

نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش زبان بیگانه

نوشته

علی اصغر کیا*

سیّد رضا نقیب‌السادات**

مینا یمینی فیروز***

چکیده

در عصر حاضر، عرصه‌های مختلف زندگی بشر در سیطره دانش فناوری اطلاعات قرار گرفته است و کشورهای بسیاری در زمینه فرهنگ و هنر، برای بیان اهداف و مقاصد خود، از این ابزار جدید رایانه‌ای استفاده می‌کنند. در این میان، بازی‌های رایانه‌ای، به علت جذابیت‌ها و تعاملاتی که دارند، وسیله بسیار مناسبی جهت نیل به این اهداف است. امروزه بازی‌های رایانه‌ای نه فقط ابزاری برای سرگرمی و تفریح، بلکه یکی از بزرگ‌ترین صنایع دنیای فناوری ارتباطات و اطلاعات هستند. شناخت اندکی که نسبت به این صنعت در کشور ما وجود دارد، باعث شده است تا بیشتر افراد، بازی‌های رایانه‌ای را ویژه کودکان و نوعی تفریح جهت اوقات فراغت بپندارند؛ در حالی که، در اکثر کشورهای جهان، این بخش از علوم، جزء تخصص‌های مهم به شمار می‌رود و اهمیت بسزایی دارد. بنابراین نباید دیدگاه منفی و مغرضانه به بازی‌های رایانه‌ای داشت، بلکه می‌توان از این فناوری در جهت اهدافی همچون آموزش، انتقال ارزش‌ها و آموزش زبان بیگانه بین نسل جوان و نوجوان استفاده کرد.

با توجه به نظریه یادگیری اجتماعی، انسان‌ها بیشتر آنچه را که برای راهنمایی و عمل در زندگی نیاز دارند، صرفاً از تجربه و مشاهده مستقیم یاد نمی‌گیرند، بلکه عمده آنها را به طور غیرمستقیم و به‌ویژه از طریق رسانه‌های جمعی می‌آموزند. بنابراین یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که بازی‌های رایانه‌ای به طور غیرمستقیم بر آموزش زبان بیگانه تاثیر دارد. این مقاله بر آن است تا با روش توصیفی — تحلیلی و شیوه مطالعه کتابخانه‌ای، به تبیین نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش زبان بیگانه و مفاهیم مرتبط به آن بپردازد. کلیدواژه: بازی، بازی‌های رایانه‌ای، آموزش، زبان بیگانه.

* دانشیار دانشگاه علامه طباطبایی aliasgharkia@yahoo.com

** دانشیار دانشگاه علامه طباطبایی naghibusadat@yahoo.com

*** کارشناس ارشد علوم ارتباطات دانشگاه علامه طباطبایی m.yaminifroz@gmail.com

بازی‌های رایانه‌ای با توجه به بسط و گسترش در میان اقشار پایه، یعنی کودکان و نوجوانان، از جمله ابزار بسیار مناسبی جهت القای تفکر خاص و جهت‌دهی به آینده یک جامعه است. در حال حاضر، این بازی‌ها در میان دانش‌آموزان جای خود را به عنوان یک سرگرمی باز کرده است؛ ولی در پشت این پرده رنگین، مقاصد و اهداف دیگری از ارائه این بازی‌ها وجود دارد که بیانگر جنبه آموزشی یا فرهنگی در ابعاد مثبت یا منفی است.

تولید روزافزون بازی‌های رایانه‌ای و افزایش پیچیدگی آنها، سبب افزایش محبوبیت این بازی‌ها شده است. بازی‌های رایانه‌ای، در زمره محصولات فرهنگی و رسانه‌های همگانی هستند. لذا، به لحاظ اجتماعی و تربیتی اهمیت فراوانی می‌یابند و برای بسیاری از کودکان و نوجوانان نخستین گام ورود به جهان فناوری اطلاعات و ارتباطات و کسب مهارت در استفاده از رایانه به شمار می‌روند. آمارها نشان می‌دهد، بازیکنان آمریکایی بیشتر در محدوده سنی ۷ تا ۱۷ سال قرار گرفته‌اند. افزایش سریع دسترسی و استفاده از رایانه در بین کودکان و نوجوانان و نیز جذابیت بی‌نظیر این بازی‌ها صنعت ساخت و عرضه آنها را به یکی از پرسودترین عرصه‌های اقتصاد و تجارت در جهان درآورده است. (جوادی و همکاران، ۱۳۸۸)

رایانه در حال تغییر زندگی روزمره ما است و بحث آموزش از این قضیه مستثنا نیست. به طور کلی مردم برای ایجاد شادی و لذت به بازی‌های رایانه‌ای علاقه‌مند هستند. کالیوس (Caillois) بازی را چنین تعریف می‌کند: «بازی فعالیتی است که به صورت اختیاری و لذت‌بخش انجام می‌پذیرد که فرد را از دنیای واقعی جدا می‌نماید». واضح است که بازی‌ها قدرت مهارت فرد را تحت قوانین مشخصی در یک محیط مصنوعی افزایش می‌دهند؛ در حقیقت ارزیابی دانش و افزایش مهارت از هدف‌های آموزش است که در این راستا کودکان و افراد جوان با روش آزمون و خطا بسیار تأثیر می‌پذیرند. آنها در یک محیط امن اجازه تکرار اشتباه و دریافت اشتباه خود را دارند. متأسفانه این مورد در محیط‌های آموزشی کمتر به چشم می‌خورد که باعث سرخوردگی کاربران می‌شود. در واقع یکی از مزیت‌های محیط‌های آموزشی بر اساس بازی، امکان تکرار اشتباه و به اصطلاح روش آزمون و خطا است.

یادگیری بر اساس بازی‌های دیجیتال برای محدوده عظیمی از اشیا مانند واقعیت‌ها، مهارت‌ها، تصمیم‌گیری‌ها، رفتار، خلاقیت و ارتباطات تعریف شده است. به همین ترتیب بر طبق هر روش آموزشی بازی‌های رایانه‌ای متفاوتی همچون بازی‌های نمایشی، استراتژیک، ماجراجویانه و شبیه‌سازی به وجود آمده است. (طالبی و جلالی، ۱۳۸۹)

یکی از مسائل جدی در بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای، جنبه‌های ناشناخته آن است؛ زیرا هنوز رسانه‌ای نو به شمار می‌رود که عمرش به نیم سده هم نمی‌رسد؛ دوم، معرفی آن به عنوان یکی از صنایع بسیار پرسود سرگرمی است که باعث هدایت بیشتر آن به سمت ابزار سرگرمی می‌شود تا

آموزشی. سرگرمی و تفریح، شاید مهم‌ترین دلیل پرداختن به بازی رایانه‌ای باشد. معمولاً هر کسی بازی و سرگرمی را دوست دارد و زمانی را به عنوان اوقات فراغت، برای رفع خستگی و تجدید قوا اختصاص می‌دهد. شاید بتوان گفت بسیاری از اعمال دیگر قابل گنجاندن در سر فصل تفریح هستند؛ اما هرچه بازی لذت بیشتری عاید کاربر خود کند، در میان گروه دوستان بیشتر به دیگران معرفی و در نتیجه بیشتر بازی می‌شود.

بازی رایانه‌ای فقط سرگرمی نیست، بلکه گاهی عامل مهمی برای آموزش دادن است. شکل گرفتن ادبیات "آموزش از طریق سرگرمی" و "سرگرمی آموزشی" که برای بهره‌گیری هم‌زمان از آموزش و سرگرمی به کار می‌رود، بر بازی‌های رایانه‌ای انطباق‌پذیر است. بازی رایانه‌ای می‌تواند با برخورداری از ویژگی‌های یک بازی، مقاصد آموزشی مد نظر را در تعامل با کاربران مشخص در قالب یک رسانه آموزشی ارائه کند. (آخوندی، ۱۳۸۷)

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان پدیده‌ای اجتماعی امروزه مورد بحث و بررسی است. مطالعاتی پیرامون این بازی‌ها در سراسر جهان صورت گرفته است که قسمت اعظم این مطالعات به بررسی تأثیر و به‌خصوص آسیب‌شناسی این بازی‌ها پرداخته‌اند و در برخی مطالعات به تحلیل محتوا و ساختار این بازی‌ها هم توجه شده؛ اما مطالعات بسیار اندکی در زمینه نقش این بازی‌ها در آموزش زبان بیگانه صورت گرفته است. لذا هدف اصلی ما در این پژوهش، این است که نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش زبان بیگانه را مورد بررسی قرار دهیم.

تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای

الف. تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای در جهان

بازی‌های رایانه‌ای قدمتی نزدیک به چهل سال دارد، یعنی زمانی که دستگاه‌های بسیار بزرگ بخش اعظم محاسبه را انجام می‌دادند. پیدایش ریزرایانه‌ها، در سال‌های اوایل دهه ۱۹۵۰، امکان برقراری ارتباط دوسویه را به آسانی فراهم آورد. از آن پس، برنامه‌نویسی رایانه‌ها به جای استفاده از کارت‌های منگنه از صفحه کلید انجام شد. قدیمی‌ترین بازی‌های رایانه‌ای بخشی از برنامه‌هایی بود که دانشجویان مشتاق مؤسسه فناوری ماساچوست (Massachusetts institute of technology) ابداع کرده‌اند. اولین بازی رایانه‌ای، به نام جنگ فضایی (Space War) که بعدها به بازی شهاب‌سنگ‌ها تبدیل شد و به کلپ‌ها راه یافت، پیامد نخستین آزمایش‌ها در برنامه‌نویسی رایانه‌ای بود.

