان را به مطالعه تشویق می‌کند و آنان درک خواهند کرد که دانش و اطلاعات فقط محدود به قالب الکترونیکی نیست و در قالب‌های مختلف ارائه می‌شوند. والدین حوزه‌ی علاقه‌مندی و تخصصی فرزندان را باید بیابند و فرزندانشان را به آموزش و یادگیری در این حوزه‌ها هدایت کنند. مطالعه، رفتن به کلاس و جست‌وجوی اینترنتی هدفمند از دیگر برنامه‌ها می‌باشد (یادگاری و حاجی‌کاظم تهرانی، ۱۴۰۱).

بیویز هم پیشنهاد می‌دهد که اگر پدر و مادرها به دنبال یافتن نسخه‌ای واحد برای نظارت بر مصرف رسانه‌ای فرزندانشان هستند، باید بگویم که به نتیجه نخواهند رسید (بیویز، ۲۰۱۲). به نقل از یادگاری و حاجی‌کاظم تهرانی، ۱۴۰۱). سواد رسانه‌ای، در اینجا سواد بازی، کلیدهای

اصلی را در اختیار والدین قرار می‌دهد و این پدر و مادر هستند که باید مهارت استفاده از آن‌ها را با توجه به ویژگی‌های فرزند خود داشته باشند. بچه‌ها براساس سن، حمایت والدین، علایق، فرصت‌ها و توانایی‌های خود در طیف متنوعی قرار می‌گیرند. با توجه به زمانی که آنان در مدرسه می‌گذرانند، بسیاری از آنان در خارج از مدرسه درگیر فضای رسانه‌ای و فرهنگ عامه‌پسند، از جمله بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند. در شرایط کنونی، آنان در جهان دیجیتالی زندگی می‌کنند که از لحظه تولدشان در این دنیا، طیف گسترده‌ای از مهارت‌ها، دانش‌ها و ادراک‌های‌شان پرورش می‌یابد. تعامل کودکان نسل‌های حاضر با رسانه‌ها به صورت فعال است و بازی کردن، صحبت کردن، شنیدن و مطالعه‌شان در حال ارتقا است.

سارا بین (۲۰۱۸) بیان می‌دارد که استفاده کودکان از فناوری بهتر است همسو با اهداف والدین‌شان باشد؛ به این معنا که اگر خانواده خود را همچون یک کارخانه در نظر بگیرید، دوست دارید چه محصولی در این کارخانه تولید شود و چطور با استفاده از محدودیت زمان تماشا می‌توانید به خلق این محصول برسید؟ او ضمن بیان دستورالعمل‌های مختلف خطاب به والدین، به نکته‌ای اشاره می‌کند که والدین باید در وضع قوانین در خانه به آن توجه‌ای ویژه کنند. او بر این باور است که قوانین وضع شده از جانب والدین باید به صورت روشن به برقراری ارتباط بپردازد و به صورت متداول عملی شود. برای اینکه ارزیابی کنید تا چه میزان محدودیت‌های وضع شده عملیاتی و کارا هستند سؤالات زیر را از خود بپرسید:

- اگر محدودیت‌های زمان نمایش کار کند، ما در محیط خانه و خانواده چه خواهیم دید؟
- اگر این قوانین کار کنند، ما چه خواهیم کرد؟
- اگر قوانین زمان نمایش کار نکنند، ما با چه چیزی در خانه مواجه خواهیم شد و چه می‌بینیم؟
- اگر این قوانین کار نکنند، ما چه باید بکنیم؟
- می‌خواهید به چه فناوری، اجازه ورود به محیط خانه و خانواده را بدهید؟
- به نظرتان، به صورت روزانه چه میزان زمان برای استفاده فرزندان‌تان از فناوری منطقی است؟
- فرزندان‌تان در کجا و کدام قسمت خانه یا بیرون از خانه اجازه استفاده از ابزارهای فناوری را دارند؟
- در چه زمانی از شبانه‌روز، استفاده از وسایل فناوریانه ممنوع است و این وسایل باید خاموش باشند؟
- به فرزندان‌تان اجازه می‌دهید چه نوع محتویاتی را ببینند یا با آن تعامل داشته باشند؟



در عصر حاضر فناوری‌های ارتباطی در همه ابعاد زندگی بشر حضور مؤثر دارند و به بخشی مهم و تأثیرگذار در زندگی افراد تبدیل شده‌اند. کودکان و نوجوانان این عصر از زمانی که درباره خود و جهان پیرامون خود شناخت پیدا کرده‌اند، فناوری‌های ارتباطی را به‌عنوان عنصر جدایی‌ناپذیر زندگی یافته‌اند؛ بنابراین شناخت و نوع تعامل این نسل نسبت به نسل‌های پیشین، از نظر کمی و کیفی با این فناوری‌ها متفاوت است. علاوه بر اینکه کودک و نوجوان، امروز بیش از یک‌چهارم زمان خود در روز را صرف استفاده از رسانه‌ها می‌کند، در سنی هم قرار دارد که بیشترین تأثیر و آسیب متوجه همین گروه از کاربران است. از اینجاست که نگرانی و البته وظیفه والدین در مورد رابطه فرزندان با فناوری‌های ارتباطی آغاز می‌شود. پیش از این، والدین یکه‌تاز عرصه تربیت فرزند بودند که رسانه‌های سنتی با همه تأثیرگذاری‌شان فقط در برخی ابعاد با آن‌ها وارد رقابت می‌شدند، درحالی‌که امروزه رسانه‌ها در فرایند تربیت، تعریف مفاهیم و نقش‌های اجتماعی گوی سبقت را از والدین ربوده‌اند و جایگاه والدین را به‌جهت اقتدار و مرجعیت در خانواده با مخاطره روبه‌رو کرده‌اند.

### اهمیت دانش بومی و بومی‌سازی دانش انتقادی

جهانی‌شدن که گاهی نظریه اجتماعی و گاهی نیز یک امر واقع تلقی شده است (Lewellen, 2002). بیانگر این حقیقت است که انسان امروز در حال تجربه کردن زندگی کاملاً متفاوتی با گذشته است. ظهور و توسعه امکانات ارتباطی، میزان ارتباطات متقابل میان جوامع انسانی و مردم را گسترانده و چهره «نظام جدید جهانی» را آشکار نموده و سیستمی شکل گرفته که در آن هر اتفاق، تصمیم و فعالیت در هر گوشه‌ای از عالم می‌تواند نتایج مهمی برای دیگر بخش‌های دور و نزدیک ایجاد کند. در حوزه تعلیم و تربیت امر بومی‌سازی در مقابل تعلیم و تربیت جهانی امر حائز اهمیت است. تعلیم و تربیت از نظام ارزشی در هر اقلیم و سرزمین نشأت می‌گیرد که می‌تواند در تضاد با آموزه‌ها و نظام ارزشی جهانی قرار گیرد.

این انتقادات که از مبانی علم جدید، هویت ملی و هویت اجتماعی به دنبال پدیده جهانی‌شدن توسط اندیشمندان مختلف صورت گرفته، موجب پیدایش مفاهیم تازه‌تری همچون «دانش بومی» و «بومی‌سازی» شده است. منظور از «دانش بومی» هر نوع دانشی است که در بستر اجتماعی خاصی قرار دارد. این واژه را برای نخستین

بار، گیرتنز<sup>۱</sup> در سال ۱۹۸۳ مطرح کرده است. وی در این باره گفته منظور از دانش بومی، دانش خاصی است که به شدت در موقعیت و بافت خاصی ریشه داشته و رشد کرده است (Herzele & Woerkum, 2008). به عبارت دیگر، دانش بومی، دانشی است که طی زمان توسط افراد بنا شده و به مرور اشاعه یافته و مبتنی بر پیشینه فرهنگی، تاریخی و بستر اجتماعی کاملاً خاصی است. برخی «بومی‌سازی» را به معنای اشاعه، انطباق و رشد پارادایم دانش، فناوری، هنج‌های رفتاری و ارزش‌های محلی در موقعیت و بستر خاص می‌دانند (Cheng, 2000).

چنگ (۲۰۰۴) معتقد است اگر قوت دانش بومی چشمگیر باشد، می‌تواند در رشد و توسعه ملت‌ها و نیز رشد و توسعه دانش جهانی مؤثر باشد و این دانش می‌تواند در سایر جوامع از اعتبار لازم نیز برخوردار باشد. عکس قضیه نیز ممکن است. مثلاً اگر دانش بومی تحت تأثیر عناصر خارجی قرار بگیرد، طبیعی است که نتواند پویایی و توسعه لازم را داشته باشد و در نتیجه پیامد این حالت آن خواهد بود که این دانش در دانش جهانی غرق، محو و بی‌اثر می‌شود و مشخص است که دلیل آن، عدم تناسب و کارایی خود دانش بومی است (Cheng, 2004). بحث و نظریه‌های پیرامون بومی‌سازی، سبب شده تا در برخی جوامع حرکت جدیدی با همین عنوان در حوزه‌های مختلف علوم صورت بگیرد.

