



کتاب هشتم
من دیگر ما

...

بازی روی ابر خیال و کودکی‌های روبه‌زوال

نقشِ بازی‌های رایانه‌ای در تربیتِ فرزند

فرزندِ ما از ما جدا نیست؛ او خودِ ماست
اما در اندازه‌ای کوچک‌تر

...



سرشناسه: عباسی ولدی، محسن، ۱۳۵۵ -

عنوان و نام پدیدآور: بازی روی ایرخیال و کودکی های روبه زوال: نقش بازی های رایانه ای در تربیت فرزند/ نویسنده محسن عباسی ولدی؛ تصویرگر ایمان خاکسار؛ ویراستار محمد اشعری.

مشخصات نشر: قم: آیین فطرت مشخصات ظاهری: ۲۸۳ص. مصور (بخشی رنگی): ۵/۱۴×۲۱/۵ س.م. فروست: من دیگر ما. فرزند ما از ما جدا نیست، او خود ماست اما در اندازه ای کوچکتر؛ کتاب ششم.

شابک: دوره: ۸۰۳۱-۶۰۰-۹۷۸؛ ج. ۲- ۰۶- ۸۰۳۱-۶۰۰-۹۷۸

وضعیت فهرست نویسی: فیپا یادداشت: کتابنامه.

عنوان دیگر: نقش بازی های رایانه ای در تربیت فرزند

موضوع: تربیت خانوادگی -- جنبه های مذهبی -- اسلام

موضوع: *Islam -- Religious aspects -- Domestic education

موضوع: کودکان -- سرپرستی

موضوع: والدین و کودک -- جنبه های مذهبی -- اسلام

Child rearing: موضوع:

Parent and child -- Religious aspects -- Islam

موضوع: بازی های کامپیوتری.

موضوع: کامپیوترها و کودکان

Computer games: موضوع:

Computers and children: موضوع:

شناسه افزوده: خاکسار، ایمان، تصویرگر

رده بندی کنگره: ۱۳۹۶ ج. ۶ / ۲۲ / ۴ / ۲۵۳ BP رده بندی دیویی: ۶۴۴ / ۲۹۷

شماره کتابشناسی ملی: ۴۷۰۰۹۲۷

• من دیگر ما (کتاب ششم) •

نویسنده: محسن عباسی ولدی

ناشر: آیین فطرت

مدیر هنری و طراح جلد: سید حسن موسی زاده

تصویرگر: ایمان خاکسار

گرافیکست و صفحه آرا: سعید صفارنژاد

ویراستار: محمد اشعری

• www.abbasivaladi.ir •

مرکز پخش: ۳۷۷۴۶۹۹۲-۰۲۵

با ورود به سایت زیر و خرید اینترنتی یا

ارسال نام کتاب به سامانه پیامکی،

کتاب را درب منزل تحویل بگیرید.

• www.bookroom.ir •

سامانه پیامکی: ۳۰۲۲-۱۰۰۰۰

ارتباط باناشر: ۳۳۲۲۱۶۶۲-۰۲۵

سامانه پیامکی ناشر: ۳۰۰۱۵۱۵۱۰

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: عمران

نوبت چاپ: اول / تابستان ۱۳۹۶

شمارگان: ۲۵۰۰ نسخه

قیمت: ۱۱۵۰۰ تومان

کلیه حقوق محفوظ است.

•••

نگاهش که می‌کنی، می‌فهمی
امتداد پیغمبر ﷺ است تا عاشورا.
وقت شمشیر زدن که می‌بینی اش
انعکاس علیؑ است در آئینه کربلا.
نفس که می‌کشد
عطر فاطمهؑ در هوا می‌پیچد
و گرم را که خیرات می‌کند
بی اختیار، یاد حسنؑ می‌افتی.
چشم‌ت اگر به لبش افتاد
ردّ خشکیده لب حسینؑ را خواهی دید.
تقدیم به او که عشق را
با تگّه تگّه شدن، فریاد زد؛