به دنبال افزایش دسترسی پژوهشگران دانشگاهی به رایانه‌ها، در دهه ۱۹۶۰، بازی‌های رایانه‌ای دیگری ابداع شد. برخی از این بازی‌ها، شکل رایانه‌ای شده بازی‌های رایج در همان زمان، مانند شطرنج، و طراحی بازی‌های دیگر، به صورتی بود که اغلب مضمونی ماجراجویانه داشت و هدف آن اجرا روی رایانه بود. در دهه ۱۹۷۰، بازی‌های رایانه‌ای از انحصار پژوهش‌های

دانشگاهی بیرون آمد و به کلپ‌های بازی راه یافت، بدین‌سان شمار بیشتری از افراد توانستند به آنها دسترسی پیدا کنند. با آغاز دهه ۱۹۸۰، نرم‌افزارهای مربوط به این بازی‌ها به صنعتی عمده تبدیل شدند و در نخستین سال‌های دهه ۱۹۹۰، تولیدکنندگان اصلی آنها، شرکت‌هایی بزرگ با سرمایه‌هایی چند میلیارد دلاری و مرتبط با برخی از پرسابقه‌ترین و مشهورترین نشان‌های تجاری در جهان بودند. طبق اظهارات کیندر (Kinder) در سال ۱۹۹۲، رایانه‌های تجاری یا بازی‌های رایانه‌ای، که بازی‌هایی با دخالت رایانه است، نمایانگر پدیده تفریحی عمده‌ای است که طی بیست سال تکوین یافته و ویژگی‌هایی همچون محاسبه، ساختارهای داستانی، هنر پویانمایی تصویری و ارائه چهره‌های واقعی یا رایانه‌ای، با آن همراه بوده است. بازی‌های رایانه‌ای گاهی چشمگیر و پویا، فراتر از بازی‌های سنتی صفحه‌ای و حتی فراتر از تماشای تلویزیون است، انجام آنها فعالیتی تعاملی است، در حالی که تماشای تلویزیون از نظر جسمانی حالتی کنش‌پذیر یا انفعالی دارد. با این همه، بازی‌های رایانه‌ای در مقایسه با بازی‌های سنتی صفحه‌ای، که بازیکن را مجبور به ایجاد همه تعامل‌ها می‌کند، صداها و حرکت‌های دیداری حاضر و آماده‌ای را ارائه می‌دهد. گزینایی ویژه این بازی‌های پیچیده، به یاری پیشرفت دانش رایانه و پیدایش نسل تازه‌ای از کودکان که به سن استفاده از این بازی‌ها می‌رسیدند، بیشتر شد، به طوری که در پایان دهه ۱۹۸۰، بازی‌های رایانه‌ای، بازار فروش اسباب بازی را قبضه کرد. پیشرفت‌های جدید در تولید بازی‌های رایانه‌ای با ابداع حافظه قوی‌تر در شکل لوح فشرده و پیچیدگی تصویرها باعث محبوبیت بیشتر بازی‌ها شد. تحولات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری بازی‌های رایانه‌ای، طی سال‌های اخیر شتاب بیشتری گرفته و بازی‌های کنونی را از بازی‌های پیشین به شدت متفاوت کرده است؛ به طوری که بازی‌های طراحی شده بعضاً از امکانات پیشرفته و قابل توجهی برخوردارند. (کوثری، ۱۳۹۰)

ب. تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای در ایران

بر اساس اطلاعات موجود، هم‌اکنون بیش از ۴ هزار بازی‌سرا فقط در تهران مشغول فعالیت هستند. وجود متولیان مختلف از یک طرف و انفعال در عرصه تولید بازی‌های رایانه‌ای از طرف دیگر سبب شده است تا این فضاها اغلب به مکانی برای تمرین فرهنگ بیگانه تبدیل شود. این تعداد اگر در سطح کشوری محاسبه شود، به رقم ۲۰ هزار می‌رسد و با یک حساب سرانگشتی تنها با احتساب صد مشتری در روز، بالغ بر ۲ میلیون نفر روزانه از این مکان‌ها دیدن می‌کنند، که چند برابر سرانه سینماهای کشور است. (معاونت پژوهشی مجلس شورای اسلامی، ۱۳۸۷)

در ایران، تحقیق مدونی که به بررسی چگونگی گسترش بازی‌های رایانه‌ای در سطح جامعه پرداخته باشد، وجود ندارد. اما مشاهدات در این زمینه، حکایت از آن دارد که بازی‌های اخیر در ایران، با تأخیری ۱۰ تا ۱۵ ساله نسبت به غرب در جامعه پدیدار شده، شروع به رشد کردند.

کلوپ‌های رایانه‌ای که از آغاز در سطح تهران و سپس شهرهای دیگری شکل گرفتند، چیزی بیشتر از یک مغازه کوچک یا متوسط نبودند که با یک تغییر شکل ابتدایی، به صورت کلوپ و محل مراجعه کودکان و نوجوانان درآمدند.

نخستین دستگاه‌هایی که در کلوپ‌های مزبور به کار گرفته شدند، میکروسگا (Microsega) بودند که با گذر زمان و فراگیر شدن دستگاه‌های پیشرفته‌تری که از گرافیک و سطح پردازش بالاتری برخوردار بودند، جای خود را به تدریج با مدل‌های اولیه دستگاه‌های سونی (Sony)، پلی‌استیشن (play Station) و نین‌تندو (Nin Tendo) عوض کردند. با گذشت قریب به یک‌دهه از پدید آمدن کلوپ‌های بازی‌های رایانه‌ای در سطح جامعه، به تدریج گیم‌نت‌ها در سطح جامعه پدیدار شدند که بر خلاف محدودیت بازی‌های یک نفره یا دو نفره در کلوپ‌ها، امکان بازی با نفرات خیلی زیادتری را برای کاربران، فراهم می‌آورد. اگرچه در سطح ایران عرضه مدل‌های پیشرفته سونی، پلی‌استیشن و نین‌تندو، با تاخیر صورت می‌پذیرد، اما صاحبان کلوپ‌ها و گیم‌نت‌های داخلی، به دلیل ضرورت سرمایه‌گذاری سنگین برای ارتقای مدل دستگاه‌های بازی‌های رایانه‌ای، رغبت چندانی به این کار از خود نشان نمی‌دهند و به کسب سود و درآمد، بر مبنای استفاده از مدل‌های قدیمی‌تر دستگاه‌های بازی‌های رایانه‌ای، ادامه می‌دهند. (منطقی، ۱۳۸۷: ۸-۴۰)

تعریف مفاهیم

بازی: فعالیتی است که به صورت اختیاری و لذت‌بخش انجام می‌شود و فرد را از دنیای واقعی جدا می‌کند (طالبی و جلالی، ۱۳۸۹). در ساده‌ترین تعریف، بازی هر کاری است که مایه سرگرمی باشد، به عبارت دیگر، کاری است که به قصد لذت و تفریح انجام شود و فایده‌ای در بر نداشته باشد. بازی دو هدف عمده را دنبال می‌کند: یکی، آموزش و تقویت نیروی فکری و ذهن، دیگری، سرگرمی و لذت بردن از لحظات و احساس رضایت. (شعاری نژاد، ۱۳۸۶: ۹۸)

بازی‌های رایانه‌ای: دستگاه‌هایی بودند که عمدتاً با وصل شدن به تلویزیون، قابلیت اجرا داشتند، در حال حاضر بازی‌ها، بر مبنای دستگاه‌های مستقلی که برای آنها طراحی شده‌اند، یا با کمک رایانه، امکان اجرای بازی ضبط‌شده روی حافظه دستگاه یا لوح‌های فشرده را فراهم می‌آورند. (منطقی، ۱۳۸۶)

زبان بیگانه: هر زبانی دستگاه ویژه خود را دارد و سخنگویان هر زبانی اگر بخواهند به زبان دیگری غیر از زبان خودشان سخن بگویند، در صورتی که آواهای زبان دوم را یاد نگرفته باشند، ناگزیر باید دست به تقلید بزنند، یعنی به طور طبیعی نمی‌توانند آواهای زبان دوم را تلفظ کنند. وقتی زبانی واژه‌هایی را از زبان دیگر وام بگیرد، آواهای آن را دگرگون می‌سازد و آنها را مطابق آواهای خودش در می‌آورد. (زمردیان، ۱۳۷۲)

پیشینه پژوهش

عبدالرحمان علیزاده پژوهش دیگری با عنوان "جوان و بازی‌های رایانه‌ای: بررسی میزان و عوامل مؤثر بر گرایش دانش‌آموزان دبیرستان‌های تهران به بازی‌های رایانه‌ای" در سال ۱۳۸۵ انجام داده است. طبق یافته‌های بررسی کسانی که از رسانه‌های جدید استفاده می‌کردند، عموماً گرایش بیشتری به بازی‌ها داشتند؛ همچنین جنس پاسخگویان، میزان انجام بازی‌ها، محل و سابقه انجام بازی در گرایش به بازی‌ها تأثیر داشته است.

بنی طالبی و کتابیون (۱۳۸۵) در پژوهش "مقایسه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر خلاق کودکان دوره آمادگی شهرگرد در سال تحصیلی ۱۳۸۶-۱۳۸۵" دریافتند که میانگین خلاقیت کودکانی که بازی سنتی انجام می‌دهند با میانگین خلاقیت کودکانی که بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند تفاوت معناداری ندارد. شریفی، شقاقی و شریفی (۱۳۹۰)، در مقاله‌ای با عنوان "بررسی رابطه انجام بازی‌های رایانه‌ای و میزان مطالعه دانش‌آموزان مقطع راهنمایی؛ مطالعه موردی شهر کرج" نشان دادند که علی‌رغم مطلوب بودن وضعیت مطالعه دانش‌آموزان، بین داشتن و نداشتن امکانات بازی رایانه‌ای و مطالعه دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود دارد، به طوری که دانش‌آموزانی که امکانات بازی رایانه‌ای ندارند بیشتر مطالعه می‌کنند؛ همچنین، بین میزان کنترل والدین روی بازی رایانه‌ای دانش‌آموزان و میزان مطالعه آنها رابطه‌ای کشف نشد.

ولایتی، هادوی کاشانی و امیرتیموری (۱۳۹۲)، در پژوهشی با عنوان "تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری، یادداری و انگیزه پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دختر کم‌توان ذهنی" دریافتند که بازی رایانه‌ای آموزشی ریاضی در مفهوم جمع، باعث افزایش یادگیری و انگیزه پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی در درس ریاضی می‌شود؛ اما باعث افزایش یادداری در آنها نمی‌شود.

فرمند و صباغان (۱۳۹۴)، در مطالعه‌ای با عنوان "تأثیر آموزش به کمک بازی رایانه‌ای دالان سبز در افزایش یادآوری مفاهیم شیمی اول دبیرستان" نشان دادند که استفاده از بازی دالان سبز نسبت به بازی بدون مفاهیم شیمی، با در نظر گرفتن متغیر هم پراش، تفاوت معناداری را نشان می‌دهد. همچنین یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که این بازی نقش ارزنده‌ای در یادآوری مفاهیم درسی داشته است.

کهان و کهان (Cehan & Cehan, 2012) در پژوهشی با عنوان "بازی‌های رایانه‌ای و یادگیری زبان انگلیسی" بیان کردند که مدرسه‌معلوماتی دارد که یادگیرندگان جوان، زبان‌های خارجی را به آسانی با بازی کردن با بازی‌های رایانه‌ای فرا می‌گیرند.

دون موس (Dunmos, 2010) در مطالعه‌ای با عنوان "کاربرد شبکه‌های اجتماعی در یادگیری زبان خارجی مبتنی بر بازی رایانه‌ای آموزشی" اظهار کرد که افراد زمان زیادی را به منظور رها شدن از دلتنگی زندگی روزانه‌شان صرف بازی می‌کنند. با تعریفی از رایانه‌ها بازی‌های مبتنی بر رایانه

سپس، بازی‌های مبتنی بر اینترنت به طور گسترده جای خود را در زندگی مان باز کرده‌اند. علی‌رغم تغییر مداوم در آموزش، بازی‌ها همیشه بخش جدانشدنی آموزش هستند و مفهوم بازی آموزشی در جهت آموزش جهان امروزی، به کار برده شده است. ارزش بازی‌های آموزشی در آموزش زبان در حال افزایش است.

