



گیم بازی کودکان در دوران کرونا/ فرهنگ بومی تحت تهاجم بازیهای خارجی

این بار صحبت از یک دنیای ناملموس و عجیب از نبردهای سخت است؛ دنیایی که با شیوع ویروس کرونا و افزایش اوقات فراغت، کودکان و نوجوانان به استقبال از این دنیای بیگانه رفته اند.

این بار صحبت از یک دنیای ناملموس و عجیب از نبردهای سخت است؛ دنیایی که با شیوع ویروس کرونا و افزایش اوقات فراغت، کودکان و نوجوانان به استقبال از این دنیای بیگانه رفته اند.

به گزارش نصر، اینجا صدای پای کودکان و نوجوانانی به گوش می رسد که دوست دارند دنیا را به لرزه درآورند. دنیایی ناملموس و عجیب از نبردهای سخت که ارمغانی از یک پیام فرهنگی ارسال شده توسط جوامع غربی است؛ دنیایی که سلیقه و انتخاب شخصی حرف اول و آخر را می زند.

داستان تاج و تخت یا اسپارتناکوس، اتاق فرار ترسناک یا بازی آرایش عروسک های دخترانه و یا حتی تیرانداز جنگ جهانی، هر چه که باشد هر کدام طرفداران پر و پا قرص خود را دارند که در قاب یک ماجراجویی پر از تحرک و معما خودنمایی می کنند. این روزها نیز با شیوع ویروس کرونا و ازدیاد اوقات فراغت، تنور ترویج عقاید بی ثبات و بیگانه شدن با فرهنگ ملی حسابی داغ شده است؛ کودکان و نوجوانانی که به استقبال از این دنیای ناملموس رفته و دور شدن از ارزش و هنجارهای اجتماعی را برای خود برگزیده اند.

تبدیل شدن بازی های رایانه ای به بخش جدایی ناپذیری از زندگی در این رابطه یک روانشناس بالینی در تبریز به خبرنگار مهر گفت: امروزه بازی های رایانه ای به بخش جدایی ناپذیری از زندگی کودکان و نوجوانان تبدیل شده است.

مهدی صدقی ادامه داد: تغییرات سبک زندگی از قبیل زندگی آپارتمانی، حذف حیاط های با صفای قدیمی و دورهمی های خانوادگی و پر جمعیت، محدودیت های زندگی کودکان و نوجوانان به دلیل نگرانی های جوامع امروزی، حذف فعالیت های پرشور و تحرک، درگیری والدین به خصوص والدینی که هر دو شاغل هستند فرصت کم تری را در کنار فرزندان خود سپری می کنند. کودکان و نوجوانان نسل جدید، برای جبران بسیاری از کمبودها از کمبودهای عاطفی و ارتباطی، به جهان مجازی پناه برده اند تا در گیر و دار فضای مجازی و بازی های رایانه ای خود را نشان دهند. وی در ادامه افزود: کم شدن جمعیت خواهر و برادرها در جمع خانواده به دلیل مشکلات مالی و سختی شرایط فرزند پروری، روی آوردن آموزش ها و مهارت ها به سوی آموزش های الکترونیک و از راه دور، به وجود آمدن فضای مجازی که اثری از هیچ کدام در نسل های قبلی نبوده و در دسترس بودن آن ها برای عموم جامعه و گاهی لزوم استفاده از آن ها برای ارتباط های آموزشی و کاری، استفاده کودکان و نوجوانان را در استفاده از بازی های رایانه ای اجتناب ناپذیر کرده است.

جبران کمبودهای عاطفی و ارتباطی

صدقی معتقد است: ظاهراً کودکان و نوجوانان نسل جدید، برای جبران بسیاری از کمبودها از جمله کمبودهای عاطفی و ارتباطی، به جهان مجازی پناه برده اند تا در گیر و دار فضای مجازی و بازی های رایانه ای خود را نشان دهند و ارتباطی را که در بطن خانواده به آن دست می یافتند حالا در بازی های مجازی و رایانه ای به آن دست یافته اند. او ادامه داد: همان گونه که مشاهده می شود پسران بیشتر از دختران در سنین کودکی و نوجوانی به بازی های رایانه ای خشن، روی آورده و حس رقابت طلبی یا جنگجویی خود را به بدترین شکل ممکن ارضا می کنند و در نتیجه زندگی خود را در مسیر درستی پیش نمی برند.