با این نگاه، در پژوهش حاضر، شناخت تمایز مابین مبانی سواد بازی‌های رایانه‌ای جهانی و آموزه‌های بومی-ملی، مسئله اصلی پژوهش است. در واقع با این سؤال مواجه می‌شویم که آیا آموزه‌های جهانی می‌تواند پاسخ درستی به نظام ارزشی و هنجاری جامعه ایران داشته باشد یا خیر؟ سواد بازی در حوزه ملی-بومی چه وجوه تمایزی با سواد بازی در عرصه جهانی دارد؟ وجه تمایز سواد بازی‌های رایانه‌ای به صورت خاص با سواد رسانه‌ای به صورت عام در چه زمینه‌هایی است؟

## روش پژوهش

در گام نخست، به مطالعه و گردآوری کلیات و ادبیات جهانی و داخلی درباره سواد بازی پرداختیم. در این مرحله، ادبیات دانشگاهی موجود در سطح جهانی شامل کتاب و مقالات مطالعه و اطلاعات مورد نظر جمع‌آوری شد. به همین ترتیب، کتب و مقالات دانشگاهی داخلی در حوزه سواد بازی را مطالعه کردیم و مطالب مورد نیاز را استخراج نمودیم. علاوه بر ادبیات دانشگاهی، کتاب‌ها، بروشورها و محتوای آموزشی غیردانشگاهی در سطح جهانی

و داخلی را بررسی نمودیم و فاکتورهای مهم در مورد نظارت بر استفاده کودکان و نوجوانان از بازی‌های رایانه‌ای را استخراج کردیم. ادبیات دانشگاهی و همچنین محتوای آموزشی موجود خارجی و داخلی را با هم مقایسه و براساس نتایج به‌دست‌آمده، پرسش‌های مربوط به مصاحبه با نمونه‌ها را طراحی کردیم. در گام بعد، از گروه مهم و تأثیرگذار بر استفاده کودکان و نوجوانان از بازی رایانه‌ای یعنی والدین، مصاحبه صورت دادیم و در این پژوهش با ۱۲ والد در حوزه مصرف بازی‌های رایانه‌ای گفت‌وگو به عمل آوردیم. مصاحبه‌ها را به‌صورت تلفنی، حضوری یا در قالب مصاحبه عمیق نیمه‌ساختاریافته انجام دادیم. از والدین در مورد شیوه‌های نظارت بر استفاده فرزندانشان از بازی‌های رایانه‌ای و همین‌طور خطرمرزهای‌شان برای تأیید یا عدم تأیید یک بازی رایانه‌ای سؤال کردیم. همچنین از آن‌ها خواستیم توضیح دهند که مباحث مربوط به سواد رسانه‌ای تا چه اندازه در فرایند تربیت فرزند و پیشبرد اهداف اخلاقی و ارزشی خانواده به آن‌ها کمک کرده است. نمونه‌گیری این تحقیق به‌صورت هدفمند، شامل والدینی است که نسبت به تربیت و مدیریت مصرف فرزندان‌شان در تلاش‌اند یا از برنامه‌ای تبعیت می‌کنند یا در حال یادگیری و آزمون-خطا در مدیریت مصرف بازی فرزندان‌شان هستند. مصاحبه‌ها پس از پیاده‌سازی به روش تحلیل تماتیک (مضمونی) مورد تحلیل قرار گرفتند.

درزمینه میزان صحت و اعتبار این تحقیق باید گفت که یکی از اصول درستی تحقیقاتی که با روش کمی انجام می‌شود، ثابت ماندن جامعه تحقیق است که به معنای تکرارپذیری همان تحقیق در همان جامعه آماری است، اما چنین اصلی مبنی بر تغییر نکردن شرایط اجتماعی، با زیربنای روش کیفی مغایرت دارد؛ چراکه محقق که با روش کیفی اقدام به تحقیق می‌کند، اساس فرض خود را به تغییرپذیری جامعه می‌گذارد. در چنین شرایطی تنها راه‌حل ممکن رجوع به چارچوب نظری و اطمینان از این موضوع است که تحقیق موردنظر در محتوای یک تئوری گنجانده شده است یا نه. درواقع کسی که تحقیق کیفی انجام می‌دهد مدعی نیست که می‌توان آن تحقیق را تکرار کرد. پژوهشگر آگاهانه شرایط حاکم بر تحقیق را کنترل نمی‌کند و فقط پیچیدگی‌های محتوایی آن شرایط را ثبت و ضبط می‌نماید و آن‌ها را به همان‌گونه که رخ می‌دهند، منتقل می‌کند (مارشال و راسمن، ۱۳۸۱).

## الگوی نظری ادبیات والدگری فعال در مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای

در پژوهش حاضر، پیش‌از ورود به مصاحبه با والدین، ابتدا ابعاد والدگری فعال از دل پژوهش‌های صورت‌گرفته استخراج شده است. اصل اساسی در تعیین والدگری، مدیریت مصرف و جلوگیری از آسیب‌های محتمل در مصرف بازی‌های رایانه‌ای است. در مدیریت مصرف بازی‌های رایانه‌ای، ۹ مقوله اصلی در ارائه دستورالعمل‌های اجرایی برای والدین به دست آمده است که در ادامه به آنان خواهیم پرداخت:

۱. **انتخاب بازی مناسب:** انتخاب‌گری یکی از بنیادین‌ترین مهارت‌های لازم در مواجهه با محصولات رسانه‌ای است (کاشفی فرد، ۱۳۹۷). انتخاب بازی و یا نظارت بر انتخاب بازی برای کودک و نوجوان اولین مرحله از فرایند نظارت والدین است. این مسئله که بازی باید با نظارت مستقیم والدین برای کودک و نوجوان انتخاب شود، نکته مهمی است که توسط بسیاری از والدین مورد غفلت قرار می‌گیرد.

۲. **سن بازیکن و رده‌بندی سنی بازی:** مرکز سواد دیجیتال و رسانه‌ای کانادا بر این باور است که برای سال‌های ابتدایی «کودکان»، والدین دروازه‌بانان اصلی محتوای رسانه‌ای دریافتی فرزندان‌شان هستند؛ لذا آنان باید به‌صورت فعال درگیر انجام و انتخاب بازی فرزندان‌شان باشند و چگونگی صرف زمان برای بازی را مدیریت کنند و با آن‌ها درباره ارزش‌های بازی‌هایی که دوست دارند صحبت کنند (کوثری، دوران و محرابی، ۱۴۰۰).

۳. **تعیین محدودیت:** گادفری (۲۰۲۰)، تعیین محدودیت را راهکاری قدرتمند در مدیریت مصرف بازی‌های رایانه‌ای معرفی می‌کند. وقتی کودکان و نوجوانان زمان زیادی از روزشان را جلوی نمایشگرهای کوچک و بزرگ مثل تلویزیون، کامپیوتر، تبلت می‌گذرانند، از گذراندن زمان برای کسب مهارت، انجام ورزش و یا لذت بردن از سایر بازی‌ها در جهان واقعی باز می‌مانند (به نقل از یادگاری و حاجی کاظم طهرانی، ۱۴۰۱).

۴. **مدیریت زمان بازی:** سایت آموزشی گریت اسکول اعمال قوانین زمان تماشا در خانه را هدیه‌ای از جانب والدین به فرزندان می‌داند که برای کودک فراهم می‌شود تا زمان بیشتری برای مطالعه، فعالیت در بازی‌های عملی و رسیدن به جسم و روحی سالم‌تر داشته باشد. همچنین دسر و چرخ یکی از مهم‌ترین و چالش‌برانگیزترین مسائل درمورد تعامل کودک و نوجوان با بازی‌های رایانه‌ای را مسئله «زمان» می‌داند. اینکه فرزندان ما چه میزان در روز یا هفته مجازند که بازی کنند یا در هر سن و یا شرایط دیگر، زمان مجاز برای بازی چگونه تغییر می‌کند، تقریباً موضوع بحث همه والدین و کارشناسان حوزه بازی است (یادگاری، حاجی کاظم طهرانی، ۱۴۰۱).