آقالارا و حدیدی تمجید در پژوهشی با عنوان "تأثیر بازی‌های دیجیتالی بر روی حفظ لغات در فراگیری زبان خارجی بچه‌های ایرانی" تأثیر بازی رایانه‌ای را بر رغبت بچه‌های ایرانی در یادگیری لغات بررسی کردند، در گروه آزمایشی، بازی رایانه‌ای شیکس (SHAIEX) استفاده شد و در گروه کنترل، لغات انگلیسی از طریق روش‌های سنتی آموزش داده می‌شد. در پایان فعالیت‌های شرکت‌کنندگان نتایج نشان داد که نمره میانگین بچه‌ها در گروه آزمایشی به طور قابل توجهی بیشتر از بچه‌های گروه کنترل بود، که این تأثیر مثبت کاربرد بازی‌های رایانه‌ای را در یادگیری لغات انگلیسی برای بچه‌ها نشان می‌داد.

بورگونجون (Bourgonjon, 2010) و همکاران در مطالعه‌ای با عنوان "دیدگاه‌های دانش‌آموزان درباره کاربرد بازی‌های رایانه‌ای در کلاس" بیان کردند که بازی‌های رایانه‌ای اغلب به عنوان ابزارهای یادگیری و تدریس اطمینان‌بخش برای قرن ۲۱ در نظر گرفته می‌شوند.

احمد و جعفر (Ahmad & Jafar, 2011) در مقاله‌ای با عنوان "بازی‌های رایانه‌ای: ابزاری در جهت تدریس و یادگیری" بیان کردند که بازی‌های رایانه‌ای نسبت به دیگر بازی‌ها در میان نسل جوان رایج‌تر است. بازی‌های رایانه‌ای را نه تنها کودکان بلکه حتی بزرگسالان هم استفاده می‌کنند. آنها معتقدند که بازی‌های رایانه‌ای در کلاس درس به یادگیری بیشتر و مؤثرتر دانش‌آموزان کمک می‌کند.

دلایل بازی کردن

دلایل متعددی در جذابیت و رشد بازی‌های رایانه‌ای مؤثر هستند. برخی از این دلایل را می‌توان به فناوری خود بازی‌ها نسبت داد. در واقع، ویژگی‌های خاص آن نسبت به سایر رسانه‌ها و به‌ویژه رسانه‌های آنالوگ، یکی از دلایل مهم رشد چشمگیر محبوبیت و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای است، قابلیت‌های فنی بازی‌ها نیز یکی دیگر از دلایل جذابیت بازی‌ها است که مورد توجه تحقیقات قرار گرفته‌اند. (گانتر، ۱۳۸۷: ۳۱)

برتری‌های فنی دیجیتالی بازی‌های رایانه‌ای، نقطه قوت آنهاست. رایانه و پیشرفت فناوری اطلاعات، قابلیت‌های گسترده و متنوعی را در خدمت صنعت سرگرمی قرار داده است به نحوی که بسیار واقعی به نظر رسیده و شرایط تجربه کردن کارهایی را که در محیط واقعی منع قانونی دارد و یا با مخاطرات واقعی همراه است، در محیطی مجازی امکان‌پذیر می‌سازد؛ برای مثال امکان رانندگی بدون گواهینامه در بازی ماشین سواری، امکان حضور در عرصه جنگ بدون گذراندن

آموزش نظامی لازم و ترس از آسیب جسمانی و ...

برخی دلایل جذابیت بازی‌ها مرتبط با متن بازی است. گانتز و ویژگی دیگری را در دنیای بازی‌ها مورد توجه قرار می‌دهد که گرچه قابلیت است که فناوری دیجیتال در اختیار دنیای بازی قرار داده، اما باید به آن در تحلیل متن بازی توجه کرد. این ویژگی‌ها عبارت از: هدف، چالش‌انگیزی و کنجکاوی است. هدف می‌تواند رسیدن به پایان بازی یا افزایش امتیاز قبلی باشد. همچنین بازی باید دارای درجه‌ای از چالش‌انگیزی یا دشواری باشد و مشکلاتی غیرقابل پیش‌بینی سر راه بازیکن قرار گیرند. بازی باید کنجکاوی بازیکن را با جلوه‌های ویژه دیداری و شنیداری و یا از طریق پیچ و تاب‌های گوناگون خود بازی برانگیزد. علاوه بر اینها، مقوله‌های انگیزشی دیگری مانند بازخورد، پیشرفت، سرعت بالای پاسخ، و سقف نامحدود در عملکرد برای انجام بازی‌ها برشمرده شده است. (گانتز، ۱۳۸۷: ۱۵۲)

نظریه تصفیه و پالایش (Catharsis Theory) را کار (Carr) روان‌شناس آمریکایی، تدوین کرد، او معتقد بود در بازی نیرویی وجود دارد که روان آدمی را از احساسات و امیال غیرضروری و خطرناک پاک می‌کند، منظور او بازی در صحنه تئاتر و اثر تراژدی‌های یونانی بر تماشاچیان بود که به نظر او باعث تخلیه روانی تماشاچیان می‌شد، بر اساس این نظریه، نیاز آسیب‌شناختی به ستیزه و جدال پر آشوب ممکن است به وسیله بازی پر خاشگرانه ارضاء شود، که در نتیجه فرد تا حدودی از این احساسات آسیب‌شناختی رهایی می‌یابد. (میلر و رایبسون، ۱۹۶۳: ۱۱۳)

این نظریه می‌تواند برای تبیین انجام بازی‌های رایانه‌ای با محتوای پر از خشونت، به محققان کمک زیادی کند. طبق این نظریه، رفتار خشونت‌آمیز در دنیای مجازی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به افراد در ارضای امیال خشونت‌آمیز خود کمک کند تا از آسیب‌های اجتماعی این امیال رهایی یابند.

سرگرمی و تفریح را می‌توان یکی از مهم‌ترین دلایل انجام بازی‌های رایانه‌ای دانست. در این مورد می‌شود به نظریه استراحت و رفع خستگی (Relaxation Theory) که توسط موریتس لازاروس (Morits Lazaros)، استاد فلسفه دانشگاه برلین، تدوین شد، اشاره کرد. بر اساس این نظریه، بازی، انرژی مصرف شده را بار دیگر تأمین می‌کند. بدن بعد از مدتی فعالیت خستگی‌آور (کار)، نیاز به فعالیتی تنش‌زا (بازی) دارد. بر اساس این نظریه زمان بازی هنگامی فرا می‌رسد که انرژی بدن به حداقل برسد، نه زمانی که انرژی بیش از حد در خود داشته باشد. (اسپادک، ۱۳۷۲: ۲۷۵)

در بررسی علت جذابیت بازی‌ها، گانتز معتقد است ترکیب شماری از ویژگی‌های صوتی و تصویری بازی‌ها، و در پی آن معمایی الکترونیک یا فعالیتی که بازیکن باید به مهارت انجام دادن و حل کردن آن را یاد بگیرد، در جلب توجه بسیاری از جوانان به بازی‌های رایانه‌ای جایگاهی خاص دارد. (گانتز، ۱۳۸۷: ۷۸)

مزایای بازی‌های رایانه‌ای

از فواید بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. فرایند یادگیری بچه‌ها را آسان و توجه آنان را جلب می‌کند.
۲. به طور فراگیر، کاربر هرچندبار که بخواهد، می‌تواند موضوعی را ببیند، بخواند و مرور کند.
۳. برنامه‌های بسیار متنوعی، نظیر نقاشی، ساخته شده که به کودکان و نوجوانان امکان خلق تصاویر یا داستان می‌دهد؛ و یا اینکه امکاناتی را ارائه می‌دهند که نوجوانان را به تاریخ، جغرافیا و ... علاقه‌مند می‌سازند. برخی از برنامه‌های آموزشی، به کودکان و نوجوانان کمک می‌کند تا بسیاری از مهارت‌های زندگی را، مانند تشخیص کلمات، با خود تمرین کنند.
۴. استفاده کردن از بیشتر برنامه‌های رایانه‌ای باعث صرفه‌جویی در وقت و هزینه می‌شود.
۵. بازی‌های رایانه‌ای به کودکان و نوجوانان مبتلا به بیماری‌هایی چون "فلج مغزی" یا "نارسایی در تشخیص واژه‌ها" کمک می‌کند.
۶. بازی‌های رایانه‌ای، به برخی هماهنگی‌ها میان چشم و دست و پرورش عضله‌ها کمک می‌کند.
۷. برای معلولان و پر کردن اوقات فراغت آنان وسیله کمک آموزشی مناسبی است.
۸. کودک بدون کتیف کردن لباس‌ها و اطراف می‌تواند به راحتی نقاشی بکشد و رنگ‌ها را عوض کند؛ برای مثال اگر از رنگ سبز لباس نقاشی‌اش خوشش نیامد به رایانه می‌گوید رنگ را قرمز کند، اگر رنگ قرمز هم رضایت او را فراهم نکرد رنگ آبی و ...
۹. مفاهیم و مبانی ریاضیات را با کمک شکل‌های کودکانه به او آموزش می‌دهد.
۱۰. به عقیده بعضیاز پزشکان، بازی‌های رایانه‌ای به کودکان کمک می‌کند که به داروهای مسکن کمتر احتیاج پیدا کنند.
۱۱. بازی‌های رایانه‌ای بچه‌ها را وارد دنیایی می‌کند که کنترلش در دست آنهاست و به همین دلیل آنها از این بازی‌ها لذت می‌برند. (یمینی فیروز، ۱۳۹۲)

معایب بازی‌های رایانه‌ای

معایب ناشی از بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان در دو دسته آسیب‌های جسمانی و آسیب‌های روانی - تربیتی مطرح کرد:

الف. آسیب‌های جسمانی

۱. چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه، به شدت تحت فشار نور قرار می‌گیرد و دچار عوارض می‌شود.
۲. تحقیقات نشان داده است که نوجوانان چنان غرق بازی می‌شوند که توجه نمی‌کنند به دلیل درگیر شدن در ماجرای بازی، تا چه حد از لحاظ بینایی و ذهنی به خود فشار می‌آورند.

۳. به دلیل اینکه نوجوان در یک وضعیت ثابت تا ساعت‌ها می‌نشیند، ستون فقرات و استخوان‌بندی او دچار اشکال شده و فرد مبتلا به آرتروز می‌شود.
۴. هیجان همیشگی هنگام بازی، بر ارگان‌سیم، دستگاه گردش خون و گوارش تأثیر منفی می‌گذارد، همچنین این هیجان‌های دروغین، سلامت روانی کودک را به خطر می‌اندازد.
۵. پوست فرد در معرض بمباران همیشگی پرتوهایی قرار می‌گیرد که از صفحه رایانه پخش می‌شود.
۶. ایجاد تهوع و سرگیجه، به‌ویژه در کودکان و نوجوانانی که زمینه صرع دارند، از دیگر عوارض این بازی‌هاست.