والدینی که از اثرات جبران ناپذیر این بازی ها غافل هستند

این روانشناس بالینی افزود: گاهی والدین غافل از اثرات جبران ناپذیر این بازی ها، زمانی به عمق فاجعه پی می برند که خیلی دیر شده و فرزندانشان درگیر مسائل روحی و عاطفی مخرب ناشی از این بازی ها شده اند. صدقی توضیح داد: در واقع می توان گفت اولویت و ترجیح فرزندان، مهر و محبت و هم صحبتی است که در خانواده پیدا نمی شود و فضای بازی ها جایگزین های اجباری آنان است. گاهی والدین غافل از اثرات جبران ناپذیر این بازی ها، زمانی به عمق فاجعه پی می برند که خیلی دیر شده و فرزندانشان درگیر مسائل روحی و عاطفی مخرب ناشی از این بازی ها شده اند. وی در رابطه با مزایا و معایب بازی های رایانه ای گفت: به هر حال بازی های رایانه ای دارای مزایا و معایبی است که آگاهی

خانواده ها از این موضوع می تواند در تربیت صحیح به آن ها کمک حال باشد.

مزایا و معایب بازی های رایانه ای

این روان شناس بالینی بیان کرد: عوارض چشمی و بینایی، آسیب های ساختاری بدن، اختلال در چرخه خواب و مشکلات تغذیه ای، دوری از دنیای واقعی و عادت به زندگی مجازی، تمایل به رفتارهای هنجارشکنی از طریق یادگیری از برخی بازی های رایانه ای، تقویت حس پرخاشگری و تخریب گری، افسردگی، گوشه گیری و تمایل به تنهایی، کاهش تمایل به بودن در کنار خانواده و ارتباط با والدین و یادگیری مهارت های زندگی، افت تحصیلی و کاهش عملکرد تحصیلی در عرصه مدت زمان خیلی کوتاه، عدم یادگیری مهارت های ارتباطی در دنیای واقعی از مهم ترین آسیب های بازی های آنلاین است.

صدقی با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای باید متناسب با سن، جنسیت و روحیات فرزندان انتخاب شود افزود: امروزه نمی توانیم به طور کلی این بازی و فضاها را از زندگی فرزندان حذف کنیم و از این رو باید بازی و فضاهایی را انتخاب کنیم که روحیه همکاری و نوع دوستی در کودکان را افزایش داده و از طریق همین، یادگیری و مهارت ها نیز افزایش پیدا کند. وی گفت: از دیگر پیشنهادها برای والدین، رها نکردن فرزندان در محیط های نامناسب و انتخاب گروه های مناسب دوستی و پر کردن اوقات فراغت فرزندان با فعالیت های مفید، برنامه ریزی مناسب و ایجاد تفریحات ارتباطی سالم برای کم شدن ارتباط فرزندان با دنیای مجازی باید در تربیت فرزندان مورد توجه باشد که حتی می تواند بازی های سنتی را در جمع خانواده افزایش دهد.

سهل انگاری والدین و عدم کنترل

این روانشناس بالینی بیان کرد: در بازی های سنتی ارتباط متقابل وجود دارد ولی در بازی های رایانه ای، کودک و نوجوانان با یک دنیای دیگر در تنهایی خود با خود بازی می کنند؛ کودکان در بازی های سنتی یاد می گیرند که چگونه با دیگران تعامل داشته باشند و از این حس، لذت واقعی را می برند.

صدقی افزود: البته نباید از این مسئله غافل بود که از زمان شیوع ویروس کرونا که کودکان در فضای مجازی آموزش را شروع کرده اند، متأسفانه برخی از والدین دچار سهل انگاری شده و نتوانسته اند روش تربیتی و آموزشی مجازی جدید را در کنترل بگیرند. وی ادامه داد: کودکانی که تا قبل از شروع آموزش های مجازی طبق برنامه و یا حداقل کمتر از زمان حال، درگیر فضای مجازی و بازی های رایانه ای بودند، راحت تر و بدون دغدغه های قبلی وارد فضاهای جذاب و گاهی ممنوعه قبلی شده اند؛ فضاهایی که تا قبل از شیوع ویروس کرونا به هر دری می زدند تا با فرزندان ارتباط بگیرند اما حالا خیلی ساده و راحت تر در دسترس هستند و والدین قطعاً باید برای جلوگیری از آسیب های این فضاها، کنترل درسی- مجازی را در دست بگیرند.

ترویج بازی های سنتی ایرانی

صدقی در پایان گفت: خانواده ها می توانند با ترویج بازی های سنتی ایرانی کودکان را در مسیر درست تری هدایت کنند چرا که اغلب این بازی ها وارداتی و محصول کشورهای غربی است که برای ترویج عقاید بی ثبات، پوچ و قالب کردن آن در جوامع به دنیا عرضه شده اند.

