

ترویج پرخشگری و خشونت در بازی‌های رایانه‌ای

این روزها کودکان ایرانی نه گرگم به هوا بازی می‌کنند و نه در میان بازی‌هایشان خبری از عمو زنجیرباف است. آنها هیچان بازی‌های کامپیوتری را به همه بازی‌های گروهی با کودکان همسایه ترجیح می‌دهند.



سلامت نیوز: این روزها کودکان ایرانی نه گرگم به هوا بازی می‌کنند و نه در میان بازی‌هایشان خبری از عمو زنجیرباف است. آنها هیچان بازی‌های کامپیوتری را به همه بازی‌های گروهی با کودکان همسایه ترجیح می‌دهند. این روزها کودکان ایرانی نیز مانند بسیاری از کودکان در سراسر جهان پای صفحه جادویی کامپیوتر می‌نشینند یا جلوی تلویزیون، دسته‌های پلی استیشن را به دست می‌گیرند و می‌چرخانند، تا قهرمان بازی آنها بیشتر مشت بزند، شلیک کند و در دنیای انیمیشنی، آدم‌های بیشتری را به قتل برساند.

سالانه 50 تا 300 بازی جدید غیر مجاز و قاچاق، کودکان و نوجوانان ایرانی را مورد حمله قرار می‌دهد. این آمار را حسن موذنی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های یارانه‌ای در گفت‌وگو با تهران امروز مطرح کرده است. آمار دقیق و رسمی‌ای از میزان بازی‌های غیر مجاز در بازار در دست نیست اما کافی است سری به سوپرمارکت‌ها یا کافی نت‌ها بزنید. قطعا با گردشی در يك خیابان، در کنار بازی‌های مجازی که با برچسب‌های رسمی عرضه می‌شوند، به تعدادی از بازی‌های غیرمجاز دست پیدا می‌کنید که تصویر زنی نیمه برهنه بر جلد آن نقش بسته یا مردانی را نشان می‌دهد که لباس‌های سیاه بر تن دارند و سلاح‌هایی بزرگ در دست.

به گزارش سلامت نیوز به نقل از تهران امروز؛ هرچند دوران کودکی بسیاری از پدر و مادرهای امروز با بازی‌هایی چون «171# سگا» و «171# میکرو» پیوند خورده که به‌زعم کارشناسان اولین گام‌های شبیخون فرهنگی با آنها شکل گرفته است اما همین کارشناسان معتقدند که طراحی بازی‌های نسل جدید، از جنس دیگری است و بر کودکان و نوجوانان ایرانی تأثیرات مخربی دارد. در بازی‌های نسل جدید کار از خشونت و پرخشگری گذشته و به ترویج بی‌بندوباری‌های اخلاقی رسیده است. موضوعی که نه روان‌شناسان و جامعه‌شناسان ایرانی آن را اتفاقی می‌دانند و نه مسئولان. به گفته دکتر فلور رضایی، روان‌شناس و مدرس دانشگاه، «171# نظم حاکم بر این بازی‌ها و دنبال کردن هدفی خاص که همان ترویج خشونت، پرخشگری و بی‌بند و باری اخلاقی است نشان می‌دهد به هیچ عنوان گنجاندن چنین مضامینی در بازی‌ها اتفاقی نبوده و قطعا هدفمند است.» او در گفت‌وگو با تهران امروز ادامه می‌دهد: «171# اگر با چنین برنامه‌ریزی هدفمندی برخورد نشود یا در برابر آن سپر دفاعی نداشته باشیم، با به ثمر رسیدن نسل جوان فردا، جامعه‌ای پرخشگر و بدون قید و بندهای اخلاقی و سراسر آسیب خواهیم داشت.»

چه باید کرد؟

دکتر رضایی می‌گوید: «171# هر کودکی در هر کشوری و هر فرهنگی که با این بازی‌ها بزرگ شود، تبعات منفی آن را متحمل خواهد شد. این کودکان پرخشگر بار می‌آیند، اعمال خشونت می‌کنند و بی‌بند و باری‌های جنسی در آنها نهادینه می‌شود. در برخی از این بازی‌ها علاوه بر همه اینها اخلاقیات هم مورد هدف قرار گرفته است. مثلا کودک برای آنکه در بازی، اسلحه‌ای قوی‌تر داشته باشد، طبق شرایط آن بازی خاص، هم گروهی‌های خود را به رگبار می‌بندد، تا کامپیوتر، اسلحه‌ای قوی‌تر به او بدهد که با يك شلیک، گروهی از دشمنانش را از بین ببرد و به این ترتیب زودتر به مرحله پایانی برسد. این يك فاجعه است. در حقیقت به کودک آموزش داده می‌شود که خود را به دیگران ترجیح دهد و برای آنکه خودش رشد کند می‌تواند دیگران را از بین ببرد!» به گفته این مدرس دانشگاه «171# بازی‌های رایانه‌ای فی‌النبسه بد نیست اما باید نظارت مستقیم خانواده‌ها را به دنبال داشته باشد. خانواده باید در کنار کودک و نوجوان به انتخاب بازی بپردازد تا بازی انتخاب شده با عرف جامعه همخوانی داشته باشد.» او به والدین پیشنهاد می‌کند: «171# باید والدین به کودک و نوجوان خود سپر دفاعی بدهند. چه بخواهیم و چه نخواهیم این بازی‌ها در جامعه وجود دارند و خانواده‌ها را هدف گرفته‌اند. آنها باید کنار کودک یا نوجوان بنشینند و از آنها بپرسند که «171# به نظر تو این نوع لباس پوشیدن خوبه؟» و با فرزند خود درباره آن صحبت کنند. یعنی او را در متن ماجرا آموزش بدهند و حتی پیامدها و آسیب‌هایش را هم بگویند. می‌شود برای فرزندشان مثال عینی هم بیاورند.»