۵. مدیریت مکان بازی: منظور از «مکان بازی»، جایی در خانه است که به فناوری‌های ارتباطی اختصاص داده می‌شود که تا حدود زیادی در چگونگی و شیوه استفاده از آن فناوری مؤثر است؛ بنابراین اینکه هرکدام از وسایل ارتباطی مربوط به هر یک از اعضای خانواده در کدام قسمت از خانه قرار می‌گیرد یا استفاده می‌شود، مهم است. این امر به صورت ویژه در مورد فرزندان، نیازمند مدیریت و نظارت والدین است. فرزندان، چه در سنین کودکی و چه نوجوانی، باید بدانند که والدین در هر شرایطی به مصرف رسانه‌ای آن‌ها دسترسی و نظارت دارند. این چگونگی، میزان دسترسی و نظارت تابع شرایطی از جمله سن فرزند است. براین اساس، ضروری است که شرایط مکانی استفاده از رسانه‌ها توسط فرزندان قانون‌مند شود (یادگاری، حاجی کاظم طهرانی، ۱۴۰۱).

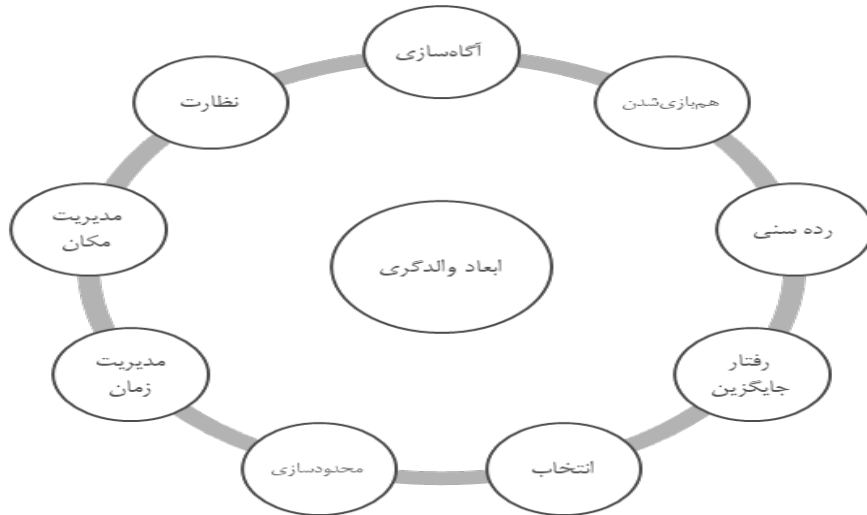
۶. نظارت: از نظر هاردی (۲۰۲۴) حضور والدین یا سایر سرپرستان معمولاً نظارت نامیده می‌شود و در کنار آن دانش والدین عواملی هستند که هر دو به‌طور قوی با طیفی از پیامدهای رفتاری ضداجتماعی و پرخطر نوجوانان مرتبط هستند. در همه متون مربوط به سواد بازی، مخصوصاً آن‌ها که برای والدین تدوین شده است، بر ضرورت نظارت غیرمستقیم بر تعامل کودکان و نوجوانان با بازی‌های رایانه‌ای تأکید شده است که در ادامه به تعدادی از این راهکارها اشاره می‌کنیم. این نظارت‌ها شامل اطلاعات، دسترسی‌ها و اعمال کنترل‌ها و محدودیت‌هایی است که به‌واسطه ابزار فناورانه از جانب والدین اعمال می‌شود (Hardie, 2024).

۷. رفتارهای جایگزین: (Ballard, 2016) در پژوهشی نشان می‌دهد که گنجاندن بازی در گروه‌های والدین و خانواده می‌تواند به ایجاد روابط والدین و فرزند کمک کند. او رفتارهای جایگزین را دارای کارکردهایی نظیر ایجاد داریست مهارت‌های والدین در استفاده از بازی و افزایش تمایل والدین برای بازی با فرزندان خود در خانه می‌داند.

۸. همراهی در بازی یا هم‌بازی شدن: همراهی در بازی حس جمع‌گرایی را بیشتر از حس فردگرایی در کودک تقویت می‌کنند و انجام بازی برای کودک همچون یک فعالیت جمعی خانوادگی تلقی می‌شود. پژوهش Gülen & Barış (2022) نشان می‌دهد که اکثریت والدین ترجیح می‌دهند با فرزندان خود بازی‌های فیزیکی انجام دهند؛ درحالی‌که اقلیتی از آن‌ها، بازی‌های شناختی را ترجیح می‌دهند و کودکانی که با والدین خود بازی می‌کنند، معمولاً از درگیر شدن در هر جنابیتی دوری می‌کنند.

۹. آگاه‌سازی: گفت‌وگو مهم‌ترین شیوه تعامل، آموزش و نظارت والدین بر تربیت و رشد فرزندان است. کارشناسان توصیه می‌کنند که بهتر است از سنین پایین، درباره بازی‌ها

با کودکان صحبت کرد و به کودک نشان داد که کدامیک از محتویات بازی‌ها ناشایست هستند و ایراد دارند. یکی از کارکردهای شکل‌گیری گفت‌وگو، انجام پرسش و پاسخ است که مقدمه شکل‌گیری تفکر انتقادی است (یادگاری، ۱۴۰۲).



نمودار ۱. ابعاد والدگری در مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای  
(یادگاری، کاشفی فرد و حاجی‌تهرانی، ۱۴۰۳)

## یافته‌های پژوهش

### مدیریت مصرف رسانه‌ای والدین

با پدری که دختر هشت‌ساله‌اش کاربر بازی رایانه‌ای است، گفت‌وگو کردیم. پدر از اینکه دخترش ساعت‌های زیادی از روز مشغول بازی است، شکایت داشت. گفت: «با بازی‌کردنش مشکلی ندارم، بالأخره باید سرگرم شود، اما اینکه همه وقتش را با بازی کردن بگذراند، موافق نیستم. نگران درس و مشقش بودیم؛ برای همین قرار شد روزی یک ساعت بازی کنند... اما قانون را رعایت نمی‌کند». او آخر صحبت‌مان، بدون برنامه قبلی از پدر پرسیدیم که خودش هم اهل بازی‌های رایانه‌ای هست؟ جواب پدر مثبت بود. کلش آف کلن بازی می‌کرد. پرسیدم: «چند ساعت در روز؟» پاسخ داد: «نمی‌دانم، بیشتر شب بازی می‌کنم، گاهی تا صبح».

## انتخاب بازی مناسب

مادر یک پسر سیزده‌ساله گفت: «وقتی کوچک‌تر بود، خودم بازی را تهیه می‌کردم، اما الان بیشتر اعتماد می‌کنم و خودش بازی را انتخاب می‌کند. سعی می‌کنم در جریان باشم که چه بازی‌ای را انتخاب می‌کند». مادری یک پسر دوازده‌ساله بیان کرد: «تا دو سال پیش، ما (پدر و مادر) برایش بازی را انتخاب می‌کردیم و در اختیارش می‌گذاشتیم؛ ولی الان خودش با اجازه ما تهیه یا دانلود می‌کند». در جریان پژوهش با مادر دیگری صحبت کردیم که سه پسر یک، یازده و هجده‌ساله داشت؛ او نیز این‌گونه گفت: «تا وقتی کوچک هستند، خودمان برایشان بازی می‌خریم. پسر که بزرگ‌تر شد نظارت‌مان کم‌تر شد و دیگر کاری به بازی‌های او نداریم».

یکی دیگر از کسانی که با او صحبت کردیم، پدری بود که او هم از بازی‌هایی که فرزندش می‌خرد و استفاده می‌کند، بی‌اطلاع بود. یکی از دیدگاه‌های رایج و البته غیردقیق در مورد نظارت والدین بر انتخاب بازی که در پاسخ‌های دریافت‌شده از مصاحبه‌ها هم دیده می‌شود، این است که والدین در نقش ناظر یا کنترل‌گر از انتخاب بازی‌هایی که از نظر شکل و محتوا آسیب‌زا تشخیص داده می‌شوند، جلوگیری می‌کنند. در یکی از مصاحبه‌ها با مادری صحبت کردیم که دو پسر نوجوانش کاربر بازی‌های رایانه‌ای هستند. این مادر در پاسخ به این سؤال که چگونه بر انتخاب بازی برای فرزندانش نظارت می‌کند، گفت: «تا زمانی که فرزندانم کوچک هستند، خودم بازی را انتخاب می‌کنم. از مدرسه یا کسانی که اطلاع بیشتری در این زمینه دارند کمک می‌گیرم که بازی مشکل‌دار نباشد؛ خشونت یا تصاویر غیراخلاقی نداشته باشد».