تقدیم به | علی، اکبر عشق کربلا

فهرست من‌دیگرما/کتاب‌ششم

۱۱ • مقدمه

بخش اول

از دیروز و امروز بگو

بخش دوم

طرحی که او می‌کشد برایمان

۳۷ • تعریف سبک زندگی

۴۱ • فصل اول این تاج پادشاهی برای عقل است یا خیال؟

۵۳ • گفتار اول پیروز شکست خورده شایعه نیست

۵۶ • نتایج پیروزی و شکست در دنیای واقعی

۵۷ • ۱. یادگیری مبارزه

۵۸ • ۲. تحمّل شکست

۶۱ • ۳. شناخت توانمندی‌ها و ضعف‌ها

۶۲ • نتایج در دنیای مجازی

۶۳ • ۱. ارضای کاذب

۶۴ • ۲. غافل شدن از موانع واقعی

۶۷ • ۳. تغییر جهت در برنامه ریزی زندگی

۶۸ • ۴. فشار عصبی به خاطر شکست‌ها

- ۷۱ گفتار دوم پهلوان پنبه مرد واقعه نیست
- ۷۹ گفتار سوم صورتک‌های خنده که دیده‌ای
- ۸۱ ویژگی‌های شادی‌های سطحی
- ۸۲ ۱. زودگذر
- ۸۳ ۲. عدم قابلیت معنابخشی به زندگی
- ۸۶ ۳. دستیابی آسان
- ۸۷ شادی‌ها در دنیای مجازی
- ۸۹ غم‌ها در دنیای مجازی
- ۹۵ گفتار چهارم سخت‌هایی که آسان اند چشیده‌ای؟
- ۱۰۳ گفتار پنجم دشمنان دوست‌نما که کم نیستند
- ۱۰۸ اهمیت دوستی و دشمنی
- ۱۰۸ الف) مدیریت توجه و علاقه
- ۱۱۰ ب) مدیریت تصمیم‌گیری و رفتار
- ۱۱۲ ج) تعیین محدوده دوست‌ها و دشمن‌ها
- ۱۱۳ د) تبیین ارزش‌ها و ضد ارزش‌ها
- ۱۱۷ گفتار ششم این همه زشت زیبا شده کیستند؟
- ۱۲۵ گفتار هفتم جمع‌های تک‌نفره زیاد شده!
- ۱۲۷ مشکلات کودکان منزوی
- ۱۳۵ گفتار هشتم حیف از آن عمری که خرج باد شده!
- ۱۳۷ نتایج تغییر مفهوم «زمان»
- ۱۳۸ ۱. هدر رفتن زمان
- ۱۳۸ ۲. غفلت از خستگی ذهنی و جسمی
- ۱۴۰ ۳. تشدید بی‌حوصلگی
- ۱۴۱ ۴. تقویت روحیه عجله
- ۱۴۳ گفتار نهم روزهای مثل هم مگر خسران نیست؟

• ۱۴۹ گفتار دهم جسم داری اما مگر تورا جان نیست؟

• ۱۵۵ گفتار یازدهم تلخ‌های شیرین شده خطرناک اند

• ۱۶۳ گفتار دوازدهم مثل بخت‌هایی که کمتر از خاک اند

• ۱۶۷ آنچه خواندید

• ۱۷۱ فصل دوم به هوش! چشم‌هایمان را می‌شویند

• ۱۷۴ الف) انسان

• ۱۷۸ ب) خدا

• ۱۸۹ ج) دین

• ۲۰۲ د) معاد

• ۲۱۶ ه) شخصیت‌های مقدّس

• ۲۱۷ ۱. پیامبر خدا، محمد مصطفی ﷺ

• ۲۲۲ ۲. حضرت زهرا علیها السلام

• ۲۳۱ ۳. امیر مؤمنان علی علیه السلام

• ۲۳۲ ۴. امام زمان عجل الله تعالی فرجه

• ۲۳۶ و) فرشتگان

• ۲۴۳ ز) شیطان

• ۲۵۰ ح) باورهای جنسیتی

• ۲۵۵ آنچه خواندید

• ۲۵۷ آنچه در کتاب بعدی خواهید خواند

• ۲۵۹ حرف آخر

• ۲۶۳ منابع

● | مقدمه

نگاهش که می‌کنی، گویی که با یک کودک طرف هستی. دستانی کوچک، چشم‌های ریز، صدای نازک، قدی کوتاه و لحنی که نشان می‌دهد هنوز زبانش مسیر سخن گفتن را از بر نرفته. برخی از واژه‌ها را که ادا می‌کند، اگر چه اشتباه، اما خیلی شیرین و به دل نشستنی است. به قدری که دوست داری، درست این واژه را هیچ‌گاه یاد نگیرد.

اگر کاری نکند و یک جا بنشیند، همان کودک تودل برو است که وقتی لبخند می‌زند، احساس می‌کنی با هر لحظه لبخندش می‌شود یک روز شادی کرد، اما وقتی هم نشین و هم سخنت می‌شود، ورق برمی‌گردد. دیگر در مقابلهت یک کودک نمی‌بینی. کسی را می‌بینی که از بزرگی فقط قد و قامتش را ندارد. چیزهایی می‌داند که بزرگ‌ترها وقتی کوچک بودند، حتی از ذهنشان عبور هم نمی‌کرد. برخی از چیزهایی که او می‌داند، شاید همین‌الآنش، بزرگ‌ترها ندانند. کارهایی می‌کند که به هر کسی بیاید، به یک کودک نمی‌آید. به قدری کارها و حرف‌هایش عجیب است که آدم

می‌ماند این که در مقابلش ایستاده یک کودک است یا چشم ما ریزبین شده؟

یک لحظه پرده از افکارش کنار رفت. بی‌آنکه حرف بزند، معلوم بود که در فکرش چه می‌گذرد. انسان شرمش می‌شد، به صفحه فکرش نگاه کند. دیگر لبخندش برایت شادی آفرین نیست. پشت پرده لبخندهایش، همین چیزهایی است که روی پرده فکرش می‌شود دید. کنارش حس آرامش نداری. نشست و برخاست با او برایت سخت شده. به قدری در بازی‌هایی که هدیه پدر و مادرش بوده!! نقش‌های جور و ناجور دیده و به اندازه‌ای خیالات هپروتی به جانش تزریق شده که دیگر صفای دوران کودکی را ندارد. او دیگر کودک نیست.



قبل از ورود به مباحث مقدماتی این کتاب، با هم مروری بر کتاب‌های پیشین داشته باشیم.

ما در کتاب اول این مجموعه در باره مشکلات پیش روی تربیت، مبانی تربیت دینی و نقش گزاره‌های تصویری در تربیت فرزند سخن گفتیم.

در کتاب دوم از محبت، به عنوان یکی از اصلی‌ترین گزاره‌های رفتاری و رکن تربیت فرزند حرف زدیم. در این کتاب، ضمن برشمردن دلایل اثر نکردن محبت، شیوه‌های مختلف محبت و ورزی را بررسی کردیم. در بحث از محبت‌های رفتاری به آزادی رسیدیم که موضوع کتاب سوم شد.