جنگ نرم در بازی‌های کامپیوتری؟

از سوی دیگر حسن موذنی، معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های یارانه‌ای نیز در این باره به تهران امروز می‌گوید: «#171؛ وقتی کالایی در فرمت فرهنگی تعریف می‌شود می‌تواند تاثیری بسیار مطلوب داشته باشد یا بسیار مخرب باشد. اگر کالاهای فرهنگی از راه قاچاق وارد کشور شوند یعنی فرآیند نادرست را طی کرده‌اند و آنهایی که این امر را هدایت می‌کنند، هدفی جز جنگ نرم را در نظر ندارند و جنگ نرم مهم‌ترین هدفی که دنبال می‌کند، حذف فرهنگی یک ملت است» موذنی می‌گوید: «#171؛ کشور ما یک کشور اسلامی است. در کنار آن ما تمدنی چند هزار ساله داریم و ایرانی‌ها در تمام طول تاریخ انسان‌هایی اهل فرهنگ بوده‌اند و همواره به اخلاقیات بها داده‌اند. آنها می‌دانند اگر چنین انسانی شکل گرفت به هیچ عنوان نمی‌توان در آن نفوذ کرد به همین دلیل پیش از شکل‌گیری شخصیت، کودکان ما را نشانه رفته‌اند. بدون شک اگر به آنچه بر اساس عرف اجتماعی مطلوب است ضربه بخورد، کنش‌ها و واکنش‌ها در نسل‌های آینده تغییر می‌کند و اخلاق رو به افول می‌رود و دامنه ناهنجاری‌ها در جامعه گسترش می‌یابد.» معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های یارانه‌ای ادامه می‌دهد: «#171؛ مهم‌ترین اقدام نظارت مستقیم خانواده‌هاست. خانواده‌ها نباید کودکان را رها کنند. آنها باید با برخوردهای آموزشی هدفمند با آنها برخورد کنند. فضای گیم برای گروه‌های متفاوت سنی بسیار جذاب است.

حتی بزرگ‌ترها هم گاهی جذب این بازی‌ها می‌شوند. بنابراین باید در نظر داشت که کودک، قدرت تشخیص ندارد و چون این بازی‌ها هیجان آور است، جذب آنها می‌شود. پدر و مادر باید در کنار او قرار گیرند و به او آموزش بدهند.» به گفته او «#171؛ نکته دیگر این است که هر چند در این زمینه اطلاع‌رسانی اقداماتی صورت گرفته، اما این اقدامات کافی نبوده است. دستگاه‌های فرهنگی از جمله صدا و سیما وظیفه دارند که آگاه‌سازی نسبت به این موضوع را در دستور کار خود قرار دهند.» موذنی ادامه می‌دهد: «#171؛ قانون‌گذاران و برنامه‌ریزان هم باید در این زمینه همکاری‌هایی داشته باشند. بودجه‌ای که در اختیار نهادهای مربوط به بازی‌های رایانه‌ای قرار می‌گیرد باید به حدی باشد که بتوان خوراک بازار را با آن تولید کرد و از تولیدکننده‌ها حمایت لازم را به عمل آورد. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در چند سال گذشته نهایت تلاش خود را کرده اما بدون شک این تلاش کافی نبوده است. باید تعامل بیشتری میان دستگاه‌هایی چون ستاد صیانت از آثار فرهنگی و هنری و حوزه‌های انتظامی و قضایی در کشور وجود داشته باشد تا مثل امروز به عددی نگران‌کننده نرسیم.» همه درباره بازی‌های رایانه‌ای هشدار می‌دهند.

بنیادی ملی برای ساماندهی آن تشکیل شده است و اعتباری هم به آن تخصیص یافته است. با این همه روزهای کودکی جوانان فردای ما را بازی‌های رنگارنگ و خشن چنان پر کرده است که نه زحمت دویدن دنبال بچه همسایه را به خودشان می‌دهند و نه زحمت شناختنش را. آنها مثل نسل گذشته که دل‌شان برای بازی با کودکان همسایه می‌تپید، سودای بازی گروهی را در سر ندارند. تنها دل‌شان می‌خواهد روز زودتر آغاز شود تا پشت کامپیوتر بنشینند یا دسته‌های پلی استیشن را روبه روی تلویزیون بچرخانند تا قهرمان بازی مشت بزند، نارنجک پرتاب کند و خون صفحه مانیتور را بگیرد.