## سن و رده‌بندی سنی

«بازی باید مناسب سنش باشد». جمله‌ای است که وقتی با پدر و مادرها در مورد بازی‌های رایانه‌ای و فرزندشان صحبت می‌کنیم، کم‌وبیش با آن مواجه می‌شویم؛ ولی اینکه آیا والدین با نظام‌های رده‌بندی بازی در ایران و جهان آشنایی دارند یا نه مسئله‌ای دیگر است. گروهی از والدین بدون آنکه به وجود چنین رده‌بندی‌هایی آگاه باشند، براساس نظام ارزشی شخصی، خانوادگی یا عرف اجتماعی، بازی‌های رایانه‌ای را برای گروه سنی فرزندشان مناسب یا نامناسب تشخیص می‌دهند، اما کم نیستند والدینی هم که به واسطه کتاب‌ها، دوره‌های سخنرانی هرچند محدود و کوتاه‌مدت در مدارس و یا برنامه‌های پراکنده صداوسیما درباره سواد رسانه‌ای با نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای آشنا هستند؛ هرچند این آشنایی و آگاهی تضمینی برای توجه و عمل دقیق به آن نیست. به عبارت دیگر، والدینی که از وجود و چندوچون

نظام‌های رده‌بندی-چه داخلی و چه بین‌المللی اطلاع دارند، موضع‌گیری متفاوتی در مورد این نظام‌ها دارند. پاسخ والدینی که با آن‌ها در مورد نظام رده‌بندی سنی صحبت کردیم و با این نظام‌ها آشنایی داشتند را می‌توان به شکل زیر دسته‌بندی کرد:

والدینی که نظام رده‌بندی را به‌عنوان فاکتوری کافی در انتخاب بازی برای فرزندان خود مدنظر قرار می‌دهند و اینکه یک بازی از نظر رده‌بندی سنی با سن فرزندشان هم‌خوانی داشته باشد، کافی است تا آن بازی را تأیید و انتخاب کنند.

والدینی که مطابقت سن فرزندشان با رده‌بندی درج‌شده روی بازی را لازم اما ناکافی می‌دانند. این والدین روی ارزش‌ها و قوانینی تأکید کردند که در خانواده آن‌ها مورد قبول است. مادری که دو پسر نوجوان دارد در مصاحبه گفت: «بازی‌هایی که بچه‌هایم اجازه دارند بخرند و بازی کنند باید حتماً مناسب سن‌شان باشد. هم من و هم سرم و هم پسرهایم به سنی که روی بازی نوشته شده دقت می‌کنیم؛ ولی من یا همسرم حتماً بازی را کنترل می‌کنیم چون بعضی از بازی‌ها چیزهایی دارد که ما نمی‌پسندیم و با عقاید ما هم‌خوانی ندارد، مثلاً نوع موسیقی بازی یا ظاهر شخصیت‌ها یا نوع حرف‌هایشان». در مصاحبه‌ها ما به مواردی برخورد کردیم که نظام رده‌بندی سنی داخلی (اسرا) را بیش از حد سخت‌گیرانه می‌دانند. پدری که دختر هشت‌ساله‌اش کاربر بازی‌های رایانه‌ای است، می‌گوید: «به نظر من این رده‌بندی سنی خیلی سخت می‌گیرد. اینکه لباس زن‌ها یا مردهایی که واقعی هم نیستند، باز باشد عیبی ندارد، یا اینکه در بازی مشروبات الکلی دیده شود یا سیگار بکشند مشکلی ندارد. در دنیای امروز دیگر نمی‌شود بچه‌ها را تا این حد محدود کرد».

### جنسیت بازیکن

برخی والدین به‌ویژه آن‌ها که هم فرزند دختر دارند و هم پسر بیان داشته‌اند: «دخترم تمایل زیادی به بازی‌های رایانه‌ای ندارد» یا «دخترم بیشتر به بازی‌های فکری علاقه دارد». گفت‌وگوهای ما با والدین نشان داد که این جملات می‌تواند از آنجایی نشأت بگیرد که والدین معتقدند جنسیت فرزندشان بر اینکه به چه نوع بازی‌هایی علاقه‌مند هستند و کدام بازی‌ها برای آن‌ها مناسب است تأثیر می‌گذارد؛ اما نباید فراموش کنیم فاکتور جنسیت برای انتخاب بازی محدود به جملات گفته‌شده نیست. اینکه فرزند دختر یا پسر ما به چه نوع بازی‌های رایانه‌ای علاقه بیشتری دارد یک موضوع است و اینکه بسته به جنسیت او کدام بازی برای فرزند ما مفید است، موضوعی مهم‌تر است که تا آنجا که مشاهدات و مصاحبه‌های ما نشان می‌دهد، کم‌تر به آن توجه شده است.

گروه دیگری از والدین، جنسیت فرزند را آنجایی لحاظ می‌کنند که برای نظارت و



کنترل استفاده کودک یا نوجوان از بازی‌های رایانه‌ای برنامه‌ریزی می‌کنند. درگفت‌وگو با مادری که هم فرزند دختر دارد و هم پسر، وقتی پرسیدیم که کدام بازی‌ها برای فرزند شما ممنوع است، پاسخ جالب و تأمل‌برانگیزی شنیدیم:

– «برای پسر بازی‌هایی که خشونت دارد و برایش قهرمان‌سازی (مبتنی بر پویانمایی‌های معروف) می‌کند. برای دخترم بازی‌هایی ممنوع است که الگوسازی مبتنی بر رؤیایپردازی باشد یا بازی‌هایی که در آن پوشش نامناسب یا لوازم‌آرایش وجود دارد. بازی‌ای را برای دخترم انتخاب می‌کنم که کاراکترهایی شبیه به خودمان داشته باشد؛ مثلاً موهایش و رنگ چشمانش باید مثل خودمان باشد. نمی‌خواهم برای دخترم این الگو شکل بگیرد که زن زیبا موهای بلوند و چشمانی آبی دارد یا بازی‌هایی که لوازم‌آرایش دارد و دخترم را بیش‌ازحد درگیر ظاهر و آرایش بکند را انتخاب نمی‌کنم».

نکته قابل‌توجه در اظهارات این والدین این است که جنسیت بیشتر نقش سلبی دارد تا ایجابی که نشان از مغفول ماندن نقش مثبت بازی در تربیت و آموزش فرزندان دارد. والدین معتقدند از آنجا که بازی‌های رایانه‌ای بیشتر پسرانه هستند باید نظارت خود را روی پسران متمرکز کنند و یا مراقبت کنند که دختران بازی‌هایی که مناسب‌شان نیست را انتخاب نکنند. این والدین این جنبه از نظارت را که می‌توان از بازی‌های رایانه‌ای برای پرورش استعدادها و مهارت‌های دختران و پسران بهره برد، کمتر مدنظر قرار می‌دهند. جنسیت و اهمیت آن در انتخاب بازی برای کودک و نوجوان را می‌توان از منظری دیگر نیز موردتوجه قرار داد که اتفاقاً رویکردی ایجابی نیز دارد. پیش‌تر اشاره شد که والدین این‌گونه می‌گویند که دختران‌شان کم‌تر به بازی‌های کامپیوتری تمایل دارند اما باید توجه کرد که برای دختران (به‌ویژه دختران نوجوان) بازی‌های مفید زیادی در دسترس نیست. دقیقاً در سنینی که هویت دختران در حال شکل‌گیری است و سن آمادگی برای نقش‌های اجتماعی آینده است، محتوای رسانه‌ای مناسب و به‌طور خاص بازی کامپیوتری مناسب وجود ندارد.

### مدیریت زمان بازی

– «پسر - هجده‌ساله - آن‌قدر در بازی غرق می‌شود که نیازهای اولیه مثل خوابیدن، غذاخوردن و یا حتی دستشویی‌رفتن را فراموش می‌کند».

– «برای ساعت بازی برنامه‌ریزی کردیم؛ اما اغلب نتوانسته رعایت کند و به جاروجنجال

کشیده می‌شود».

– «زمان بازی را کنترل می‌کنم؛ قانون گذاشته‌ام؛ اما بچه‌ها قانع نمی‌شوند. دائم در حال

جنگ هستیم».

جملات بالا، حرف بسیاری از والدینی است که فرزند یا فرزندانشان کاربر بازی‌های رایانه‌ای هستند. چیزی که در گفت‌وگوهای ما با والدین بسیار به چشم می‌آید، اهمیت زمان بازی بچه‌ها برای پدر و مادرها بود. به نظر می‌رسد والدین کنترل زمان بازی را تنها و یا مهم‌ترین بخش از نظارت بر بازی‌کردن فرزند خود می‌دانند؛ شاید دلیلش این باشد که بسیاری از کارشناسان و مدرسین سواد رسانه‌ای، تأکید زیادی دارند روی کنترل زمانی که کودک یا نوجوان صرف بازی رایانه‌ای می‌کند.