در کتاب سوم، در باره آثار آزادگذاشتن کودکان و پیامدهای

محدودیت‌های بی‌جا مطالب مختلفی بیان شد. بررسی دلایل محدود کردن کودکان از سوی والدین یکی از مباحث مفصل این کتاب بود. بخش دیگری از این کتاب، هنرآزاد گذاشتن کودکان بود. در یکی از بخش‌ها هم در باره هنر محدود کردن کودکان سخن گفتیم.

در پایان کتاب دوم، بازی را هم به عنوان یکی از رفتارهای محبت‌آمیز مطرح کردیم. از همین رو موضوع کتاب چهارم را به بازی اختصاص دادیم. در کتاب چهارم، در باره این که چرا والدین نیاز به بازی را جدی نمی‌گیرند، مطالبی بیان شد. اصلی‌ترین موضوع این کتاب، ویژگی‌های بازی مفید بود که بخش قابل توجهی از کتاب را به خود اختصاص داد.

در بخش‌های مختلف کتاب چهارم از تلویزیون به عنوان یک سرگرمی که امروزه جان‌شین بازی‌های مفید شده سخن به میان آمد. به همین دلیل هم در کتاب پنجم، جایگاه تلویزیون در تربیت فرزند را در چهار بخش کلی بررسی کردیم. اصلی‌ترین عضوی که به هنگام ارتباط انسان با تلویزیون درگیر می‌شود، چشم است. از همین رو ما در بخش اول در باره جایگاه نگاه در تربیت سخن گفتیم. در بخش دوم پیامدهای جسمی و تربیتی تلویزیونی شدن را بررسی کردیم. بخش سوم نیز عهده‌دار تبیین دلایل تلویزیونی شدن خانواده‌ها شد. در بخش چهارم هم از مهارت‌های مدیریت تلویزیون در خانواده سخن گفتیم.

ما در کتاب‌های پیشین، در موارد قابل توجهی پشت سر بازی‌های رایانه‌ای حرف زده‌ایم. در کتاب چهارم هم از بدی این

بازی‌ها به عنوان جانشین بازی‌های سنتی سخن گفتیم. حالا در کتاب ششم می‌خواهیم با بازی‌های رایانه‌ای رو در رو شده و به صراحت دربارهٔ آنها و پیامدهایی که در تربیت فرزندانمان دارند سخن بگوییم.

قبل از تبیین دورنمای این کتاب به یک نکته توجه کنید. بحث از بازی‌های رایانه‌ای و نقش آن در تربیت فرزند، ابعاد مختلفی دارد. ما برای پیشگیری از پرحجم شدن کتاب، این موضوع را در دو کتاب به شما عرضه خواهیم کرد. کتابی که پیش روی شماست، از دو بخش تشکیل شده است. بخش اول دربارهٔ تاریخچهٔ بازی‌های رایانه‌ای است. در این بخش به صورت خلاصه پیشینهٔ بازی‌های رایانه‌ای و مراحل توسعهٔ این بازی‌ها را بررسی کرده‌ایم.

در بخش دوم دربارهٔ نقش بازی‌های رایانه‌ای در سبک زندگی سخن گفته‌ایم. این بخش را در این کتاب به دو فصل تقسیم کرده‌ایم. فصل اول عهده‌دار تبیین نقش بازی‌های رایانه‌ای در تغییر مدیریت سبک زندگی است. این مدیریت باید به دست عقل باشد، اما در زندگی بچه‌های رایانه‌ای به دست خیال می‌افتد. این فصل در ۱۲ گفتار، پیامدهای جابجایی این مدیریت، از عقل به خیال را بررسی می‌کند. موضوع فصل دوم، آثاری است که بازی‌های رایانه‌ای در نوع نگرش فرزندان ما از خود به جای می‌گذارند. در سبک زندگی، بخش مهم دیگری هم وجود دارد و آن نحوهٔ مدیریت روابط است. این بخش در کتاب هفتم مورد بررسی قرار خواهد گرفت. انتظار شما از کتابی که با موضوع بازی‌های رایانه و تربیت فرزندان نگاشته شده این است که وظیفهٔ والدین در

برابر بازی‌های رایانه‌ای را تبیین کند. این وظیفه هم بر عهده کتاب هفتم گذاشته شده است.

پس از ترسیم دورنمای کتاب حالا به این آمار دقت کنید:^۱
 - ۸۹ درصد بازیکن‌های رایانه‌ای، نوجوانان و جوانان هستند.^۲
 - مطابق با برخی از پژوهش‌ها حدود ۳۰ درصد از نوجوانان، به بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد دارند.^۳
 - در ایران، میانگین سن شروع به بازی‌های رایانه‌ای، هشت سالگی است.^۴

- حدود ۶۰ درصد از افراد زیر ۱۲ سال و ۸۰ درصد افراد ۱۵ ساله از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند.^۵

- ۲۰ میلیون بازیکن رایانه‌ای حرفه‌ای در ایران وجود دارد که ۱۲ میلیون آنها را مردان و ۸ میلیون را زنان تشکیل می‌دهند؛^۶ یعنی با توجه به جمعیت ۷۸ میلیونی ایران، از هر چهار نفر، یک نفر بازیکن فعال در عرصه بازی‌های رایانه‌ای است. البته در میان گروه سنی ۷ تا ۴۰ سال، آمار، متفاوت بوده و از هر سه نفر، یک نفر کاربر

۱. شاید مطالعه این آمار برای برخی از شما خسته‌کننده باشد؛ اما خواهش می‌کنیم با حوصله این قسمت را بخوانید تا بدانید چرا باید تا انتهای این کتاب را مطالعه کرد.