ب. آسیب‌های روانی – تربیتی

۱. **تقویت حس پرخاشگری.** مهم‌ترین ویژگی بازی‌های رایانه‌ای، حالت جنگی اکثر آنهاست و اینکه فرد، برای رسیدن به مرحله بعدی بازی، باید با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. استمرار چنین بازی‌هایی، کودک و نوجوان را پرخاشگر و ستیزه‌جو بار می‌آورد و او تلاش می‌کند با زور و تهاجم به خواسته‌های خود برسد.
۲. **انزوایابی.** کودکان و نوجوانانی که به طور مداوم به این بازی‌ها مشغول هستند، درونگرا، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌شوند. این روحیه انزوایابی باعث می‌شود که کودک از گروه همسالان جدا شود و این، سرآغازی برای بروز ناهنجاری‌های دیگر است.
۳. **تنبل شدن ذهن.** در این بازی‌ها به دلیل اینکه کودک و نوجوان اغلب با ساخته‌ها و برنامه‌های دیگران بازی می‌کند و کمتر امکان دخل و تصرف در آنها را دارد، حالت انفعال در او پدید می‌آید و اعتماد به نفس وی در برابر ساخته‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود.
۴. **تأثیر منفی در روابط خانوادگی.** در دوره کنونی که زندگی‌ها به سوی ماشینی شدن پیش می‌روند، خود به خود، روابط عاطفی رنگ باخته و در کنار هم بودن خانواده کمتر شده است. در چنین وضعی، بسیاری از مردم تلویزیون را جعبه جادویی می‌دانند که باعث سردی روابط خانوادگی شده است، در حالی که جعبه جادویی دیگری با جاذبه‌های سحرآمیزتری به نام رایانه، نیز به زندگی ماشینی ما وارد شده و دشواری‌ها را دوچندان کرده است.
۵. **تضعیف اخلاقیات.** اشاعه فرهنگ برهنگی و ترویج سکس، از آفت‌های دیگر بازی‌های رایانه‌ای است. نبردهای تن به تن دختران نیمه‌عریان، رقص و موسیقی غربی و ... در این بازی‌ها تبلیغ شده است و متأسفانه بدون دشواری، در فروشگاه‌ها به معرض فروش گذاشته می‌شود.
۶. **افت تحصیلی.** به دلیل جاذبه مسحورکننده این بازی‌ها، نوجوانان وقت بسیاری را صرف آن

- می‌کنند و در واقع با مصرف انرژی عصبی و روانی خویش و با چشمان و ذهنی خسته به بستر می‌روند و گاه، صبح زودتر از وقت معمول بیدار می‌شوند تا پیش از رفتن به مدرسه نیز اندکی بازی کنند. بی‌تردید این علاقه سبب افت تحصیلی خواهد شد.
۷. **از خود بیگانگی.** دنیای مجازی، ولی نزدیک به واقعیتی، که در بازی‌های رایانه‌ای به تصویر کشیده می‌شود آن قدر جذاب است که مخاطب کودک و نوجوان تحت تأثیر همه باورهایی قرار می‌گیرد که طراحان این بازی‌ها به او القا می‌کنند. فرد، دچار از خود بیگانگی شده و مانند آنها می‌اندیشد. (یمینی فیروز، ۱۳۹۲)
۸. **اعتیاد.** عده‌ای از محققان بازی‌های رایانه‌ای را اعتیادآور و خطرناک قلمداد می‌کنند. شواهد نشان می‌دهد تعدادی از علاقمندان به بازی‌های رایانه‌ای به صورت غیرطبیعی به این سرگرمی وابسته شده و از زندگی عادی خود باز می‌مانند.
۹. **القائات سیاسی و فرهنگی.** بازی‌های رایانه‌ای تأثیر ماندگاری بر فرهنگ، رشد و تکوین شخصیت افراد و روش‌های آموزشی گذاشته است. دنیای مجازی نزدیک به واقعیت که در این بازی‌ها به تصویر کشیده می‌شود به قدری مسحورکننده و جذاب است که مخاطب تحت تأثیر تمام باورهایی قرار می‌گیرد که طراحان این بازی به او القا می‌کند. (معاونت مجلس شورای اسلامی، ۱۳۸۷)

ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای

۱. **سنجش عملکرد.** بررسی واکنش کودکان در حین بازی و توجه به هویت آنان در این بازی‌ها به ما کمک می‌کند تا دریابیم آنها در موقعیت‌های مختلف چه بازخوردی را از خود بروز می‌دهند و عملکرد آنان در مقابل بیانات، فعالیت‌ها و واکنش‌های طرف مقابل چگونه است.
۲. **تعامل.** از ویژگی‌های بارز و برجسته بازی‌های رایانه‌ای، تعاملی بودن آن است. هنگامی که بازیگر آیتم‌های بازی خود را مثل جنسیت، زیبایی، قدرت و سرعت انتخاب کند، در اصل شخصیت خودش را وارد آن بازی کرده است و خود را یک شخصیت در آن صحنه بازی تصور می‌کند و همواره در تمام مراحل بازی سعی می‌کند به بهترین وجه ممکن عمل کند تا بیشترین امتیاز را به دست آورد و در صورتی که امتیازی را از دست بدهد و یا اینکه از چرخه بازی حذف شود، ناراحتی را به‌وضوح در چهره او می‌توان مشاهده کرد یا برعکس، زمانی که امتیاز بالایی را کسب کند، خوشحالی و شوق از چهره او نمایان است.
۳. **الگودهی.** از دیگر ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به الگودهی در این بازی‌ها اشاره کرد؛ برای مثال، در بازی‌های فوتبال رایانه‌ای، بیشتر بازیگرهای رایانه، به‌خصوص کودکان و نوجوانان، در وهله اول لیگ‌های شناخته‌شده اروپایی را انتخاب کرده و از بین آنها نیز تیم‌های مطرحی چون: منچستر یونایتد، بارسلونا و یا رئال مادرید را انتخاب می‌کنند و این انتخاب،

به علت وجود بازیکنی در این تیم‌ها است که الگوی بازیگر رایانه است و همواره در حین بازی، خود را جای الگوی مورد نظر فرض می‌کند و مایل است تا حرکات آن بازیکن را در زمین فوتبال پیاده کند.

۴. **مشارکت‌های اجتماعی.** از دیگر ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به کاربرد آنها در جهت یادگیری اصول مدنی و مشارکت‌های افراد در این اصول اشاره کرد. امروزه جوانان با کمک دنیای مجازی، به شکل شگفت‌انگیزی به اطلاعات و مفاهیم دسترسی دارند و برای مشارکت در زندگی اجتماعی فرصت‌های جدیدی را کسب می‌کنند. نسل امروز در درک دوستی، مسائل خصوصی، هویت، تملک، ابتکارات و فعالیت‌های مدنی، نسبت به نسل دیروز بسیار متفاوت است.

۵. **آموزش.** در بررسی ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای از منظر مباحث آموزشی، اشاره به این نکته ضروری است که یادگیری در هر زمانی اتفاق می‌افتد. این ویژگی، در ذات بشر است. یادگیری، همیشه با تغییرهایی همراه است، تغییر در محفوظات، مهارت‌ها، نگرش‌ها و رفتارها حاصل یادگیری است. ما می‌توانیم چیزهایی را یاد بگیریم که مفید و یا غیرمفید، نجات‌بخش یا خطرناک، کمک‌کننده و یا آسیب‌رسان باشند. در آموزش، ارزش‌هایی وجود دارد که تغییرهایی را نیز در بر دارند. آموزش، آسان‌سازی امر یادگیری است. این توضیحات نشان می‌دهند که یادگیری امری طبیعی است و فرد آن را برای خودش انجام می‌دهد و به صورت عمدی و برای دیگران نیز انجام می‌شود. هنگامی که از بازی‌ها به طور جدی، در امر آموزش و یادگیری استفاده شود، تعامل در بازی و یادگیری با هم انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌ها که سرگرمی — آموزشی هستند، در حقیقت فکری را در ذهن مخاطب ایجاد می‌کنند و برخلاف این تصور که بازی‌های رایانه‌ای سرگرمی هستند و هیچ‌گونه فعالیت فکری و آموزشی در آنها وجود ندارد، باید اذعان داشت که با انجام فعالیت‌هایی که در بازی وجود دارد، بازیگر در یک فضای مجازی مطالب بسیاری را می‌آموزد، این گونه بازی‌ها، به دلیل فرایند حل مسئله موجود در آنها، فعالیت‌های ذهنی بازیگر را تا حد بسیار بالایی ارتقا می‌دهند. از این رو، فعالیت‌های ذهنی، به دنیای واقعی منتقل می‌شوند. (حسینی، ۱۳۹۰)

نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش زبان

زبان ابزاری است که برای برقراری ارتباط از آن استفاده می‌شود. هرچند زبان تنها ابزار ارتباطی نیست، ولی مهم‌ترین آنها است. ارتباط به طرق دیگری که مستلزم استفاده از زبان نباشد نیز برقرار می‌شود، برای مثال دست‌اندرکاران امر تبلیغات برای تبلیغ محصولات خود از تداعی‌های بصری استفاده می‌کنند و یا برای صحبت با دیگران ما از حرکات بدن مانند اخم، حرکت شانه، سر و غیره استفاده می‌کنیم. بعضی از وسایل ارتباطی که ظاهراً غیرزبانی هستند، چیزی بیش از دستگاه‌های نشانه‌نشانند که برای

زبان استفاده می‌شوند، علائم مورس، تندنویسی و زبان اشاره نمونه‌هایی از این مقوله هستند. علائم این دستگاه‌ها بیابگر واحدهای زبانی است و به این واحدهای زبانی تعابیر معنایی داده شده است. زبان انسان با زبان حیوان متفاوت است. این تفاوت به دلیل طریق یگانه‌ای است که زبان از صوت، به عنوان وسیله بیان مقصود استفاده می‌کند و از جهت دیگر هم ساختمان صوری زبان به گونه‌ای است که با استفاده از آن، مطالب متنوع و بسیار دقیق را می‌توان بیان کرد. کل ساختار اجتماعی پیچیده و دقیق ما با استفاده از زبان ایجاد شده و غیرممکن است تصور کنیم که ما بدون دسترسی به زبان گفتار یا نوشتار قادر به برقراری ارتباطات پیچیده اجتماعی بودیم. زبان نقش عمده‌ای در تجربیات انسانی دارد و اگر بخواهیم فرایند ارتباطات بشری را درک کنیم، باید توانایی انسان را برای یادگیری زبان و ویژگی‌های خاص زبان، که موجب می‌شود زبان نقش مهمی در درون ما و بین ما بازی کند، به دقت بررسی کنیم. (دی ای ویلکینز، ۱۳۷۶: ۱۱-۱۰).