براساس گفته‌های والدین در مصاحبه‌ها می‌توان گفت که والدین روی زمانی که فرزندشان صرف بازی می‌کند، حساس‌اند؛ چراکه معتقدند به درس و برنامه‌های آموزشی آسیب می‌زند. به بیان دیگر، از نگاه والدین بازی‌کردن تأثیر مستقیم روی نمرات فرزندشان دارد، به همین دلیل باید تا حد امکان کاهش یابد؛ مثلاً در روزهایی که بچه‌ها مدرسه می‌روند یا نمی‌توانند بازی کنند یا نسبت به روزهای تعطیل باید زمان به مراتب کمتری به بازی اختصاص دهند. در قوانینی که برای کنترل زمان بازی برای روزهای عادی توسط والدین وضع شده، این زمان حداقل نیم ساعت و حداکثر سه ساعت در نظر گرفته شده است. در روزها و دوره‌های خاص مثل روزهای امتحانات زمان بازی بسیار کم و یا به صفر می‌رسد. گاهی والدین از بازی به عنوان پاداش و یا مجازات نیز استفاده می‌کنند: «پسرم وقتی کار نادرستی انجام دهد یا نمره بدی بگیرد، به عنوان جریمه باید کمتر بازی کند و یا وقتی می‌خواهم تشویقش کنم اجازه می‌دهم بیشتر بازی کند» یا «اگر قوانین خانه را رعایت نکنند، وقت کم‌تری برای بازی کردن دارد».

آنچه این گروه از والدین در مورد نظارت بر زمان بازی فرزندانشان به ما گفتند، در بردارنده چند نکته نه‌چندان آشکار اما با اهمیت است. اول آنکه از گفته‌ها این‌گونه برداشت می‌شود که معمولاً قوانین مربوط به کنترل زمان بازی، توسط والدین وضع می‌شود و فرزند (به‌ویژه نوجوانان) نقش پررنگی در قانون‌گذاری ندارند. دوم اینکه در موارد متعدد، والدین به کارآمد نبودن و چالش‌برانگیز بودن زمان‌بندی بازی اذعان دارند.

### مدیریت مکان بازی

«والدین آن‌قدر که به زمان بازی کردن کودک و نوجوان توجه می‌کنند، به مکان بازی توجه ندارند». این جمله، برداشت ما از تحلیل صحبت‌ها و مشاهده عملکرد والدین در مورد استفاده فرزندانشان از بازی‌های رایانه‌ای است. «زمان بازی» در گفت‌وگو با بیشتر والدین حتی در حد شکایت از زیاد بازی‌کردن بچه‌ها به چشم می‌خورد، اما تا جایی که مشاهدات و مصاحبه‌های ما نشان می‌دهد، کم‌تر پدر و مادری به اینکه فرزندش کجا

-در خانه- بازی می‌کند، دقت دارد. به نظر می‌رسد آن گروه از والدین که بر مکان بازی نیز نظارت دارند، بسیار کلی و محدود این‌گونه نظارت را اعمال می‌کنند. به‌طور مثال، «کامپیوتر باید در حال باشد» تنها قانونی است که مادر برای پسر سیزده‌ساله خود گذاشته است. مادر دیگری در مورد پسر چهارساله‌اش می‌گوید: «نباید تبلت یا گوشی را در اتاق خودش استفاده کند. باید جایی بازی کند که حتماً یا من یا پدرش حضور داشته باشد».

### نظارت غیرمستقیم

بسیاری از والدین و حتی برخی از کارشناسان، خواسته یا ناخواسته این نظارت را به‌صورت کنترل سخت‌گیرانه، قانون‌های سلبی و محدودیت صرف تعریف می‌کنند. مشاهدات ما نشان می‌دهد، حداقل در مورد والدینی که با آن‌ها مصاحبه کردیم این مطلب صادق است که والدین به دلیل نداشتن اطلاعات از راهکارهای نظارت مستقیم، کمتر از آن‌ها استفاده می‌کنند. هرچند والدینی هستند که از رمزگذاری روی تبلت یا گوشی تلفن همراه و... برای محدودکردن یا کنترل بازی کردن بچه‌ها استفاده می‌کنند. با مادری صحبت کردیم که برای کنترل میزان بازی کردن پسر پنج‌ساله و دختر ۲/۵ ساله‌اش روی موبایل و تبلت رمز می‌گذارد یا از رمزگذاری اینترنت استفاده می‌کند، اما به نظر می‌رسد این راهکار بیشتر برای کودکان کارآمد باشد و در دوران نوجوانی چندان مؤثر نباشد؛ شاید به‌همین دلیل مادری برای کنترل پسر نوجوانش از چک‌کردن مخفیانه لینک‌ها و سایت‌های دانلود بازی استفاده می‌کند.

استفاده از امکاناتی مثل بخش کنترل والدین در تنظیمات بازی‌های رایانه‌ای، کنترل هزینه‌های مربوط به تهیه یا ارتقای بازی و... در عملکرد نظارت والدینی که نمونه پژوهش ما بودند، دیده نشد. وقتی از این گروه والدین پرسیدیم که چرا از این امکانات نرم‌افزاری استفاده نمی‌کنند، پاسخ دادند که از وجود آن‌ها اطلاع نداشتند و در مورد نوجوانان گفتند که به ابزار بازی مثل گوشی، تبلت و... دسترسی ندارند و این نوجوانان هستند که با استفاده از رمز روی این ابزارها دسترسی والدین را محدود می‌کنند.

### فعالیت‌های جایگزین

مادری می‌گوید: «بچه‌ها موظفند روزی یک ساعت در انجام کارهای خانه مشارکت داشته باشند». او اضافه می‌کند: «همه اعضای خانواده باید موقع غذاخوردن سر سفره بیایند و همه با هم غذا بخوریم». به این شکل فرزندان این خانواده کم‌تر این مجال را پیدا می‌کنند از زمان غذاخوردن برای بازی استفاده کنند.

پدری دست‌به‌کار طراحی بازی‌های فکری و خلاقانه برای فرزندان‌ش شده، او بازی‌های

خانگی بدون وسیله طراحی می‌کند و در اختیار پسر نه‌ساله و دختر چهارده‌ساله‌اش قرار می‌دهد. طبق گفته‌های این پدر، دختر خانواده نیز کم‌کم دست‌به‌کار خلق و طراحی چنین بازی‌هایی شده و از مصرف‌کننده بازی‌ها به تولیدکننده بازی تبدیل شده است.

پسر سیزده‌ساله علاقه‌مند به ورزش، هفته‌ای سه یا چهار روز به باشگاه می‌رود و ورزش می‌کند. مادر این پسر معتقد است که ورزش تأثیر خوبی در پرکردن اوقات فراغت پسرش و فعالیت فیزیکی و تخلیه انرژی او دارد. فوتبال دستی بازی موردعلاقه پسر نوجوانی است که با مادر او گفت‌وگو کردیم. این مادر می‌گوید: «یک فوتبال دستی خریدیم که بتواند در خانه با دوستانش یا خانوادگی بازی کند و سرگرم شود و کمتر برای بازی سراغ کامپیوتر برود».

### همراهی و مشارکت

مشاهدات و مصاحبه‌های ما نشان می‌دهد که کم نیستند والدینی که نه‌تنها درباره دنیای فناوری‌های نوین ارتباطی دانش و آگاهی کمی دارند؛ بلکه در مقابل افزایش آگاهی در این حوزه نیز مقاومت می‌کنند. یکی از مصاحبه‌شوندگان ما مادری بود که سه پسر دارد. دو پسر بزرگ‌تر او کاربر بازی‌های رایانه‌ای هستند. او از طریق دوره‌های آموزشی در مدرسه پسرانش و مطالب موجود در فضای مجازی، در مورد چگونگی نظارت بر مصرف رسانه‌ای فرزندان آگاهی کسب کرده است. وقتی از او پرسیدیم که تا به حال با فرزندان هم‌بازی شده، قطعاً و متعجب پاسخ داد: «نه!» دلیل را که جویا شدیم، او گفت: «بچه‌ها در بازی ماهر شده‌اند و حرفه‌ای بازی می‌کنند. اگر با آن‌ها بازی کنیم خودمان را سبک کرده‌ایم. بازی کردن با آن‌ها نه برای ما جذابیتی دارد و نه بچه‌ها علاقه دارند با والدین بازی کنند. فکر کنم اگر بخواهم با پسرانم بازی کنم، همان اول حوصله‌شان سر می‌رود. آن‌ها می‌خواهند بازی کنند، حوصله ندارند تازه به من یاد بدهند که چطور بازی کنم.» وقتی این صحبت‌های این مادر را کنار صحبت دیگرش می‌گذاریم که گفت: «غیر از یک‌سری قانون که برای زمان بازی کردن، مشارکت در کارهای خانه و یا حضور در کنار خانواده موقع صرف غذا گذاشتیم، کار دیگری از دستم برنمی‌آید. این قوانین هم خیلی مؤثر نبوده‌اند». می‌توانیم این برداشت را داشته باشیم که صرفاً داشتن اطلاعات به‌صورت تئوری کافی نیست و لازم است والدین برای اتخاذ راهکارهای نظارتی کارآمدتر، خود وارد میدان ارتباطات نوین شوند و به‌صورت عملی از چندوچون آن و شیوه‌های کنشگری افراد در این عرصه مطلع شوند.