۲. *خبرگزاری جمهوری اسلامی (ایرنا)*، ۲۸ آذر ۱۳۹۴.

۳. *خبرگزاری مهر*، ۱۷ خرداد ۱۳۹۴.

۴. *پایگاه اطلاع‌رسانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای*، ۷ بهمن ۱۳۹۲.

۵. همان.

۶. *روزنامه خراسان*، ۲ شهریور ۱۳۹۱. این آمار بر اساس آخرین آمار است که در این زمینه در سال ۱۳۸۹ گرفته شده است.

بازی های رایانه ای است.^۱

- کاربران بازی های رایانه ای به صورت متوسط بیش از دو ساعت صرف بازی رایانه ای می کنند.^۲ پس باید گفت به طور متوسط، روزانه بیش از ۴۰ میلیون ساعت صرف بازی های رایانه ای می شود. اگر ساعت کاری کارمندان هشت ساعت در روز باشد، این میزان وقت، یعنی ساعت کاری ۵ میلیون کارمند در یک روز. اگر هر واحد درسی ۱۶ ساعت باشد، این میزان وقت، برابر ۲ میلیون و ۵۰۰ هزار واحد درسی است. دوره کارشناسی در دانشگاه، حد اکثر ۱۴۰ واحد درسی است. پس ۴۰ میلیون ساعت برابر با حدود ۱۷ هزار و ۸۶۰ دوره کارشناسی است.

یک نفر با سرعت معمولی در یک ساعت می تواند حد اقل ۲۰ صفحه کتاب بخواند، یعنی با این میزان وقت می شود ۸۰۰ میلیون صفحه کتاب خواند و اگر تعداد صفحات یک کتاب را ۲۰۰ صفحه فرض کنیم، در این مدت می شود ۴ میلیون جلد کتاب خواند.^۳ متوسط عمر ایرانی ها حدود ۷۳ سال است. این میزان وقتی که در هر روز صرف بازی های رایانه ای می شود، تقریباً برابر عمر ۶۳

۱. خبرگزاری تسنیم، ۲۶ اردی بهشت ۱۳۹۳.

۲. همان.

۳. براساس آماري که در سال ۱۳۸۸ منتشر شده، در کتاب های کتابخانه ملی ایران، یک میلیون و ۸۶۱ هزار و ۵۰۰ جلد کتاب وجود دارد (پایگاه خبری جام جم آنلاین، ۲۱ خرداد ۱۳۸۸). اگر متوسط تعداد صفحات این کتاب ها را حدود ۴۳۰ صفحه بدانیم، در این زمان می توانیم همه این کتاب ها را یک دور بخوانیم.

انسان می‌شود.

حالا اگر دوره جوانی را ۲۰ سال (از ۲۰ تا ۴۰ سالگی) بدانیم، باید بگوییم در طول یک روز، عمر ۲۲۸ جوان صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌شود.

سالانه ما ایرانی‌ها ۱۴/۶ میلیارد ساعت صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنیم.^۱

کمی دیگر حوصله به خرج دهید تا با هم محاسبه کنیم در یک سال چه اتفاقی پای رایانه‌ها می‌افتد:

- یک میلیارد و ۸۲۵ روز کاری، تلف می‌شود.
- ۹۱۲ میلیون و ۵۰۰ هزار واحد درسی گذرانده نمی‌شود.
- ۶ میلیون و ۵۱۸ هزار دوره کارشناسی بر پا نمی‌شود.
- ۲۹۲ میلیارد صفحه کتاب و یک میلیارد و ۴۶۰ میلیون کتاب خوانده نمی‌شود.
- ۲۳ هزار نفر از تولد تا مرگشان پای بازی‌ها هستند و به عبارت دیگر ۲۳ هزار نفر می‌میرند.
- ۸۳ هزار و ۲۰۰ دوره جوانی هم پژمرده می‌شود.

اما از یک بُعد دیگر هم می‌شود به اتفاقی که در فضای بازی‌های رایانه‌ای در کشورمان می‌افتد، نگاه کرد:

آیا می‌دانید سالانه حدود ۵۰ میلیون نسخه بازی رایانه‌ای در ایران به فروش می‌رسد؟^۲ مبلغی که در این میزان خرید و فروش

۱. خبرگزاری جمهوری اسلامی (ایرنا)، ۲۸ آذر ۱۳۹۴.

۲. همان، ۸ اسفند ۱۳۹۲.

بازی های رایانه ای رد و بدل می شود، ۱۸۰ میلیون دلار است.^۲
با این مبلغ می شود:

- ۶۱ میلیون و ۲۰۰ هزار جلد کتاب ده هزار تومانی خرید.
- ۵۱ هزار اجاره خانه یک میلیون تومانی را به مدت یک سال پرداخت کرد.

- هزینه درمان ۳۰ هزار و ۶۰۰ بیمار سرطانی را تأمین کرد.^۳
- ۶۸۰ هزار متر مربع مسکن شهری و ۹۷۲ هزار متر مربع مسکن روستایی ساخت^۴ (این مساحت از ساختمان، برابر ۸۵۰۰ واحد آپارتمان ۸۰ متری در شهر و حدود ۶۵۰۰ واحد مسکن ۱۵۰ متری در روستا می شود).

- اگر هزینه صبحانه، ناهار و شام یک نفر را ۱۵ هزار تومان فرض کنیم، با این پول می شود هزینه غذای یک سال ۱۱۲ هزار نفر را تأمین کرد.
- امروز با ۱۴ میلیون تومان می شود جهیزیه ای آبرومندانه برای فرستادن یک دختر به خانه بخت تهیه کرد^۵ و با این پول، هزینه حدود ۴۴ هزار جهیزیه را می شود تأمین کرد.