زبان پدیده‌ای اجتماعی است که زمان پیدایش آن به تشکیل نخستین اجتماعات انسانی برمی‌گردد. در واقع، زبان یکی از ضرورت‌های زندگی اجتماعی است و به کارگیری آن، یکی از ویژگی‌های انسان اجتماعی به شمار می‌آید. از هنگامی که انسان برای ادامه حیات و بقاء خود به زندگی اجتماعی روی آورد، به نوعی نظام ارتباطی برای پیام‌رسانی نیازمند شد بدین ترتیب، زبان در کلی‌ترین مفهوم و ابتدایی‌ترین شکل آن پدید آمد. این وسیله ارتباطی روزگاری از نشانه‌های حرکتی یا دیداری، زمانی از نشانه‌های آوایی یا شنیداری، در یک دوره میانی، از هر دو استفاده کرده است. با پیدایش خط و نوشتار، پیام‌رسانی ابعاد تازه و گسترده‌ای پیدا کرد و امکان انتقال تجربیات و میراث علمی و فرهنگی انسان در طول زمان و پهنه مکان فراهم گشت. بنابراین، زبان در اجتماعات انسانی و در متن زندگی گروهی و روابط اجتماعی، به دلیل نیاز انسان‌ها به ارتباط با یکدیگر، پدید آمد و در یک روند تحولی چند صد هزار ساله اشکال گوناگونی به خود گرفت. از این جهت است که زبان را نهادی اجتماعی دانسته‌اند که مهم‌ترین کارکرد آن ایجاد ارتباط است. با تحول اجتماعات بشری و پیچیده‌تر شدن سازمان‌ها و روابط اجتماعی، زبان نیز به عنوان یک نظام ارتباطی، در جهت برآوردن نیازهای ارتباطی جامعه‌های گوناگون انسانی، دچار تحول شده و رفته رفته شکل کامل‌تری پیدا کرد. (مدرسی، ۱۳۶۸: ۱)

هنگامی که دو جامعه به دلایل گوناگون با یکدیگر برخورد و ارتباط پیدا می‌کنند، زبان‌های آنها نیز در تماس و برخورد قرار می‌گیرد. نتایج حاصل از برخوردهای زبانی، گوناگون و متنوع است؛ حذف یک زبان، پیدایش زبان‌های آمیخته، دوزبانی، تغییر زبان، قرض‌گیری زبانی، همگرایی زبانی و تداخل زبانی از جمله مهم‌ترین این نتایج است که جداسازی آنها از یکدیگر در همه موارد چندان ساده به نظر نمی‌رسد. در برخی موارد که برخورد و تماس میان جامعه‌های زبانی مختلف، نزدیک و فشرده است، تعیین مرز دقیقی میان قرض‌گیری زبانی، تداخل زبانی، همگرایی زبانی و زبان‌های آمیخته کاری دشوار و نیازمند بررسی‌های گسترده است، زیرا در همه این حالت‌ها عناصر زبان‌های مختلف در یکدیگر نفوذ می‌کنند و به طور کلی نوعی آمیزش زبانی به مفهوم عام، در همه آنها مشاهده می‌شود.

در پیدایش هر یک از حالت‌های ناشی از برخورد زبان‌ها، عوامل گوناگونی دخالت دارند، اما طبیعی‌ترین و معمول‌ترین حالت که تقریباً در همه برخوردهای زبانی پیش می‌آید، قرض‌گیری یارد و بدل شدن عناصر زبانی است. قرض‌گیری زبانی روندی عمومی است که در مقولات گوناگون زبان به اشکال مختلف اتفاق می‌افتد و معمولاً به صورت یکی از انواع واژگانی، واجی، دستوری، یک‌طرفه، دوطرفه، مستقیم و غیرمستقیم در زبان‌های مختلف است. در این میان، قرض‌گیری واژگانی، یک‌طرفه و مستقیم از همه معمول‌تر است.

در انواع مختلف قرض‌گیری زبانی، به‌ویژه قرض‌گیری واژگانی، تعیین دقیق ورود یک عنصر قرضی به یک زبان دشوار است و به سادگی نمی‌توان مشخص کرد که یک واژه بیگانه دقیقاً از چه زمانی وارد زبان دیگری می‌شود و می‌توان آن را واژه‌ای قرضی به شمار آورد. آیا به محض آنکه یک گوینده واحد، عنصر زبانی بیگانه‌ای را استفاده کند، می‌توان گفت که قرض‌گیری انجام شده است؟ یا این عنصر زبانی بیگانه باید در سطح کل جامعه زبانی مورد استفاده قرار بگیرد تا بتوان ادعا کرد که قرض‌گیری انجام گرفته است؟

به طور کلی، به نظر می‌رسد هر واژه از نظر مسیری که در روند ورود به یک زبان دیگر طی کرده است، در مرحله خاصی قرار دارد و به این ترتیب، عناصر قرضی بیشتر در سطوح مختلفی میان دو حد بالا قرار می‌گیرند. شاید بتوان چنین نتیجه گرفت که یک عنصر زبانی بیگانه دست‌کم باید به وسیله گروهی از گویندگان زبان دیگر، استفاده شود تا بتوان آن را یک عنصر زبانی قرضی به شمار آورد.

برای قرض‌گیری‌های زبانی دلایل و انگیزه‌های متعددی ذکر شده است که مهم‌ترین آنها پرکردن خلأهایی است که در امر ارتباط به وجود می‌آید. اعتبار اجتماعی — فرهنگی بعضی از زبان‌ها و پرهیز از کاربرد برخی از عناصر زبانی که صورت یا مفهوم ناخوشایندی دارند از دیگر دلایلی هستند که برای توجیه قرض‌گیری‌های زبانی عنوان شده‌اند. (همان: ۸۲-۳)

افراد می‌توانند یک زبان دوم را تحت شرایط مختلفی یاد بگیرند. ممکن است زبان دوم را وقتی مدرسه راهنمایی، یا دبیرستان یا دانشگاه را شروع کردید، یاد گرفته باشید. نقل و انتقال به کشوری جدید، اغلب به معنی یادگیری یک زبان جدید است. افراد دیگر در جوامع یا خانواده‌هایی زندگی می‌کنند که به بیش از یک زبان در آنجا صحبت می‌شود، و ممکن است، همزمان زبان دوم (یا زبان‌های بیشتری) را فراگرفته باشند. اصطلاح فراگیری زبان دوم (Second Language acquisition) در واقع دلالت دارد بر فراگیری یک زبان توسط کسی (بزرگسال یا کودک) که قبلاً زبان اولی را فرا گرفته باشد. فراگیری دو زبانه اشاره به فراگیری (کم و بیش) همزمان دو زبان دارد که در کودکی رخ داده است. (فرامکین و دیگران، ۱۳۸۷)

هدف غایی در یادگیری زبان دوم، رسیدن به شیوایی و خلاقیت زبانی زبان مادری است، این مطلب به این معنا نیست که ما ممکن است انتظار همان مهارت زبانی را داشته باشیم. معیار موفقیت ما

در این نیست که آیا دانشجویان ما می‌توانند تعداد زیادی جمله، گروه و واژه‌هایی را که به آنها آموخته شده به یاد بیاورند، بلکه معیار موفقیت ما در این است که آیا آنها می‌توانند جملات جدیدی را تولید کنند. در بعضی موقعیت‌ها ممکن است هدف کمتری مد نظر باشد، در آن حالت آنچه آموخته می‌شود در حقیقت زبان نیست. به دنبال مطالب فوق باید گفت که کار اصلی در یادگیری زبان دوم، تسلط بر نظام محدودی است که موجب خلاقیت زبانی می‌شود. (دی ای ویلکینز، ۱۳۷۶)

زبان دیگری نیز وجود دارد که فرد در معرض آن قرار می‌گیرد و این زبانی است که دیگران در حضور او تولید می‌کنند، در این نوع زبان فرد مخاطب قرار نمی‌گیرد و حداقل در مراحل اولیه فراگیری زبان، قسمت اعظم آن برای فرد مفهوم نیست. و بالاخره نوع دیگر زبان، زبانی است که فرد خود تولید می‌کند. بخشی از زبانی که فرد تولید می‌کند خطاب به دیگران گفته می‌شود. عوامل مهم دیگری نیز در خصوص زبانی که فرد در معرض آن قرار می‌گیرد وجود دارد. البته مهم‌ترین عامل، زبان گفتار است. عامل دیگر، عدم کنترل زبانی است که فرد می‌شنود؛ به این معنی که در این زبان هیچ موردی از جداسازی و تکرار یک ساخت جمله، که از ویژگی‌های بیشتر روش‌های آموزشی زبان است، وجود ندارد. (همان: ۵۰-۴۹).

بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، بازی‌هایی هستند که به طور خاص برای آموزش یک موضوع خاص به افراد، تشریح مفاهیم، تقویت روند رشد، فهماندن یک واقعه یا یک فرهنگ تاریخی و یا کمک به یادگیری یک مهارت هنگام بازی طراحی شده‌اند.

نظریه کلاسیک درباره بازی که به قبل از جنگ دوم جهانی برمی‌گردد، بازی را تخلیه ارزش مازاد، تفریح، پیش تمرین و ... دانسته‌اند. اما پژوهش‌های سال‌های اخیر نشان داده‌اند، بازی‌های رایانه‌ای آموزشی در تجزیه و تحلیل فکری و سازمان دادن کوشش‌های خودآگاهانه برای تکامل فکر بسیار مؤثرند. معمولاً همه بازی‌های رایانه‌ای آموزشی با برنامه‌ریزی خاص و برای نیل به هدف‌های درسی طراحی می‌شوند. این بازی‌ها برای سهولت در انتقال مفاهیم آموزشی و تسهیل روند یاددهی - یادگیری به کار می‌روند.

جدیدترین پژوهش‌ها نشان می‌دهند بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، جدیت، اهتمام، تصمیم‌گیری، حل مسئله، همکاری و ابتکار را در یادگیری کودکان افزایش می‌دهند. یکی دیگر از مزیت‌های استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آموزشی یادگیری فعال است. یادگیری فعال زمانی اتفاق می‌افتد که فراگیران فرصت بیشتری برای ارتباط تعاملی با موضوع دوره برقرار کنند و به تولید علم تشویق شوند تا فقط دریافت‌کننده علم باشند. (پوردریایی نژاد، ۱۳۸۹: ۳۲)

بازی رایانه‌ای. ابزار آموزش

بازی‌های رایانه‌ای از چندین وجه با سرعت هرچه بیشتر در حال گسترش است. از فناوری پیشرو رایانه‌ای سه بُعدی گرفته تا گسترش طیف مخاطبان، افزایش میزان ساعات بازی و نیز ورود مفاهیم

و حوزه‌های جدید و متنوع سیاسی، تاریخی، علمی، اجتماعی و اقتصادی به بازی‌ها. در این شرایط، بهره‌وری آموزشی از این رسانه پر قدرت بحث‌انگیز و قابل توجه خواهد بود.