اگر هم‌بازی شدن یا همان مشارکت والدین در مصرف را از فرایند نظارتی حذف کنیم، والدین بیشتر نقش کنترل‌گر را بازی می‌کنند تا ناظر یا کسی که قرار است

مصرف رسانه‌ای فرزندش را مدیریت کند. در این شرایط مقاومت و سرپیچی فرزند بیشتر خواهد شد. هم‌بازی‌شدن، والدین را کنار فرزندان قرار می‌دهد و دیگر فرزندان با قوانین و دستورهای از بالا به پایین مواجه نمی‌شوند. مصاحبه‌هایی که طی این پژوهش انجام شد نشان داد که عده کمی از والدین به شکل فعال وارد فرایند بازی کردن فرزندشان می‌شوند. والدینی هم بودند که به دلیل مشغله زیاد نمی‌توانستند زمانی را به انجام بازی‌های رایانه‌ای همراه فرزندشان اختصاص دهند، اما کنار فرزندشان حضور دارند و با او همراه‌اند؛ برای مثال می‌توانیم به پدری اشاره کنیم که زمان بازی کردن فرزندش کنار او حضور دارد و همین‌طور که ایمیل‌هایش را چک می‌کند و پیام‌هایش را پاسخ می‌دهد، برای موفقیت فرزندش در یک مرحله همراه او شادی می‌کند، به او برای گذراندن مرحله‌ای مشکل راهکار می‌دهد و هر زمان که امکانش باشد همراه او بازی می‌کند.

### آگاهی‌بخش

گفت‌وگو در مورد محتوای رسانه‌ای، کلید آگاهی‌بخشی به کودکان و نوجوانان است و والدین به‌عنوان اولین مربیان نقش مهم و تعیین‌کننده‌ای در مورد آگاهی‌بخشی به عهده دارند. به‌علاوه این که میزان قابل‌توجهی از مصرف رسانه‌ای کودکان و نوجوانان در خانه اتفاق می‌افتد؛ بنابراین گفت‌وگوی والدین با فرزندان از سنین پایین کودکی، به شکل پرسش و پاسخ در مورد بازی‌های مفید یا آسیب‌زا، خط بازی و این که در بازی چه رخ می‌دهد اهمیت می‌یابد؛ پرسش و پاسخ‌هایی که به شکل‌گیری و تقویت تفکر انتقادی در کودک و نوجوان کمک می‌کند.

والدین به این سؤال ما که «آیا در مورد بازی‌های رایانه‌ای و آثارش با فرزندان خود صحبت می‌کنید؟» دو گونه پاسخ دادند. گروه اول والدینی هستند که معتقدند باید در مورد بازی‌ها برای فرزندشان صحبت کنند و به آن‌ها اطلاعات و آگاهی بدهند؛ مانند مادری که می‌گوید: «گاهی در مورد مشکلاتی که ممکن است با بازی کردن برایش پیش بیاید با او صحبت می‌کنم». گروه دوم والدینی هستند که با فرزندان‌شان در این مورد گفت‌وگو می‌کنند و طی این گفت‌وگوها اطلاعات لازم را منتقل می‌کنند. تحلیل مصاحبه‌ها نشان داد که گروه دوم در آگاهی‌بخشی موفق‌تر عمل کرده‌اند و نسبت به گروه اول، از نتیجه گفت‌وگوها راضی‌تر هستند.

تفاوت در عملکرد این دو گروه و نتیجه آن، یک نکته به‌ظاهر ساده است و آن گفت‌وگو به‌جای صحبت‌های یک‌طرفه معمول پدر و مادرهاست. فرزندان ما (به‌ویژه در سنین نوجوانی) تمایلی به شنیدن سخنرانی‌های سراسر نصیحت ندارند و دوست ندارند

دستورهایی از بالا به آن‌ها دیکته شود، اما از گفت‌وگوهایی استقبال می‌کنند که طرفین در جایگاهی برابر با هم صحبت می‌کنند، جنبه دستوری ندارد و نظر و عقیده آن‌ها دارای ارزش است. یکی از کارشناسان از این نوع گفت‌وگو با عنوان «بحث گروهی افقی» یاد می‌کند. یافته‌های ما در مورد این گروه از والدین نشان می‌دهد که والدینی که از این نوع گفت‌وگو استفاده می‌کنند، آگاهی‌بخشی را کارآمدتر می‌دانند و فرزندان‌شان بیشتر پذیرای سخنان والدین هستند.

در میان والدینی که با آن‌ها مصاحبه کردیم، تعداد کسانی که از این راهکار استفاده می‌کنند زیاد نیست؛ به عبارت دیگر، علی‌رغم اهمیت آن، این راهکار چندان استفاده نمی‌شود. چرایی آن را می‌توانیم آنجا جست‌وجو کنیم که والدین اطلاعات چندانی در مورد محتوای بازی‌ها، شخصیت‌ها و جذابیت‌های آن‌ها ندارند. به نظر می‌رسد والدینی که با فرزندان خود هم‌بازی می‌شوند و جریان و هیجان بازی را لمس می‌کنند در این گفت‌وگوها موفق‌تر عمل می‌کنند. والدین دیگر صرفاً نکات اخلاقی و بایدونبایدها را به فرزندان گوشزد می‌کنند.

## تحلیل

در این پژوهش، ما با دوازده نفر از والدینی که فرزند کودک یا نوجوان دارند و فرزند آن‌ها کاربر بازی‌های رایانه‌ای است، مصاحبه عمیق نیمه‌ساختاریافته انجام داده‌ایم. در این مصاحبه‌ها با والدین در مورد شیوه‌های نظارت بر استفاده فرزندان از بازی‌های رایانه‌ای، تأثیر مباحث سواد رسانه‌ای بر کیفیت نظارت و مرزهای والدین در مورد تأیید یا عدم تأیید بازی صحبت کردیم. در مجموع، از تحلیل مصاحبه‌ها یافته‌هایی به دست آمد که در قسمت اول این فصل دسته‌بندی شده و به شکل مشروح به آن پرداخته‌ایم. «مدیریت مصرف رسانه‌ای والدین» اولین و مهم‌ترین گام در فرایند نظارت است؛ چراکه والدین الگوی فرزندان هستند و زمانی قوانین و چارچوب‌های وضع‌شده برای مصرف رسانه‌ای فرزندان دارای مقبولیت و ضمانت اجرایی است که خود والدین کاربرانی آگاه و عامل به این قوانین گفته‌وناگفته باشند.

مسئله «انتخاب بازی»، شیوه‌ها و چگونگی انجام آن تقریباً در پاسخ همه والدین دیده می‌شود. طبق اظهارات والدین، انتخاب بازی در سنین پایین و کودکی فرزندان به شکل مستقیم و توسط والدین انجام می‌شود؛ ولی با بزرگ‌تر شدن فرزندان این انتخاب کمتر به شکل مستقیم از جانب والدین اتفاق می‌افتد. یکی از شاخص‌های مهم در انتخاب بازی برای کودک و نوجوان مطابقت آن بازی با سن کودک و نوجوان است که والدین

به شکل مستقیم یا ضمنی به آن اشاره کرده‌اند. گروهی از والدین به وجود نظام رده‌بندی سنی آگاه‌اند و از آن برای انتخاب بازی استفاده می‌کنند ولی گروهی دیگر از والدین از وجود این‌گونه رده‌بندی اطلاع ندارند. از تحلیل مصاحبه‌ها برداشت می‌شود که لحاظ کردن «رده‌بندی سنی» در انتخاب بازی چندان قوی نیست. «جنسیت بازیکن» بیشتر در مورد اعمال محدودیت و قوانین سلبی در فرایند نظارتی در نظر گرفته می‌شود و والدین معتقدند که بازی‌های رایانه‌ای بیشتر پسرانه است و دختران کم‌تر به این بازی‌های تمایل دارند. «مدیریت زمان بازی» از نگاه والدین بسیار اهمیت دارد. والدین بخش عمده‌ای از نظارت بر استفاده فرزندان از بازی‌های رایانه‌ای را در کاهش زمان بازی کردن بچه‌ها معنی می‌کنند. آن‌ها این کاهش زمان را از طریق وضع قوانین مستقیم یا غیرمستقیم در خانه محقق می‌کنند. نکته قابل توجه در مورد مدیریت زمان این است که والدین اظهار می‌کنند که در بسیاری موارد این قوانین از سوی فرزندان رعایت نمی‌شود و منجر به چالش و جدل در خانواده می‌شود. «مدیریت مکان بازی» اما به اندازه مدیریت زمان مورد توجه والدین قرار نمی‌گیرد.

