

بازی های رایانه ای روح کودکان را می خراشد

این روزها بازی های رایانه ای جزو محبوب ترین بازی ها برای بچه ها لقب گرفته، اما باید توجه داشت که این بازی ها می تواند به عنوان تهدیدی جدی برای سلامت روح و روان و جسم کودکان و نوجوانان به حساب بیاید.



سلامت نیوز : این روزها بازی های رایانه ای جزو محبوب ترین بازی ها برای بچه ها لقب گرفته، اما باید توجه داشت که این بازی ها می تواند به عنوان تهدیدی جدی برای سلامت روح و روان و جسم کودکان و نوجوانان به حساب بیاید.

به گزارش سلامت نیوز به نقل از کیهان ؛ هر چند به اعتقاد برخی کارشناسان، تعدادی از بازی های فکری و معمایی می تواند سلول های مغزی را به فعالیت واداشته و فکر کودکان را تقویت کند و در رشد خلاقیت و بالندگی ذهنی کودکان تاثیر داشته باشد، اما والدین باید در انتخاب نوع بازی برای گروه های سنی و تاثیر این بازی ها در جسم و روح فرزندان خود نهایت دقت را داشته باشند. کودکان و نوجوانان معتاد به اینترنت مانند رانندگانی هستند که بی اعتنا به علائم راهنمایی و رانندگی، اتومبیل اسقاطی خود را در جاده های خاکی به هر سو می رانند تا آن که بالاخره وارد تونل افسردگی می شوند.

افرادی که ساعت های متمادی در اینترنت پرسه می زنند و به بازی های رایانه ای می پردازند معمولا برای درس خواندن و فراگیری نکات و مباحث آموزشی، وقت کم می آورند.

اختصاص ساعات زیاد برای بازی های رایانه ای، آسیب های جسمانی فراوانی از جمله بروز تیک ها و فشارهای عصبی، سردرد، چشم درد، چاقی، کمردرد، دردهای مفصلی انگشتان و مچ دست، کم خوابی و بی خوابی، اختلال در اشتها و خارج شدن ستون فقرات از حالت طبیعی را نیز می تواند به همراه داشته باشد.

آسیب های اخلاقی و از بین بردن رابطه فکری و عاطفی فرزندان و والدین از دیگر آسیب های بازی های رایانه ای است که کودکان را تهدید می کند. به جرات می توان گفت امروز کمتر بچه ای به سراغ بازی های سنتی و محلی رفته و برای گذراندن وقت خود با دوستان در محله ها و پارک ها بازی می کند. اکثر بچه ها ترجیح می دهند بیشتر وقت خود را در دنیای فناوری و دیجیتال بگذرانند و با بازی های رایانه ای سرگرم شوند. با گذر زمان و پیشرفت تکنولوژی در دنیا، بسیاری از حوزه ها از جمله حوزه بازی ها نیز متحول شده است.

در همین حوزه نیز وسایل و فناوری های متعددی وارد شده و به مرور کنار رفته و ابزارهای جدید جایگزین آنها شده است. اما شاید کمتر کسی به واقعیتی در این بین توجه داشته و آن این که سازندگان و پشتیبانان غربی خلق این بازی ها توانسته اند در فرهنگ و نگرش کشورهای هدف، تاثیرگذار شوند. جدای از این که برخی از بازی های رایانه ای با اهداف مشخصی تولید و روانه بازار می شود، خانواده ها نیز نباید از تاثیرات روحی و روانی این نوع بازی ها غافل باشند. زیرا برخی از بازی های رایانه ای به گونه ای طراحی و ساخته می شود که مخاطب را مجبور می سازد تا به هر شکل ممکن خود را به پایان بازی برساند و در نهایت خود را قهرمان بلامنازع این بازی ها بداند. همین گمان اولیه- قهرمان بلامنازع- آغازگر حملات بسیاری به کودکان می شود؛ که استرس و اضطراب ناشی از قهرمان شدن و برتری جویی از همان لحظات آغازین بازی، به ذهن و روح کودک آسیب می رساند.