از این میزان بازی که در بازار ایران خرید و فروش می شود، تنها ۴ درصد، سهم بازی های ایرانی و ۹۶ درصد، سهم بازی های

۱. با احتساب قیمت روز دلار برابر با حدود ۶۱۲ میلیارد تومان.

۲. روزنامه اطلاعات، ۳ اسفند ۱۳۹۴.

۳. متوسط هزینه درمان سرطان در ایران، بیست میلیون تومان است (روزنامه قفس، ۱ تیر ۱۳۹۴).

۴. هم اکنون متوسط هزینه ساخت هر متر مربع مسکن شهری، حدود ۹۰۰ هزار و مسکن روستایی، ۶۳۰ هزار تومان است (پایگاه خبری مشرق، ۲۵ فروردین ۱۳۹۴).

۵. همان، ۱۸ فروردین ۱۳۹۴.

خارجی است.^۱

پس از این نکات، حالا در پاسخ این پرسش‌ها قدری دقت کنید:

آیا بازی رایانه‌ای، یک بازی خنثاست؟

از مضرات بازی‌های رایانه‌ای چه می‌دانید؟

بازی‌های خارجی که ۹۶ درصد از بازار بازی‌های رایانه‌ای در کشورمان را به خود اختصاص داده است، آیا تنها یک بازی است یا پیام‌هایی را هم با خود به همراه دارد؟

تا چه اندازه فرزندی که به بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد پیدا کرده، تربیت‌پذیر است؟

آیا می‌شود فرزند ما با بازی رایانه‌ای انس بگیرد؛ اما از آن اثر نپذیرد؟

آیا بازی‌های رایانه‌ای، نیاز فرزند ما را به بازی پاسخ می‌دهد؟

آیا از مشکلات جسمی، روحی، تربیتی، فرهنگی و اعتقادی که با بازی‌های رایانه‌ای برای فرزند ما تولید می‌شود، خبر دارید؟

بازی‌های رایانه‌ای چه اندازه به رشد تربیتی فرزندان ما کمک کرده است؟

آیا می‌دانید کدام یک از نیازهای ضروری فرزندتان با فریب بازی‌های رایانه‌ای، بی‌پاسخ مانده است؟

... و

ما در کتاب ششم از کتاب منِ دیگر ما، به دنبال ترسیم چهره واقعی بازی‌های رایانه‌ای هستیم. مقصود ما از بازی‌های رایانه‌ای،

۱. خبرگزاری جمهوری اسلامی (ایرنا)، ۲۸ بهمن ۱۳۹۴.

همان نرم‌افزاری است که کاربر با آن بازی می‌کند و در بحث ما سخت‌افزار، دخالت خاصی ندارد.

اگرچه در میان اندیشمندان عرصه تربیت، در باره نفی یا تأیید بازی‌های رایانه‌ای اختلاف وجود دارد، اما آنچه نمی‌توان انکار کرد، اتفاق نظری است که در باره نفی افراط در بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد؛ افراطی که کودکان ما را به وادی اعتیاد به این بازی‌ها می‌کشاند. یک اتفاق نظر دیگر را هم می‌شود در میان اهل اندیشه پیدا کرد. ما کسی را به عنوان یک کارشناس تربیتی نمی‌شناسیم که معتقد باشد بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند جای‌گزین خوبی برای بازی‌های سنتی باشد؛ اما اتفاقی که امروز افتاده، خبر از یک قصه دردناک دارد: بازی‌های رایانه‌ای، جانشینی خودخواه برای بازی‌های سنتی شده‌اند.

سبک زندگی مدرن، کودتایی علیه بازی‌های سنتی به راه انداخته و آنها را از متن زندگی کودک بیرون کشیده و به جای آن، بازی‌های رایانه‌ای را بر تخت سلطنت نشانده است.

بیشتر همت ما در این کتاب، بر کنار زدن نقاب از چهره واقعی این بازی‌ها معطوف شده است. به اعتقاد ما، آنهایی که نگاه مثبتی به بازی‌های رایانه‌ای دارند، با واقعیت این بازی‌ها آشنا نیستند.

این کتاب، آژیر خطری را به صدا درآورده تا والدین بدانند در این کودتا یک دولت دیکتاتور و مستبد روی کار آمده که به رعیت خویش رحم نمی‌کند و اجازه اندیشیدن و حتی حرکت کردن را به آنها نمی‌دهد.

این دولت دست نشانده، اگرچه شعار آزادی سر می‌دهد، اما

به آزادی، تنها در اندازه یک شعار فریبنده احترام می‌گذارد و همه را دست‌بسته در اختیار خودش می‌خواهد. در این دولت، چیزی که نباید باشد، اندیشه است. تفکر هم اگر باشد، باید همان طوری باشد که اربابان، نقشه‌اش را می‌کشند.

زندگی مردم این مملکت، همه در عالم خیال بنا می‌شود. خوش‌بختی، موفقیت، قدرت، شادی، دوستی و ...، همه خیالی هستند. اگر مردم، اندکی از عالم خیال فاصله بگیرند و تفکر را پیشه خود کنند، پایه‌های حکومت این دولت خیالی، خواهد لرزید.

نکته مهم، این‌که: میان پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای و تماشای تلویزیون، اشتراکات زیادی وجود دارد. ما در این کتاب بنا نداشته‌ایم که حرف‌هایی را که در کتاب پنجم گفته‌ایم، تکرار کنیم. از همین رو به نظر می‌رسد مطالعه کتاب پنجم، مقدمه‌ای خوب و لازم برای مطالعه این کتاب باشد.