گسترش و رشد غافلگیرکننده استفاده از بازی رایانه‌ای، بهره‌گیری فرهنگی از چنین شیوعی، کاهش پیامدهای سوء ناشی از سیاستگذاری‌های صرفاً تجاری و خودانگیخته بودن ذاتی این بازی‌ها از عللی است که می‌توان برای ضرورت این بحث نام برد. بازی‌های رایانه‌ای با روش‌هایی جوانان را به بازی ترغیب می‌کنند که آموزش رسمی قادر به آن نیست. بچه‌ها به اراده خود فرصت زیادی را در خارج از مدرسه صرف بازی‌های پیچیده رایانه‌ای می‌کنند. به نظر می‌رسد بازی‌ها «چیزی دارند»؛ گویی روشی جهت مجذوب کردن و علاقمند ساختن افراد جوان دارند. میل به کنترل درآوردن این نیروی محرک، جهت تشویق جوانان برای یادگیری خودخواسته، دلیل اصلی توجه به بازی‌های رایانه‌ای برای یادگیری است. بسیاری از محققان و معلمان معتقدند بازی کردن به نحو شایان توجهی، تفکر جوانان را توسعه می‌بخشد. اخیراً دسته‌ای از کتاب‌های منتشر شده، به بحث پیرامون «برنامه‌نویسی دوباره» ذهن افراد جوان در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند. (گیویان، ۱۳۸۸)

از آنجا که کودکان و نوجوانان بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای خارجی استفاده می‌کنند، ناخودآگاه در معرض عناصر زبانی بیگانه (واژگان، اصطلاحات و تکه‌کلام‌ها) قرار می‌گیرند. این امر سبب می‌شود کودکان و نوجوانان، غیرمستقیم و ناخودآگاه عناصر زبانی بیگانه را یاد بگیرند. برای تأیید این ادعا می‌توان به نظریه یادگیری اجتماعی (Social Learning Theory) که آلبرت باندورا (Albert Bandura) مطرح کرده است، اشاره کرد. بر اساس این نظریه، انسان‌ها بیشتر آنچه را که برای راهنمایی و عمل در زندگی نیاز دارند، تنها از راه تجربه و مشاهده مستقیم یاد نمی‌گیرند، بلکه عمده آنها به طور غیرمستقیم و به‌ویژه از طریق رسانه‌های جمعی آموخته می‌شود. ادعای اصلی باندورا این است که بیشتر رفتارهای آدمی از طریق مشاهده رفتار دیگران و الگوبرداری یاد گرفته می‌شود.

نظریه یادگیری اجتماعی به طور گسترده‌ای برای مطالعه تأثیر رسانه‌ها بر خشونت مورد استفاده قرار می‌گیرد. در مقایسه با نظریه کاشت (Cultivation Theory) که مدعی تأثیرگذاری خشونت تلویزیونی بر نگرش‌هاست نه رفتارها، نظریه یادگیری اجتماعی پرخاشگری را نتیجه تماشای برنامه‌های خشونت‌آمیز می‌داند و معتقد است که فرد از طریق مطالعه و مشاهده نمونه‌های رسانه‌ای، رفتارهای مناسب را فرا می‌گیرد؛ یعنی در واقع می‌فهمد کدام دسته از رفتارها پاداش و کدام یک کیفر می‌بینند. از این طریق، مخاطبان می‌کوشند در زندگی واقعی پاداش بگیرند و بنابراین به تقلید و الگوبرداری از نمونه‌های رسانه‌ای گرایش پیدا می‌کنند.

چهار فرایند اصلی یادگیری اجتماعی در الگوی باندورا عبارت‌اند از: توجه (Attention)، حفظ و یادآوری (Retention)، تولید (Production) و انگیزش (Motivation). نقطه شروع یادگیری یک رویداد، مشاهده مستقیم یا غیرمستقیم است. با در نظر گرفتن رویدادی که بتوان آن را مشاهده کرد و در نتیجه الگوبرداری کرد، اولین قدم در یادگیری اجتماعی، توجه به آن رویداد است. بدیهی است

تا زمانی که ما به رویدادی توجه نداشته باشیم و نتوانیم بخش‌های مهم آن را درک کنیم، نمی‌توانیم از آن رویداد چیزی بیاموزیم. ما به متون رسانه‌ای که با زندگی، نیازها و منافع شخصی مان ارتباط دارد، توجه می‌کنیم. پس آنچه را که آموختیم به خاطر می‌سپاریم و به ذخایر شناخت پیشین اضافه می‌کنیم، تا در موقع لزوم آن را به یاد آوریم. اگر عمل مشاهده‌شده را به خاطر نداشته باشیم، اجرای الگوبرداری امکان‌پذیر نیست. فرایند تولید، یعنی کاربرد عملی آموخته‌ها که به پاداش و تنبیه منجر می‌شود؛ بازتولید صحیح نتیجه آزمون و خطاست. در نهایت، انگیزه برای ادامه مسیر بیشتر یا کمتر می‌شود. انگیزه که برای انجام عمل مهم است، بستگی به تشویق دارد.

خلاصه اینکه، رسانه‌های جمعی به‌خصوص رسانه‌های تصویری، منبع اصلی یادگیری اجتماعی هستند. باندورا می‌نویسد: «رسانه‌ها اگرچه تنها منبع یادگیری اجتماعی نیستند و نفوذ و تأثیرشان به دیگر منابع یادگیری یعنی والدین، دوستان و معلمان وابسته است، ولی روی مردم تأثیر مستقیم دارند و این تأثیرگذاری به میانجی نفوذ شخصی یا شبکه‌های اجتماعی صورت نمی‌گیرد».

(مهدی‌زاده، ۱۳۸۹)

دلایل بهره‌گیری از بازی برای آموزش

- خاصیت باز پردازش‌کننده این بازی‌ها در آفرینش و پرورش توانایی‌های جدید شناختی: اینکه در بازی می‌توان یک سری از مهارت‌ها و توانایی‌های ذهنی و عملی را ایجاد کرد، پرورش داد و تقویت کرد.
- مشکلات الگوی آموزشی خطابه محور. مدت‌هاست که از ایرادات الگوی آموزشی سخنران محور صحبت می‌شود. در این شیوه آموزشی، دانش‌آموز هم نسبت به آموزگار و هم نسبت به مفاهیم آموختنی در سطح بالایی از انفعال جای می‌گیرد.
- مطرح شدن الگوهای جدید آموزشی در عمل و در موقعیت: با استفاده از بازی برای آموزش می‌توان به الگوهای یادگیری در عمل و در موقعیت نزدیک شد. در این الگوها که مبنای حضور فعالانه فرد به عنوان کنشگر فعال، در حین آموزش و عمل است، به‌خوبی می‌توان از توانایی‌های بازی بهره جست.
- پرورش مهارت‌های پردازش از طریق شبیه‌سازی. اینکه فرد در بازی اجازه می‌یابد موقعیت‌ها، مکان‌ها، فضاها، زمان‌ها، شخصیت‌ها، تیپ‌ها و میان‌کنش‌های گسترده را تجربه کند، به درک و پردازش گسترده و چندوجهی فرد کمک می‌کند.
- فهم و کشف وقایع و حقایق جامعه و جهان، بازیکن با شرکت فعالانه در یک جنگ و مبارزه جدی می‌تواند درک بیشتری از مفاهیم و مشکلات در جنگ، قحطی، کشتن، تضاد و ... به دست آورد، به همین ترتیب مثلاً با انجام یک بازی تجاری می‌تواند از مفاهیم سرمایه‌داری، سود، بیمه و ... بیشتر بداند. (گیویان، ۱۳۸۸)

ویژگی‌هایی از بازی که به یادگیری کمک می‌کند

۱. یادگیری از طریق آزمایش در محیطی بدون دغدغه. اینکه بازیکن می‌تواند هر گونه آزمایش و خطایی را، بدون دغدغه از دست دادن چیزی یا تحمل هزینه‌ای انجام دهد، به یادگیری فرد کمک شایانی می‌کند.
۲. عمل کردن بدون ترس از خطرات دنیای واقعی. بازی‌ها اگرچه در بسیاری از جنبه‌های زندگی بشری پا گذاشته‌اند و بسیار دقیق شبیه‌سازی شده‌اند، ولی به هر حال این حقیقت که بازی "بازی" است و از خطرات و مشکلات عینی جهان واقعی فاصله دارد، به فرد اطمینان خاطر می‌دهد که هر طوری بازی کند، چیزی را از دست نمی‌دهد.
۳. امکان دست‌یابی به موقعیت‌ها و توانایی‌هایی در بازی که در دنیای واقعی نشدنی است. بازی می‌تواند بازیکن را در جایگاه و موقعیت رویایی قرار دهد، که همیشه آرزوی آن را داشته است. بازی می‌تواند کنج‌کاوای فرد را که در زندگی واقعی و در بسیاری از زمینه‌ها به دلیل محدودیت‌های ذاتی یا موقعیتی و یا شخصی ارضا نمی‌شود، راضی کند. (گیویان، ۱۳۸۸)

ارائه مدلی برای به‌کارگیری آموزش مبتنی بر بازی رایانه‌ای

پژوهش‌ها تأثیر فناوری اطلاعات را از طریق بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از رسانه‌های گوناگون نشان داده است. صنعت بازی رایانه‌ای در جذب کاربران جوان موفق بوده، زیرا در دو دهه اخیر، این بازی الکترونیکی از نظر فنی، بسیار آسان‌تر شده است.

بازی رایانه‌ای در بین بچه‌ها، فعالیت اوقات فراغت محسوب شده است و در شکل کاربردی ویدئویی، تلفن همراه یا رایانه (کامپیوتر) است. پژوهش فیرابند و کلینگر (Feierabend & Klingler) نشان داده است که در یک هفته، کاربران بین ۶ تا ۱۳ سال، بسیار مایل به انجام دادن چنین بازی‌های رایانه‌ای به صورت انفرادی یا گروهی هستند.

مطالعات در جهت استفاده بازی‌های رایانه‌ای، در زمینه یادگیری کارآمد، مؤثر و کیفی هدایت شده‌اند. بازی‌های رایانه‌ای همچنین استعداد ایجاد یک محیط یادگیری مفرح (سرگرمی) را دارند، همان‌طور که بازی‌ها پتانسیل ترغیب دانش‌آموزان را دارند؛ به علاوه، بازی‌های رایانه‌ای بیشتر فعالیت‌های رقابتی شامل قوانین، اهداف، بازخورد، تعامل و نتایج آن را در بر می‌گیرد، بویونگ کیم (Bokyeong Kim, 2009) و دیگران ثابت کرده‌اند که یادگیری مبتنی بر بازی رایانه‌ای، چند جنبه از فرایند یادگیری را به شرح زیر در بر می‌گیرد:

- تشویق دانش‌آموزان برای جمع‌آوری ایده‌ها از زمینه‌های مختلف جهت حل یا تصمیم‌گیری روی یک راه حل؛
- باز داشتن دانش‌آموزان از یادگیری به وسیله کاربرد بازی‌های مبتنی بر عمل معین؛
- تشویق دانش‌آموزان برای تعامل با دیگر اعضای گروه و بهبود مهارت‌های یادگیری.

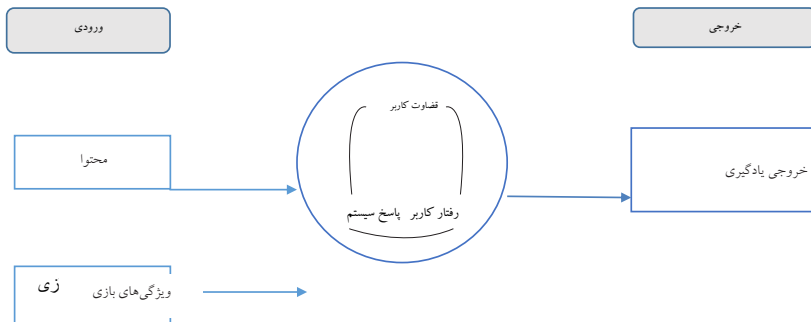
جنبه‌های مهم بازی شامل

جست‌وجوی اطلاعات، انتخاب اطلاعات مورد نیاز، توسعه راهبرد بحث، تعیین کردن تضادها و حل کردن مسئله است.