می‌توان گفت که «نظارت غیرمستقیم» بر بازی کردن کودکان و نوجوانان در مورد والدین مورد مصاحبه به رمزگذاری روی ابزار بازی برای کودکان خلاصه می‌شود و این والدین آگاهی لازم در مورد امکانات بخش کنترل والدین در قسمت تنظیمات بازی‌های رایانه‌ای را ندارند. تعریف «فعالیت‌های جایگزین» بازی کردن به معنی کاهش زمان بدون برنامه و رهاشده کودکان و نوجوانان است. این شیوه توسط والدینی که با آن‌ها مصاحبه شد یا از طریق وضع قوانینی مثل مشارکت در کارهای خانه، لزوم حضور اعضای خانواده سر سفره یا از طریق برنامه‌ریزی فعالیت‌هایی چون بازی‌های خلاقانه و فیزیکی، ورزش و... براساس علایق و توانایی‌های فرزندان اعمال می‌شود.

«همراهی و مشارکت والدین» با فرزندان در فرایند بازی به‌عنوان عاملی مهم در تعدیل جنبه کنترل‌گری و تقویت بعد دوستانه نظارت، عاملی است که کمتر از سوی والدین مورد توجه قرار گرفته است. براساس یافته‌های ما از مصاحبه‌ها، مشغله والدین، بی‌علاقه‌بودن والدین به بازی‌های رایانه‌ای و نداشتن مهارت کافی - به اندازه فرزندان - در این بازی‌ها دلایل استفاده کمتر از این راهکار است. اگرچه والدین می‌توانند به‌عنوان تماشاگر، حضوری فعال در فرایند بازی کردن فرزندان داشته باشند که عملاً نیاز کم‌تری به مهارت در بازی دارد، بازهم این راهکار چندان مورد استفاده والدین قرار نمی‌گیرد.

«آگاهی‌بخشی» توسط پدر و مادرهایی که با آن‌ها مصاحبه کردیم به دو شکل

صحبت‌های یک‌طرفه از سوی والدین در مورد بازی‌های رایانه‌ای و آسیب‌های این بازی‌ها و همین‌طور گفت‌وگوی دوطرفه به شکل پرسش‌وپاسخ میان والدین و فرزندان صورت می‌گیرد. طبق گفته‌های والدین در مصاحبه‌ها، شکل دوم؛ یعنی گفت‌وگوی دوطرفه، موفق‌تر عمل کرده است. نتایج این بخش از پژوهش در نمودار درختی صفحه بعد به‌صورت خلاصه ارائه شده است.

جدول ۱. پیکربندی والدگری مطلوب

مؤلفه	الگوی کارآمد	الگوی ناکارآمد
مدیریت مصرف رسانه‌ای والدین	پیش‌گام و الگو	نیازمند ارتقای آگاهی فناورانه
انتخاب بازی	هدایتگری پنهان	بی‌تفاوتی و کنارگیری
نظام رده‌بندی	آگاهی از الزام و ناکافی بودن	بی‌اطلاعی و سخت‌گیری
جنسیت بازیکن	فرصت‌شناسی معقول	محرومیت‌بخشی و محدودکنندگی
مدیریت زمان بازی	دارا بودن ایده‌های جایگزین	قانون‌گذاری یک‌طرفه
مدیریت مکان بازی	فضای عمومی خانه	بی‌توجهی و اتاق خصوصی
نظارت غیرمستقیم	استفاده از امکانات کنترل در کنسول‌ها و ابزارها	چک‌کردن دائم
فعالیت‌های جایگزین	فعالیت براساس علاقت و استعدادهای فرزند	کاهش زمان بدون برنامه و رهاسده
همراهی و مشارکت والدین در بازی	تقویت بُعد دوستانه نظارت	رهاکردن و همراهی‌نکردن
آگاهی‌بخشی	گفت‌وگوی دوطرفه بین والد - فرزند	تنه‌بخشی آمرانه یک طرف

## نتیجه‌گیری

نقاط هم‌سویی قواعد بومی سواد بازی در بین خانواده‌های ایرانی با قواعد جهانی آن عمدتاً در حوزه‌های کمیت‌گرا، قابل‌سنجش و عینیت‌گرا وجود دارند. حوزه‌های کمیت‌گرا حوزه‌هایی همچون زمان بازی، مکان بازی، رفتارهای جایگزین، دقت در انتخاب ژانر بازی و توجه به



نظام رده‌بندی سنی هستند. تقریباً در همه‌الگوهای نظارتی، چه بین‌المللی و چه داخلی، به والدین توصیه می‌شود که بر میزان استفاده‌ی کودک و نوجوان از بازی‌های رایانه‌ای نظارت داشته باشند یا از خصوصی‌شدن فضای استفاده‌ی فرزندان از این بازی‌ها جلوگیری کنند.

براساس یافته‌های به‌دست‌آمده از تحلیل مصاحبه‌ها، به نظر می‌رسد نقاط محدودکننده‌ی بیشتری در حوزه‌ی سواد بومی بازی در قیاس با قواعد جهانی پدید می‌آید. محدودیت‌هایی که با توجه به قواعد شرعی، سنتی، هنجاری و حاکمیتی در بومیت جامعه ایران در مدیریت و تربیت فرزندان به شکل عدم مواجهه، عدم مصرف، کنترل مصرف و... نمود می‌یابد. این قواعد بومی از نظام‌های ارزشی‌ای نشأت می‌گیرد که متمایز از نظام‌های ارزشی جهانی است. این ارزش‌ها در ایران یا از قواعد آسمانی و الهی یا از تجربیات هنجاری تاریخی، عرفی یا طبق آنچه از سوی نظام حاکمیتی ارزش تلقی می‌شود، سرچشمه گرفته‌اند. ریشه‌ی قواعد شرعی به دستورات و احکام دینی و اخلاقی برمی‌گردد و ریشه‌ی تجربیات هنجاری تاریخی به آزمون‌خطاهایی برمی‌گردد که فرد در طول تاریخ آن‌ها را زیسته و تجربه کرده است، تجربیات مثبت را حفظ کرده و تجربیات منفی در طول زمان و در گذارهای مختلف تاریخی، به‌عنوان بدعت‌های غلط آرام‌آرام حذف شده‌اند. ریشه‌ی این تجربیات تاریخی دائماً در حال تطور و به‌روزشدن هستند، اما می‌توان گفت ریشه‌ی قواعد دینی و آسمانی قابل‌تغییر نیستند. تنها در نموده‌های عینی و آیینی - تا جایی که این قواعد اجازه دهند - گاهی تغییرات شکلی اتفاق می‌افتد، آن هم به‌نحوی که به ذات و ریشه‌ی اصلی اعمال و احکام صدمه وارد نشود.

ارتباطات نوین چیزی جدای از آنچه نیست که تا پیش از این روابط و مفاهیم مربوط به انسان را شکل می‌داد؛ یعنی مفاهیم اساسی و بنیادی زندگی و روابط بشر در ارتباطات نوین هم مهم و اساسی است. وقتی ما در سواد رسانه‌ای یا در حوزه‌ی خاص‌تر آن، از سواد بازی سخن می‌گوییم، مستقیم یا غیرمستقیم به همان مفاهیم پایه اشاره می‌کنیم. برای مثال، وقتی در مورد کنترل روی زمان بازی‌کردن صحبت می‌کنیم در ذهن خود زمان را ارزشمند فرض می‌کنیم و می‌خواهیم این عنصر ارزشمند و گذرا را به بهای ناچیز از دست ندهیم. وقتی در مورد انتخاب بازی براساس توانایی‌ها، استعدادها و علایق فرزندمان سخن می‌گوییم به این مسئله توجه داریم که فرزند من در جایگاه انسان باید به تعالی و تکامل برسد. پس باید استعدادهایش از حالت بالقوه در بیاید و بالفعل شود، بنابراین باید بازی‌ای را برایش انتخاب کنم - یا او را به سمت انتخاب بازی‌ای هدایت کنم - که در جهت رشد و شکوفایی او باشد. ما به‌عنوان پدر و مادر یا مربی سعی می‌کنیم در مورد امنیت و حریم

شخصی کودک یا نوجوان مراقب باشیم و به او آموزش دهیم که این امنیت و حریم شخصی مورد تعرض و آسیب قرار نگیرد. بدین منظور، باید از پیش این مفاهیم را برای او تعریف کرده باشیم و کودک یا نوجوان اهمیت این مفاهیم را درک کرده باشد تا تعرض به آن را خطر و آسیب بداند و از آن جلوگیری کند.