این کتاب هم مانند کتاب‌های پیشین، ضمیمه‌ای ادبی با نام «*کمی از حلوای عشقت را بچشان به کاممان*» دارد. مطالعه ضمیمه ادبی این کتاب را فراموش نکنید.

امید است با آنچه در این کتاب می‌خوانید، تا اندازه زیادی از واقعیت بازی‌های رایانه‌ای آگاه شده، در باره حضور یا میزان حضور این بازی‌ها در زندگی کودک خود، به درستی تصمیم بگیرید.

قم: شهر بانوی کرامت
بهار ۱۳۹۶
محسن عباسی ولدی

• بخش اول •



ازدیروز و امروزش بگو

(تاریخچه بازی های رایانه ای)



وقتی مهندس «رالف بائر»^۱ در سال ۱۹۷۰ م، جعبه‌ای قهوه‌ای‌رنگ را به عنوان اولین بازی ویدئویی ثبت و در سال ۱۹۷۲ م وارد بازار کرد، شاید حتی فکرش را هم نمی‌کرد روزی این صنعت، از نظر جذب مخاطب، از سینما هم پیشی بگیرد و میلیاردها دلار نصیب طراحان آن کند.^۲

این مهندس آلمانی که از دیکتاتوری آلمان نازی گریخته و به آمریکا پناه برده بود، در این کشور در شرکتی به عنوان طراح در صنایع نظامی مشغول به کار شد.

مهندس بائر با تلویزیون مشکل داشت. او این دستگاه را کسل‌کننده می‌دانست و معتقد بود باید کاری کرد تا تماشای تلویزیون از حالت یک سویه به دو طرفه تبدیل شود. از همین رو در سال ۱۹۶۶ م، مقاله‌ای در چهار صفحه نوشت که موضوع آن، چگونگی اجرای بازی‌های دو طرفه بر روی دستگاه تلویزیون بود. اولین بازی‌ای که برای این دستگاه ساخته شد، پینگ‌پنگ

1. Ralf baer.

۲. بازی‌های رایانه‌ای، سومین صنعت جهان با ارزش افزوده بالا به شمار می‌آید و گردش مالی این بازی‌ها در سال ۲۰۰۷ م، حدود ۴۲ میلیارد دلار و در سال ۲۰۱۱ م، حد اقل ۲۰۰ میلیارد دلار بوده است (خبرگزاری فارس، ۱۶ تیر ۱۳۹۱).

بود. دستگاهی که بائر، آن را طراحی کرد، «مگناوکس اُدیسه»^۱ نام داشت که هم‌اکنون در موزه ملی امریکا نگهداری می‌شود؛ اما در این چند دهه به قدری این صنعت پیش تاخته که دستگاه رالف در برابر دستگاه‌های امروزی، مانند یک کالسکه در برابر یک هواپیماست.

اولین دستگاه بازی ویدئویی در بازار، ۳۳۰ هزار مشتری را به خودش جذب و خود را در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای ماندگار کرد. در سال ۱۹۷۷ م، بازار بازی‌های رایانه‌ای دچار یک اُفت شدید شد. در این دوران، برخی از شرکت‌های تولیدکننده کنسول،^۲ به جایی برای فروش کنسول‌های دست دوم تبدیل شد؛ اما این رکود تاب نیاورد و در سال ۱۹۸۰ م، شرکت آتاری با تولید کنسول «آتاری ۲۶۰۰» که نسل دوم کنسول‌ها محسوب می‌شد، جان تازه‌ای به این بازار دمید.

شرکت‌های تولیدکننده کنسول، ذائقه‌ای جدید برای مخاطبان خود تولید کرده بود؛ غافل از این که خواسته این ذائقه، دیگر توقف نخواهد داشت و بازی‌های ارائه شده باید دم به دم نو شود تا بتواند در برابر بهانه‌گیری‌های این ذائقه پاسخی داشته باشد. این صنعت نوپا که هنوز آن طور که باید جان نگرفته و نتوانسته

1. Magnavox Odyssey.

۲. کنسول به دستگاهی گفته می‌شود که با اتصال به یک صفحه نمایشگر مثل تلویزیون، قابلیت پخش بازی‌های ویدئویی را پیدا می‌کند. وجه تمایز کنسول با رایانه در این است که کنسول، تنها برای بازی رایانه‌ای قابل استفاده است؛ اما رایانه قابلیت‌های مختلفی دارد که یکی از آنها پخش بازی ویدیویی است.

بود همپای سرعت تغییر ذائقه‌ای که خودش عامل آن بود، تغییر کند، برای بار دوم در سال ۱۹۸۴م باز هم به نفس نفس زدن افتاد و حتی شرکت بزرگی مثل ماتیل الکترونیک^۱ اعلام ورشکستگی کرد و تمام دارایی‌های خود را به فروش گذاشت. در همین سال بود که ساخت و فروش کنسول بازی‌های رایانه‌ای در امریکای شمالی به طور کامل تعطیل شد.

در این سال‌ها در آن سوی خاور دور، یعنی ژاپن، نسل سوم کنسول‌ها در حال تولد بود. زادگاه این کنسول، شرکت «نینتندو»^۲ و نام او، «فامیکوم»^۳ بود. این بازی در سال ۱۹۸۵م، پا به امریکا گذاشت و دوباره رونقی به بازار بازی‌های رایانه‌ای داد؛ اما برای این کمپانی در همین دوره رقیب جدیدی پدیدار شد؛ شرکت نام‌آشنایی به نام «سگا»^۴. البته نباید همراهی «کمودور» و «آمیگا» را با کنسول‌های بازی در همین دهه فراموش کرد. این دو اگر چه رایانه‌خانی محسوب می‌شدند، اما یکی از کارکردهای اصلی آنها، بویژه در ایران، استفاده برای بازی رایانه‌ای بود.