بر اساس عقیده فنجنگ ک (Fenggen ke, 2008)، پژوهشگران آموزشی بازی‌های رایانه‌ای را یک ابزار یادگیری بالقوه پیشنهاد کردند. یافته‌های آنها مبتنی بر بحث‌های زیر است:

- دانش‌آموزان می‌توانند خودشان را با بازی رایانه‌ای پیوند دهند.
 - بازی‌های رایانه‌ای یادگیری فعال را تشویق می‌کند.
 - شواهد تجربی وجود دارد که اثبات می‌کند بازی می‌تواند ابزاری مؤثر برای بهبود درک در طول یادگیری باشد.
 - بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند دانش‌آموزان را به همکاری با یکدیگر ترغیب کند.
- گاریس (Gariss, 2002) و همکاران یک مدل یادگیری مبتنی بر بازی را معرفی کردند که نشان می‌دهد چگونه ترکیب بین بازی‌های رایانه‌ای و آموزشی کامل شده است. بر اساس عقیده پیوک و دیگران (Pivec, 2003)، مدل یادگیری مبتنی بر بازی به طور موفقیت‌آمیزی در آموزش رسمی مانند آموزش ورزشی، پزشکی و نظامی و غیره اجرا شده است.

با توجه به شکل ۱، متوجه می‌شویم که چه طور و چه وقت یادگیری، در یک آموزش مبتنی بر بازی اتفاق می‌افتد. بر اساس یافته‌های پیوک و دیگران (۲۰۰۳)، مشخصه‌های اصلی یک بازی آموزشی، محتوای دروسی هستند که با ویژگی‌های بازی رابطه دارند. مشخصه اصلی این است که بازی باید دانش‌آموزان را ترغیب کند؛ زیرا آنها برای تکرار کردن سیکل مشتاق هستند. در تکرار عمل، دانش‌آموزان برای به نمایش گذاشتن تغییرهای رفتاری شناختی و عاطفی از طریق تعامل، در حین بازی سبقت می‌گیرند.



شکل ۱. مدل یادگیری مبتنی بر بازی (گاریس و دیگران، ۲۰۰۲)

بر اساس گفته گاریس و دیگران (۲۰۰۲)، شکل ۱، یک رابطه میان چرخه بازی و خروجی یادگیری را توصیف می‌کند. این مدل، یک پیوند میان فعالیت‌های مبتنی بر شبیه‌سازی و دنیای واقعی فراهم می‌کند که تا اندازه‌ای حوادث را در بازی با رخدادهای دنیای واقعی پیوند می‌دهد. طبق گفته پیوک و دیگران، همچنین کولب (Kolb, 1971) و دیگران، این مدل توصیف آنچه که در کاربرد فرایند یادگیری متعهد، بازتاب و درک شده بودند، همچنین نوع بازی نقش بازی کردن (آر پی جی)، رابطه میان مدل یادگیری مبتنی بر بازی و بازی خودشان را نشان می‌دهد. هدف آر پی جی سرگرم کردن دانش‌آموزان است و می‌تواند یک سرگرمی آموزشی طبقه‌بندی شود که بیشتر رویکرد حل کردن مسئله دارد و هر بازیگر یک شخصیتی که دوستش دارد، انتخاب می‌کند. بازی‌های آر پی جی بیشتر سطح بالا هستند و راه‌حل‌های زیادی دارند. بنابراین، بازیکن را در شکل تجهیزات، اسلحه‌ها، نقشه‌های ریز و غیره راهنمایی می‌کنند، همچنین، برای اینکه کاربران فکر کنند چگونه با چالش‌ها مواجه می‌شوند، نکاتی را هشدار می‌دهند و پاداش‌هایی در شکل مدال‌ها و گواهی‌هایی جهت حمایت انگیزشی برای بازیگران فراهم می‌کنند.

در توسعه دادن کاربرد یک بازی رایانه‌ای، طراحان باید شمار ویژگی‌های بازی را در نظر بگیرند. چندین نظر روی ویژگی‌های یک بازی وجود دارد برای مثال، تورنتون (Thornton, 1990) و دیگران همچنین پیوک و دیگران ادعا کردند که تعامل‌پذیری یک جنبه مهم در یک بازی است. جانستون و فلیکس (Johnston & Felix, 1993) از طرف دیگر حرکت تصویری، قاعده، هدف و تعامل را ویژگی مهم یک بازی می‌دانند. باراناوسکاس (Baranauxas, 1999) و دیگران بیان کردند که بازی باید چالش‌برانگیز و پرمخاطره باشد. طبق گفته مالون (۱۹۸۱)، چهار ویژگی که باید در یک بازی رایانه‌ای باشند، قوه تخیل، حس کنجکاوی، چالش‌ها و توانایی کنترل کردن هستند. دراکمن (Druckman, 1995) ادعا کرد که بازی‌ها قادر به بالا بردن سطح انگیزشی و علاقه دانش‌آموزان در آموزش هستند. هشت نفر از یازده محقق ثابت کردند که حفظ یادگیری در یادگیری مبتنی بر بازی بهتر است، در صورتی که، مطالعات دیگر این اهمیت را نشان ندادند. هفت مطالعه از هشت مطالعه روی علاقه به یادگیری دانش‌آموزان نشان دادند که آنها علاقه‌مند به بازی‌ها هستند؛ بنابراین، پیوک و دیگران (۲۰۰۳) نشان دادند که رابطه میان علاقه به یادگیری و یادگیری مبتنی بر بازی، هنوز نامشخص است.

مزایای یادگیری زبان از طریق بازی

در سال ۲۰۰۳ مجله آسیایی EFL تحقیقی با کمک کارشناسان یادگیری زبان انجام داد. این تحقیق تأثیر روش‌های آموزشی بازی‌محور را هنگام یادگیری یک زبان جدید روی دانش‌آموزان مورد بررسی قرار داد. دانش‌آموزان بیان کردند که از فضای آرامش‌بخشی که بازی‌ها برایشان فراهم کرده در کنار حس رقابت و انگیزه‌ای که به فضای یادگیری افزوده شده است، لذت برده‌اند. سپس

معلمان مشاهده کردند که دانش آموزانی که این گونه بازی‌ها را انجام داده‌اند در مقایسه با آنهایی که طوطی وار مطالبی را فرا گرفته‌اند سرعت یادگیری بیشتری دارند و اطلاعات بیشتری به ذهن خود می‌سپارند. این تحقیق اثبات کرد که بازی‌های رایانه‌ای ابزار بسیار مؤثری برای یادگیری زبان هستند.

حال که با مزایای متعدد بازی‌های رایانه‌ای آشنا شده‌اید در ذیل به خلاصه‌ای از این مزایا در رابطه با بازی‌های آموزشی زبان می‌پردازیم:

صرفه‌جویی در زمان؛ راهی مناسب برای رهایی از روش‌های معمولی آموزش؛ سرگرم‌کننده و لذت بخش بودن؛ فراهم آوردن متنی هدفمند برای استفاده زبانی؛ افزایش انگیزه یادگیری؛ تقویت مهارت زبانی؛ کاهش اضطراب هنگام اشتباه کردن؛ ترکیب مهارت‌های مختلف زبانی از قبیل خواندنی، شنیداری، گفتاری و نوشتاری؛ تشویق کاربران برای استفاده زبانی و ایجاد نگرش‌های مثبت در جهت یادگیری.

نتایج حاصله از یادگیری زبان‌محور به خوبی قابل لمس هستند. بازی‌های رایانه‌ای به شکل گسترده‌ای در ایالات متحده آمریکا، برای اهداف تعلیمی و تربیتی استفاده شده است. در سال ۲۰۰۸ نزدیک به ۱۷۰ میلیون آمریکایی برای دستیابی به اهداف آموزشی مختلفی حدود ۱۲ میلیون دلار صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای کردند. به وسیله بازی کردن مغز شما در زمان یادگیری به شدت تحریک می‌شود و هم‌زمان سایر مهارت‌های شناختی خود مانند حل مسئله، حافظه، تمرکز، تیزهوشی و البته زبان را تقویت می‌کند. (دی ای و بلکینز، ۱۳۷۶)

نتیجه‌گیری

بازی‌های رایانه‌ای نه فقط ابزاری برای سرگرمی و تفریح، بلکه یکی از بزرگ‌ترین صنایع دنیای فناوری ارتباطات و اطلاعات هستند. شناخت اندکی که نسبت به این صنعت در کشور ما وجود دارد، باعث شده است تا بیشتر افراد، بازی‌های رایانه‌ای را ویژه کودکان بدانند و آن را نوعی تفریح جهت اوقات فراغت بپندارند. در حالی که، در اکثر کشورهای جهان، این بخش از علوم، جزء تخصص‌های مهم به شمار می‌رود و اهمیت بسزایی دارد. بنابراین نباید دیدگاه منفی و مغرضانه به بازی‌های رایانه‌ای داشت، بلکه می‌توان از این تکنولوژی برای آموزش و انتقال ارزش‌ها در نسل جوان و نوجوان استفاده کرد.

یادگیری یک زبان جدید در صورتی که توأم با تفریح باشد، بسیار لذت‌بخش است، امروزه افراد می‌توانند از طریق رسانه‌های اجتماعی، فیلم و حتی بازی‌های رایانه‌ای زبان جدیدی را یاد بگیرند. هر روش یادگیری طوطی‌واری در نهایت خسته‌کننده می‌شود، این روش باعث ایجاد الگوی آموزشی ضعیف و خسته‌کننده‌ای می‌شود که پیشرفت چشمگیری به همراه نخواهد داشت. بازی‌ها علاوه بر فراهم آوردن راهی جایگزین به منظور یادگیری زبان روشی لذت‌بخش نیز در

اختیار افراد قرار می‌دهد. امروزه ایده یادگیری صرفاً به معنای حفظ کردن طوطی‌وار نیست، بلکه به معنای کسب مهارت‌های لازم به منظور ارائه پاسخی مناسب در شرایط مختلف است. بازی‌ها می‌توانند این مزایا را با سرگرم‌کننده‌ترین روش ممکن ارائه دهند؛ بنابراین مادامی که از بازی کردن لذت می‌برید می‌توانید از یادگیری ناخودآگاه مجموعه‌ای از مهارت‌های زبانی نیز لذت ببرید.

بهترین بازی‌های زبانی به منظور درگیر کردن کاربران در موقعیت‌های مختلف استفاده از زبان طراحی شده‌اند. این گونه بازی‌های رایانه‌ای فضای یادگیری پویایی را برای شخص فراهم می‌کند، به گونه‌ای که او شاهد بهره‌مندی بسیاری از انجام این بازی خواهد شد. شما می‌توانید طی یک بازه زمانی مناسب به بازی پردازید و از زمانی که صرف یادگیری زبان مورد نظر خود می‌کنید لذت ببرید. بهترین قسمت زمانی است که شما غرق در انجام بازی شده‌اید که در اصل در حال یادگیری هستید، بنابراین به جای توجه به یک آموزش استاندارد تنها روی نحوه خوب بازی کردن تمرکز می‌کنید. علاوه بر این یادگیری از طریق بازی شما را تشویق می‌کند تا در مورد زبان مورد نظرتان بیشتر یاد بگیرید و میزان پیشرفت شما در بازی بستگی به میزان یادگیری زبان مورد نظر دارد، که در این صورت هر چه به مراحل بالاتری در بازی می‌رسید به مهارت بالاتری از زبان مورد نظر خود نیز رسیده‌اید.