در این لایه، از مباحثی چون شیوه‌های مستقیم نظارت و کنترل استفاده فرزندان از بازی‌های رایانه‌ای فراتر می‌رویم. والدین پیش‌تر و مهم‌تر از هر چیز، در جایگاه اولین و مهم‌ترین الگوی فرزندان، باید یک کاربر آگاه باشند و تعاملی باقاعده و هدفمند با تکنولوژی‌های ارتباطی داشته باشند. در گام بعد، در سنین پایین کودکی که وظیفه انتخاب محتوای رسانه‌ای برای کودک به شکل مستقیم به عهده پدر و مادر است، والدین باید تلاش کنند که محتوای -مثلاً بازی رایانه‌ای- فاخر در اختیار کودک قرار دهند و ذائقه او را تربیت کنند تا با هر بازی سطح پایین به وجد نیاید.

بنابراین، باید دقت کنیم که اگر مصرف رسانه -در اینجا تمرکز روی بازی‌های رایانه‌ای است- توسط کودک و نوجوان از حالت سرگرمی صرف خارج شود و شکلی هدفمند و آگاهانه به خود بگیرد، آن وقت می‌توانیم بگوییم که تا حدی در کاهش آسیب‌ها و افزایش فرصت‌های بازی‌های رایانه‌ای برای کاربر کودک و نوجوان موفق خواهیم بود.

## پیشنهادها

- شکل‌گیری نظام‌نامه جامع سواد رسانه‌ای در سطوح مختلف شامل مدیران، متصدیان و کارمندان، کارشناسان، افراد جامعه و خانواده‌ها (تعامل والدین و فرزندان): این نظام‌نامه جامع به نوع افزایش و ارتقا سطح سواد رسانه‌ای تمامی افراد جامعه با هر سطح و سرمایه اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی مربوط می‌شود. دستورالعمل‌های اجرایی ویژه مدیران از بالاترین سطوح تا پایین‌ترین سطوح هر سازمان یا وزارتخانه، باید به صورت کلی در این نظام‌نامه روشن باشد. همچنین در این نظام قواعد و چارچوبی طراحی شود تا هرکسی بدون داشتن مجوز یا سطح دانش کافی اجازه استفاده از نام مدرس یا کارشناس این حوزه را به خود ندهد. در کنار ارائه دستورالعمل‌های نشست‌گرفته از سواد رسانه‌ای متناسب جامعه ایران، پیشنهاد می‌شود براساس قشربندی و تنوع باورها به ایدئولوژی‌های مختلف، دستورالعمل‌های متنوعی برای خانواده‌ها در تعامل با فرزندان‌شان در این نظام‌نامه پدید آید.

- به‌منظور تعامل بهتر و کارآمدتر بین نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها با خانواده‌ها، نخست توصیه می‌شود که در فضای مجازی یک سامانه مخصوص خانواده‌ها برای نظردهی درباره

## پیکربندی والدگری مطلوب در مدیریت بازی‌های [...]

رده‌بندی سنی بازی‌ها راه‌اندازی شود. این سامانه می‌تواند علاوه‌بر امکان نظردهی کمی والدین، جمع‌آوری نظرات کیفی و محتوایی والدین را نیز بر عهده‌گیرد. افزون‌بر این، در ادوار مختلف، این سامانه باید خود را موظف بداند تا در قالب مصاحبه‌های عمیق و نظرسنجی‌های کیفی، به نیازهای دوره‌های کوتاه‌مدت، میان‌مدت و بلندمدت والدین، بسته به مقتضیات و شرایط هر دوران دست زند.

• همچنین در یک تعامل چندجانبه بین تولیدکنندگان و پخش‌کنندگان بازی‌ها (متولیان صنعت بازی‌های رایانه‌ای) و نظام حاکمیتی شامل سازمان‌های متولی و مربوطه حوزه فرهنگ و خانواده (همچون: اسرا، وزارت آموزش و پرورش، صداوسیما، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نیروی انتظامی و...) برنامه‌ریزی‌های جامعی به‌منظور ارتقا آموزشی سطح سواد و دانش خانواده‌ها صورت گیرد. این نظام آموزشی عمومی که درباره مدیریت و کنترل محتوای مصرف محتوای بازی‌ها و شیوه‌های اعمال درست این اهداف در سبک زندگی خانواده است، باید در شکل و زبانی ساده و به صورتی همه‌فهم و جامع طراحی و در اختیار عموم اقشار جامعه قرار گیرد.

## منابع و مأخذ

- کاشفی فرد، مهدی (۱۳۹۷). راهنمای تولید برنامه تلویزیونی ویژه نوجوانان براساس معیارهای سواد رسانه‌ای، پایان‌نامه، تهران: دانشگاه صداوسیما.
- کالی، جاسمین (۱۳۹۶). ازگیم تا فیلم (نقش گیم در دگرگونی‌های شکلی سینمای امروز: ترجمه شیوا مقانلو، تهران: نشر بیدگل.
- کوثری، مسعود، دوران، بهزاد و محرابی، مقداد (۱۴۰۰). رده‌بندی و رتبه‌بندی بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۹). عصر بازی: بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در عصر معاصر. تهران: نشر دریاچه نو.
- مارشال کاترین، گرچن راسمن (۱۳۸۱). روش تحقیق کیفی. ترجمه هلی پارساییان و سید محمد اعرابی، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- یادگاری، محمدحسن (۱۴۰۲). بازی ادامه دارد: بازی‌های آنلاین و آینده آن. تهران: پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی.
- یادگاری، محمدحسن و فاطمه حاجی کاظم تهرانی (۱۴۰۱). کتاب سواد بازی؛ شناخت قواعد بومی سواد بازی‌های رایانه‌ای. تهران: پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی.
- Aarseth, Espen. (2013). Ludology. in *The Routledge Companion to Video Game Studies*. NewYork & London: Routledge, 185-190.
- Ballard, J. (2016). Use of Play in Parenting and Family Groups. *Social Work With Groups*, 40(4), 296-307.
- <https://doi.org/10.1080/01609513.2016.1185991>.
- Bean, Sara. (2018). "4 Steps to Managing Your Child's Screen Time", Retrieved from Empowering Parents Website:
- <https://www.empoweringparents.com/article/4-steps-to-managing-your-childs-screen-time/>.
- Bogost. (2007). *Ian Persuasive Game; The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: MIT.
- Canada, s Center For Digital And Media Literacy. (2019). Media Smarts, <http://mediasmarts.ca/tipsheet/managing-video-game-playing-home-tip-sheet>.
- Cheng, Y. (2000). A CMI-triplization Paradigm for Reforming Education in the New Millennium. *International Journal of Educational Management*, 156-174.
- Cheng, Y. C. (2004). Fostering local knowledge and human development in globalization of education, *International Journal of Educational Management*, 7-24.

- Eichner, Susanne. (2007). *Agency and Media Reception; Experiencing Video Games, Film, and Television*, Potsdam: Springer, 2014.
- Gee, James Paul. *Video Games and the Art of Learning Well*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gülen, S. & Barış, S. (2022). Games that parents play with their children and the reasons for their game preferences. *International Anatolia Academic Online Journal*, 8(2), 65-85. <https://dergipark.org.tr/en/pub/iaaoj/issue/68789/1031363>.
- Hardie, B. Supervision. (2024). presence and knowledge: clarifying 'parental monitoring' concepts within a model of goal-directed parental action. *Theor Soc*
- Herzele, A. V. & Woerkum, C. V. (2008). *Local Knowledge in Visually Mediated Practice*. 444-456: *Journal of Planning Education and Research*.
- Jones, Steven E, *The Meaning of Video Games; Gaming and Textual Strategies*, New York & London: Routledge, 2008
- Lewellen, T. (2002). *The Anthropology of Globalization: Cultural Anthropology Enters the 21st*. Bergin & Garvey: century. Westport.
- Lundgren, Per. (2002). "Latin America,s New Cultural Industries still Play Old Games: From Banana Republic to Donkey Kong." [Gamestudies.org](http://Gamestudies.org).
- Lynch, Matthew. (2018). 18 Ways to Manage Your Kid's Screen Time. Retrieved from MediaSmarts Canada's Center for Digital and Media Literacy Website: <https://www.thetechedvocate.org/screen-time-management/>
- Perron, Bernard & Mark J.P. Wolf. (2009). *The Video Game Theory Reader 2*, New York & London: Routledge.
- Sanford, Kathy & Leanna Madill. (2007). Understanding the Power of New Literacies through Video Game Play and Design. *Canadian Journal of Education*, (30), 432-455.
- Richardson, Anthony E. & Morgan E. (2011). Powers & Lauren G. Bousquet, "Video game experience predicts virtual, but not real navigation performance", *Computers in Human Behavior*, Vol.27, Issue1, 552-560
- Thornham. (2011). *Helen, Ethnographies of the Videogame; Gender, Narrative and Praxis*, New York & London: Routledge.