وقتی شرکت سگا، کنسول «مگا درایو»^۵ را وارد بازار کرد، نسل چهارم کنسول‌ها وارد میدان شد و خیلی زود، جای خود را در آسیا، اروپا و امریکا باز کرد.

1. Mattel Electronics.

2. Nintendo.

3. Famicom.

4. Sega.

5. Mega Drive.

از سال ۱۹۹۳ م، عرضه کنسول‌های نسل پنجم بازی رایانه‌ای، این صنعت را وارد فضای جدیدی کرد. این کنسول‌ها پشتیبانی از فضای سه بعدی را امکان پذیر کرده، واقع‌نمایی این بازی‌ها را به شدت افزایش داد. لوح فشرده، از همین نسل بود که وارد عرصه کنسول‌های بازی رایانه‌ای شد.

سگا سترن^۱ از شرکت سگا در سال ۱۹۹۴ م، «پلی استیشن»^۲ از شرکت «سونی» در سال ۱۹۹۴ م، و «نینتندو ۶۴» از شرکت نینتندو^۳ در سال ۱۹۹۶ م، اصلی‌ترین و محبوب‌ترین کنسول‌های عرضه شده در این نسل هستند.

سال ۱۹۹۸ م، رامی توان آغاز تولد نسل ششم کنسول‌ها دانست. در حالی که ژاپنی‌ها بازار کنسول‌ها را در اختیار داشتند، امریکایی‌ها در نسل ششم کنسول‌ها وارد میدان رقابت شدند. نسل ششم، پردازشگرهای قوی‌تری داشت و فضای سه بعدی را بسیار واقعی‌تر از نسل پنجمی‌ها به تصویر می‌کشید.

شرکت سگا با «دریم کست»^۴، سونی با «پلی استیشن ۲»^۵، نینتندو با «گیم کیوب»^۶ و مایکروسافت با «ایکس باکس»^۷، میدان داران اصلی نسل ششم بودند. دریم کست، با قابلیت اتصال

1. Sega Saturn.
2. Play Station.
3. Nintendo.
4. Dream cast.
5. Game Cube.
6. Microsoft.
7. X box.

به اینترنت و امکان بازی آنلاین، دنیای بازی‌های رایانه‌ای را وارد فضای جدیدی کرد.

وقتی شرکت مایکروسافت در نوامبر ۲۰۰۵ م، «ایکس باکس ۳۶۰» را وارد بازار کرد، نسل هفتم کنسول‌ها متولد شد. در این نسل، کیفیت صدا و تصویر، رشد چشمگیری داشت و همچنان در پردازش فضای سه بعدی، توقف نداشت. در این نسل، «پلی استیشن ۳» از شرکت سونی و «وی»^۱ از شرکت نینتندو، رقبای جدی «ایکس باکس ۳۶۰» بودند.

سال ۲۰۱۲ م را باید سال تولد نسل هشتم از کنسول‌ها نامید که با رونمایی شرکت نینتندو از کنسول «وی یو»^۲ آغاز شد. سونی هم بیکار نبود و با «پلی استیشن ۴» نسل جدید کنسول خود را به بازار عرضه کرد و مایکروسافت هم با عرضه «ایکس باکس وان» به میدان رقابت با دو رقیب آمد.^۳

از وقتی که استفاده از رایانه، تلفن‌های هوشمند و تبلت در میان مردم دنیا جای ویژه‌ای برای خود باز کرده، شاید دیگر باید منتظر از میان رفتن نسل کنسول‌ها بنشینیم. از امروز به بعد به نظر می‌رسد میدان رقابت، از کمپانی‌های ساخت کنسول، به طراحان و کارگردان‌های بازی‌های رایانه‌ای تغییر مکان دهد.

دیگر، بسیاری از مردم ترجیح می‌دهند به جای استفاده از یک

1. Wii.

2. wii U.

۳. وقتی که این کتاب را می‌نوشتیم، به منبعی که تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای به صورت دقیق بررسی کرده باشد، دست نیافتیم. مطالب این قسمت را از پایگاه‌های مختلف اینترنتی جمع‌آوری کرده‌ام.

دستگاه برای بازی رایانه‌ای، یک لوح فشرده بازی بگیرند و با همان رایانه‌ای که در اختیار دارند، با بهترین کیفیت صوتی و تصویری بازی رایانه‌ای کنند.

البته با گسترش اینترنت پرسرعت، انگیزه خرید لوح فشرده هم از میان خواهد رفت، همان طور که نشانه‌های بارزی از آن را هم اکنون مشاهده می‌کنیم. برخی از کسانی که به اینترنت پرسرعت دسترسی دارند، انگیزه‌ای برای خرید کنسول و لوح فشرده ندارند. حضور بازی‌های آنلاین در این چند سال اخیر، یک اتفاق تازه دیگری است که به جرئت می‌توان آن را نقطه عطفی در دنیای بازی‌های رایانه‌ای دانست؛ بازی‌هایی که انتهایش ناپیدا و روز و شب و نیمه‌شب کاربران خود را در اختیار گرفته است. این بازی‌ها با توجه به خدمات اینترنت از سوی اپراتورهای تلفن همراه، در کوچه و خیابان، دانشگاه و اداره، خانه و مهمانی، به راحت‌ترین شکل، همراه کاربر هستند. بازی‌های آنلاین، بدون نیاز به چیزی غیر از یک تلفن همراه متصل به اینترنت، یک بازی هیجانی را با بهترین کیفیت صوتی و تصویری به کاربران ارائه می‌دهد.