آلبرت باندورا، واضع نظریه یادگیری اجتماعی، معتقد است که انسان‌ها بیشتر آنچه را که برای راهنمایی و عمل در زندگی نیاز دارند، صرفاً از تجربه و مشاهده مستقیم یاد نمی‌گیرند، بلکه عمده آنها به طور غیرمستقیم و به‌ویژه از طریق رسانه‌های جمعی آموخته می‌شود. ادعای اصلی باندورا این است که بیشتر رفتارهای آدمی از طریق مشاهده رفتار دیگران و الگوبرداری یاد گرفته می‌شود. چهار فرایند اصلی یادگیری اجتماعی در الگوی باندورا عبارت از: توجه، حفظ و یادآوری، تولید و انگیزش است. نقطه شروع یادگیری یک رویداد، مشاهده مستقیم یا غیرمستقیم است. در یادگیری اجتماعی، اولین قدم توجه به رویداد است. بدیهی است تا زمانی که ما به رویدادی توجه نداشته باشیم و نتوانیم بخش‌های مهم آن را درک کنیم، نمی‌توانیم از آن رویداد چیزی بیاموزیم. ما به متون رسانه‌ای که با زندگی، نیازها و منافع شخصی مان ارتباط دارد، توجه می‌کنیم. پس آنچه را که آموختیم به خاطر می‌سپاریم و به ذخایر شناخت پیشین اضافه می‌کنیم تا در موقع لزوم آن را به یاد آوریم. اگر عمل مشاهده شده را به خاطر نداشته باشیم، الگوبرداری امکان‌پذیر نیست. فرایند تولید، یعنی کاربرد عملی آموخته‌ها که به پاداش و تنبیه منجر می‌شود؛ بازتولید صحیح نتیجه آزمون و خطاست.

در نهایت، انگیزه برای ادامه مسیر بیشتر یا کمتر می‌شود. انگیزه، که برای انجام عمل مهم است، بستگی به تشویق دارد. خلاصه اینکه، رسانه‌های جمعی به‌خصوص رسانه‌های تصویری، منبع اصلی یادگیری اجتماعی هستند. باندورا می‌نویسد رسانه‌ها اگرچه تنها منبع یادگیری اجتماعی نیستند و نفوذ و تأثیرشان به دیگر منابع یادگیری یعنی والدین، دوستان و معلمان وابسته است، ولی

روی مردم تأثیر مستقیم دارند و این تأثیرگذاری به میانجی نفوذ شخصی یا شبکه‌های اجتماعی صورت نمی‌گیرد. برای اثربخشی بیشتر بازی‌های رایانه‌ای در امر آموزش و یادگیری، معلمان باید نگرش خود را نسبت به این نوع از آموزش تغییر دهند، با بازی‌های رایانه‌ای که می‌تواند در آموزش به کودکان و نوجوانان کمک‌کننده باشد، آشنا شوند و بازی رایانه‌ای را رسانه‌ای بدانند که قابلیت‌های پنهان کودکان و نوجوانان را آشکار می‌کند. همچنین پژوهشگرانی که در حوزه بازی‌های رایانه‌ای فعال هستند و افرادی که در صنعت تولید بازی‌های رایانه‌ای کار می‌کنند، لازم است قابلیت‌های بالقوه بازی‌های رایانه‌ای در زمینه آموزش و یادگیری را بشناسند و سعی در تولید بازی‌هایی داشته باشند که برای مقاصد آموزشی طراحی شده است. با توجه به یافته‌های به دست آمده در این پژوهش می‌توان نتیجه گرفت که دانش‌آموزان از طریق انجام بازی‌های رایانه‌ای به طور غیرمستقیم و ناخودآگاه زبان بیگانه را می‌آموزند.

منابع

اسپادک، برنارد (۱۳۷۲)، آموزش در دوران کودکی، ترجمه محمد حسین قطری نژاد، چاپ چهارم، انتشارات آستان قدس رضوی، مشهد.

آخوندی، مرتضی (۱۳۸۷)، "بازی‌های رایانه‌ای و آموزش دینی"، دین و ارتباطات، ۲ (۳۴).

بنی طالبی، کتابیون (۱۳۸۵)، "مقایسه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر خلاق کودکان دوره‌های آمادگی شهرکرد در سال تحصیلی ۱۳۸۵-۱۳۸۶"، پایان‌نامه دوره کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبایی، تهران.

پوردریایی نژاد، علی (۱۳۸۹)، بازی‌هایی برای آموزش زبان انگلیسی، سینما، تهران.

جوادی، محمدجعفر، سوزان امامی پور و زهرا رضایی کاشی (۱۳۸۸)، "رابطه بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری و روابط والد - فرزند در دانش‌آموزان"، مجله پژوهش‌های روان‌شناسی، ۱ (۳۰).

حسینی، سید داوود (۱۳۹۰)، "بازی‌های رایانه‌ای؛ نگاهی به ویژگی‌ها، بایدها و نبایدها"، ره‌آورد نور، ۳ (۳۶).

دی ای ویلکینز (۱۳۷۶)، آموزش یادگیری زبان دوم، ترجمه ترانه اصغری طبری، انتشارات طریق کمال، تهران.

زمردیان، رضا (۱۳۷۲)، فرهنگ واژه‌های دخیل اروپایی در فارسی، آستان قدس رضوی، مشهد.

شریفی، لیلی، مهدی شقاقی و صابر شریفی (۱۳۹۰)، "بررسی رابطه انجام بازی‌های رایانه‌ای و میزان مطالعه دانش‌آموزان مقطع راهنمایی؛ مطالعه موردی شهر کرج"، تحقیقات کتابداری و اطلاع‌رسانی دانشگاهی، تهران، ۴۷ (۵۷).

شعاری نژاد، علی اکبر (۱۳۸۶)، ادبیات کودکان، اطلاعات، تهران.

طالبی، حمیدرضا و علی اکبر جلالی (۱۳۸۹)، ارائه مدلی برای بکارگیری آموزش مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای اجتماعی، دانشگاه صنعتی امیرکبیر، تهران.

علیزاده، عبدالرحمان (۱۳۸۵)، "بررسی میزان و عوامل موثر بر گرایش دانش‌آموزان دبیرستان‌های تهرانی به بازی‌های رایانه‌ای"، پایان‌نامه کارشناسی ارشد علوم ارتباطات، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه علامه طباطبایی.

فرامکین، ویکتوریا، رابرت رادمن و هیامز نینا (۱۳۸۷)، درآمدی بر زبان‌شناسی، ترجمه علی بهرامی، سید ضیال‌الدین،

راهنما، تهران.

فرمند، فرزین و مریم صباغان (۱۳۹۴)، "تأثیر آموزش به کمک بازی رایانه‌ای دالان سبز در افزایش یادآوری مفاهیم

شیمی اول دبیرستان"، فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ۵ (۳).

کوثری، مسعود (۱۳۹۰)، درآمدی بر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، سلماس، تهران.

گانتز، بری (۱۳۸۷)، اثر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای بر کودکان، سیدحسین پورعابدینی، جوانه رشد، تهران.

گیویان، عبدالله (۱۳۸۸)، "بازی‌های رایانه‌ای، مجموعه مقالات"، همشهری (مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ای

موسسه همشهری).

مدرسی، یحیی (۱۳۶۸)، درآمدی بر جامعه‌شناسی زبان، مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی، تهران.

معاونت پژوهشی مجلس شورای اسلامی (۱۳۸۷)، "بررسی وضعیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و چالش‌های

آن"، مطالعات فناوری‌های نوین، تهران.

منطقی، مرتضی (۱۳۸۷)، راهنمای والدین در استفاده‌ی فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید: بازی‌های ویدئویی -

رایانه‌ای، عابد، تهران.

مهدی‌زاده، محمد (۱۳۸۹)، نظریه‌های رسانه‌اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی، همشهری، تهران.

نظقی، مرتضی (۱۳۸۶)، "بررسی میزان تأثیر فناوری‌های جدید (ماهواره، اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای) در رفتار اجتماعی

دانش‌آموزان و تدوین سیاست‌های لازم برای بهره‌برداری بهینه از آن"، دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی، تهران.

ولایتی، الهه، اصغر هادوی کاشانی، و محمدحسن امرتیموری (۱۳۹۲)، "تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری،

یادداری و انگیزه پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دختر کم‌توان ذهنی"، روان‌شناسی افراد استثنایی، ۹ (۲)، تهران.

یمینی فیروز، مینا (۱۳۹۲)، "درآمدی بر بازی‌های رایانه‌ای"، گفت‌مان علم و فناوری، ۱ (۴).

Aghlara, L. & Hadidi Tamjid, N. (2011), "The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition", *Procedia- social and behavioral Sciences*, 29.

Ahmad, I. & Jaafar, A. (2011), "Computer games: implementation into teaching and learning", *Procedia- social and behavioral Sciences*, 59.

Baranauskas, M., Neto, N., & Borges, M. (1999), "Learning at work through a multi-user synchronous simulation game" Proceeding of the PEG'99 Conference. Exeter. UK.

Bokyeong Kim, Hyungsung Park, Youngkyun Baek, (2009), "Notjust fun, but serious strategies: Using meta-cognitive strategies in game-based learning", *Computer & Education Journal Bil*, 52.

Bourgonjon, J. et al. (2010), "Students perceptions about the use of video games in the classroom", *Computers & Education*, 54.

Cehan, S.N. & Cehan, D.A. (2012), "Computer games and English language learning", *Springer-Verlag Berlin Heidelberg*, 7558.

Donmus, V. (2010), "The use of social networks in educational computer-games based foreign language learning", *Procedia- social and behavioral Sciences*, 9.

Druckman, D. (1995), "The Educational Effectiveness of Interactive Games Simulation and gaming across

disciplines and cultures”, ISAGA at a watershed, Thousand Oaks.

Fenggeng Ke (2008), “A case study of computer gaming for math: Engaged Learning from gameplay”, *Computer & Education Journal* Bil 51.

Garris, R., Ahlers, R. and Driskell, J.E. (2002), “Games, motivation and learning, simulation & gaming”, *An Interdisciplinary Journal Practice and Research*, Vol 33, No. 4. Dec 2002.

Johnston, R.T. de Felix, W. (1993), “Learning from video games” *Computer in schools*.

Kolb, D.A., Rubin, I.M. & McInTyre, J. (1971), *Organizational Psychology: An experimental approach*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Millerm N.P., Robinson, D.M. (1963), *The Leisure Age, Belmont and worth publishing*.