دخترم را به زور از تبلت جدا می کنم

یکی از والدین دانش آموز پایه ششم مدرسه ای در تبریز نیز در گفت و گو با خبرنگار مهر گفت: با شیوع ویروس کرونا و تعطیلی مدارس که دانش آموزان مجبور به استفاده از گوشی همراه و یا تبلت شده اند سرگرم بازی های رایانه ای مختلف نیز هستند. صمدی افزود: این مسئله متأسفانه ما را نیز درگیر کرده است؛ دخترم موافقی که تکالیف خود را انجام داده و حوصله اش سر می رود سراغ بازی هایی که به راحتی دانلود می شود رفته و ساعت ها سرگرم آن می شود. وی ادامه داد: استفاده دانش آموزان از تبلت برای دسترسی به سامانه شاد، مقصر سرگرم شدن آنان به این بازی هاست به گونه ای که حتی به زور آنان را از تبلت جدا می کنیم. صمدی در پایان گفت: به نظرم تا زمانی که ویروس کرونا ریشه کن نشده و تعطیلی مدارس نیز ادامه دارد، کودکان هم سرگرم بازی هایی هستند که اصلاً مناسب سن آنان نیست.

نیود برنامه های جالب مطابق با سن و امیال کودکان

در این رابطه یک دکترای جامعه شناسی در تبریز به خبرنگار مهر گفت: یکی از دلایل رایج شدن بازی های رایانه ای و فضای مجازی، این است که در فضای اجتماعی، سازندگان برنامه های داخلی نتوانسته اند برنامه های جالبی مطابق با سن، خواسته ها و امیال کودک و نوجوانان تولید کنند.

آموزش بدآموزی ها، بداخلاقی ها و دور شدن از ارزش در زمره اثرات مخربی است که فضای مجازی برای جوانان به همراه دارد اما اله قرایی مقدم با اشاره به افزایش اوقات فراغت به واسطه شیوع ویروس کرونا ادامه داد: با شیوع ویروس کرونا و تعطیلی مدارس، اوقات فراغت دانش آموزان نیز افزایش یافته است اما مسئولان نسبت به پر کردن اوقات فراغت اقدامی نکرده اند.

او افزود: یکی از عوامل مهم جامعه‌شناسی امروز در هر جامعه‌ای بعد از قرن ۱۸ و ورود صنعت، افزایش یافتن اوقات فراغت است و همین یک مسئله از دیدگاه جامعه‌شناسی است که رشته جامعه‌شناسی اوقات فراغت را نیز به وجود آورده و در همین راستا باید دولت و حکومت‌ها باید برای پر کردن و غنی کردن اوقات فراغت اقدام کنند.

این دکترای جامعه‌شناسی معتقد است: فضای مجازی گرچه می‌تواند اوقات فراغت جوانان را پر کند اما زیان بخش بوده و آموزش بدآموزی‌ها، بداخلاقی‌ها و دور شدن از ارزش و هنجارهای اجتماعی، بیگانگی با فرهنگ ملی در زمره اثرات مخربی است که فضای مجازی برای جوانان به همراه دارد.

وی از به وجود آمدن خشونت و روابط نامشروع از بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرده و گفت: بازی‌های رایانه‌ای حاوی پیام فرهنگی از سوی جوامع غربی است؛ بازی‌های رایانه‌ای دارای یک پیام فرهنگی است که به راحتی نمی‌توان از آن گذشت چرا که بازی‌های رایانه‌ای، ذهن کودکان و نوجوانان را درگیر و در نتیجه تغییر می‌دهد تا جایی که کودکان را ستیزه‌گر، ناآرام و خشن بار می‌آورد.

پدیدآورنده خشونت و بدآموزی‌ها

به گفته دکترای جامعه‌شناسی، بازی‌های رایانه‌ای پدیدآورنده خشونت و بدآموزی‌های بسیاری است که به واسطه همین بازی‌های رایانه‌ای، روابط درون خانواده تبدیل به روابط موزاییکی شده است که فرد را کم‌کم از سایر افراد جدا می‌کند.

قرایی مقدم در پایان گفت: پدر و مادران در جلب توجه کودکان نقش اساسی را دارند و می‌توانند با فراهم کردن یک محیط شاد، اوقات بیشتری را با آنها سپری کنند اما در این میان نقش تلویزیون نیز بسیار پررنگ است.

حالا تغییرات سبک زندگی باشد یا بازی‌های رایانه‌ای متنوع، کودکان و نوجوانان روز به روز جذب آن شده‌اند؛ اما هر چه که باشد پدیدآورنده خشونت و بدآموزی‌های بسیاری است که در قالب یک محتوای فرهنگی از سوی جوامع غربی مورد استقبال کودکان و نوجوانان قرار می‌گیرد.

یک پیام فرهنگی که ارزش و هنجارهای اجتماعی را زیر سوال برده و کودکان را به تدریج تبدیل به کودکانی خشن و ناآرام می‌کند تا جایی که با بیگانگی با فرهنگ ملی همراه می‌شود.

گزارش از آناهیتا رحیمی
خبرگزاری مهر