در سیر تاریخی بازی‌های رایانه‌ای می‌توان رشد دائمی این بازی‌ها را در چند جهت مشاهده کرد: یکی صدا که نقش ویژه‌ای در ایجاد هیجان به هنگام بازی دارد. دیگری پردازشگرهای تصویری که موجب می‌شود کاربر، هم‌ذات‌پنداری بیشتری در هنگام بازی

۱. با گسترش اینترنت، بازی‌هایی به بازار آمده که به صورت شبکه‌ای، ولی در شبکه جهانی اینترنت اجرا می‌شود. در این بازی‌ها، فرد، دیگر تنها نیست و با افراد متعددی در جای جای این کره خاکی بازی می‌کند.

داشته باشد. دیگر فیلم‌نامه که با گذر زمان، پیچیده‌تر و طولانی‌تر شد. اگر در ابتدای ورود بازی‌های رایانه‌ای به بازار، تنها با فشار دادن یک دکمه باید توپی را جا به جا می‌کردیم، حالا باید برای جنگیدن نقشه کشید، از ادوات جنگی مختلف استفاده کرد، قلعه درست کرد و ...

طولانی شدن بازی‌ها نیز از ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای امروزی است. اگر بازی‌های رایانه‌ای در گذشته با چند ساعت بازی به انتها می‌رسید، امروز یک کاربر پس از چند ماه بازی، هنوز هم تا پایان، راه بسیار دارد و برخی از این بازی‌ها نیز اصلاً انتهایی ندارد. آسانی دسترسی به بازی‌های رایانه‌ای هم یکی دیگر از جنبه‌های رشد در این بازی‌هاست که وقتی با عنصر دیگری به نام ارزانی همراه می‌شود، بازی‌های رایانه‌ای را به کالاهایی کاملاً در دسترس تبدیل می‌کند.

تنوع بازی‌های رایانه‌ای نیز با سرعت تمام، در حال پیشروی است. در ابتدای ورود بازی‌های رایانه‌ای به زندگی مردم، اگر بازی‌ها به چند بازی ورزشی و فکری محدود بود، امروزه سبک‌های مختلفی از بازی رایانه‌ای طرّاحی شده و در هر کدام از این سبک‌ها، بازی‌های رایانه‌ای زیادی مشاهده می‌شود؛ سبک‌هایی مانند: اکشن، ورزشی، سبک زندگی، چیسستانی، راهبردی (استراتژیک) و ...

این تنوع موجب شده است که میانگین سن کاربران بازی‌های رایانه‌ای، بالا رود. بالا رفتن این میانگین، به معنای ورود کاربران از سنین بالاتر به حلقه کاربران بازی‌های رایانه‌ای است.

بازی‌های رایانه‌ای در ابتدا داستان مشخصی نداشت؛ اما امروزه بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای براساس یک داستان ساخته می‌شود. این داستان، می‌تواند برگرفته از یک فیلم سینمایی، رمان و یا قطعه‌ای از تاریخ باشد.

همان‌طور که مهندس بائر، حتی در خواب هم پیشرفت سریع صنعت بازی‌های رایانه‌ای را نمی‌دید، شاید در این صنعت، فردایی در انتظار باشد که در خیال ما نمی‌گنجد.

سیر تاریخی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد یک برنامه حساب شده با مدیریتی ویژه در پشت پرده بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد که کاربران را از دنیای واقعی خود به دنیایی واقع‌نما می‌رساند. توجه به کشورهای تولیدکننده کنسول‌ها نیز می‌تواند این دقت را در شما بیشتر کند.

یقین داشته باشید دورانی خواهد آمد که انسان‌ها تاریخ امروز را مطالعه می‌کنند و همیشه این سؤال را از خود می‌پرسند که: انسان‌های دوره بازی‌های رایانه‌ای با چه محاسبه‌ای این اندازه از هزینه، فکر و عمر خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کردند؟ آنها از خودشان خواهند پرسید که: سال‌ها مشغول شدن به بازی‌های رایانه‌ای، چه نتیجه و ثمری برای بشر داشت؟

• بخش دوم •



طرحی که او
می کشد برایمان

(نقش بازی های رایانه ای در سبک زندگی فرزند)



پیش از آن که وارد بحث تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در سبک زندگی فرزندانمان شویم، دو نکته را به عنوان مقدمه باید بیان کرد: **اول:** پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای، مسئله‌ای پذیرفته شده در دنیاست. بر همین اساس است که در بسیاری از کشورها نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد. این نظام، محدوده سنی بازی‌های رایانه‌ای را مشخص می‌کند.



در امریکا نظام ESRB، نظام‌های OFLC برای استرالیا و نیوزلند، PEGI برای انگلستان و اتحادیه اروپا و USK برای آلمان، نظام‌های تدوین شده برای درجه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای است. ژاپنی‌ها از سال‌ها قبل با سیستم CERO و کره جنوبی با سیستم GRB به فکر تقسیم‌بندی محتوایی بازی‌ها افتادند.^۱



دوم: وقتی آمار مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای از مخاطبان سینما، انیمیشن و موسیقی پیشی می‌گیرد، بی تردید، مهاجمان فرهنگی، بیکار نمی‌نشینند و از این ظرفیت برای تهاجم به فرهنگ