در این بین به مدد تکنولوژی موجود در ساخت کنسول های بازی و به تبع آن وجود جذابیت های بصری در رنگ و تصویر و نیز سیر داستانی جالب و بازی ها، هر گروه سنی که به عنوان مخاطب در مقابل کنسول های بازی می نشیند، ساعت ها بدون کمترین تحرك و جابه جایی سرگرم بازی شده و خود را در نقش نیروی منجی می بینند که در بازی تنها به فکر قهرمان شدن است. همین ساعت ها بدون تحرك و جابه جایی در مقابل کنسول های بازی نشستن می تواند افت تحصیلی، مشکلات بینایی و اسکلتی، تقویت حس پرخاشگری، ایجاد روحیه انزواطلبی، تنبل شدن ذهن و تاثیر منفی بر روابط خانوادگی را به همراه داشته باشد.

بازی های رایانه ای خواسته یا ناخواسته وارد خانواده ها شده است و اگر بخواهیم آن را نادیده بگیریم و فرزندانمان را از داشتن این بازی ها محروم کنیم، به حتم در آنها حرص و ولع بیشتری برای پرداختن به چنین بازی هایی ایجاد کرده و آنها را وادار می کنیم تا به دور از چشم ما این کار را بکنند. از سوی دیگر اگر بخواهیم در این زمینه، نظارت کافی را نیز بر فرزندانمان نداشته باشیم به حتم آنان با

خطرهای روحی، روانی و جسمی فراوانی تهدید می شوند. محمد مهدی صدوقی کارشناس مسائل اجتماعی یکی از راه حل های اصولی در این زمینه را تولید محصولات منطبق با فرهنگ کشور می داند. وی با بیان این که والدین می باید نظارت جدی بر کار فرزندان در هنگام استفاده از رایانه و بازی های رایانه ای داشته باشند، می گوید: لازم است آنها فرهنگ استفاده صحیح از بازی های رایانه ای را به فرزندان خود آموزش دهند.

مدیر گروه سلامت روانی و اجتماعی دانشگاه علوم پزشکی تهران نیز در این باره می گوید: اینترنت و بازی های رایانه ای به عنوان يك محصول رسانه ای، حکم شمشیر دو لبه را دارد. دکتر #171؛ شهرام خرازی ها» می افزاید: #171؛ مواجهه کودکان و نوجوانان با سایت های اینترنتی و اینگونه بازی ها هم تبعات مثبت و هم تبعات منفی به همراه دارد. وی خاطرنشان می کند: تحقیقات نشان داده که مغز کودکان و نوجوانانی که به طور مدام با سایت ها و بازی های رایانه ای، سر و کار دارند در مقایسه با مغز دیگر هم سن و سال های خود، فعال تر، خلاق تر و دارای سرعت عمل بیشتری است.

مدیر گروه سلامت روانی و اجتماعی دانشگاه علوم پزشکی تهران ادامه می دهد: بازی های رایانه ای، خلاقیت کودکان را شکوفا می کند و به نیازهای آنها برای تجربه کردن هیجان، پاسخ فوری می دهد. خرازی ها می گوید: علاوه بر آن، مهارت های حرکتی انگشتان دست کودکان و نوجوانان در اثر مشغول شدن با صفحه کلید و بازی های رایانه ای به تدریج افزایش می یابد در نتیجه این گروه از بچه ها در کار با رایانه نیز سریع تر از سایر کودکان عمل می کنند. وی خاطرنشان می کند، در کنار این فواید مضرات قابل توجهی نیز در بازی های رایانه ای گزارش شده است که نمی توان به راحتی از کنار آنها گذشت.

مدیر گروه سلامت روانی و اجتماعی دانشگاه علوم پزشکی تهران اظهار می دارد: اگر زمان صرف شده برای وبگردی و بازی های رایانه ای، بسیار طولانی باشد، عوارضی مانند اضافه وزن، تاری دید، نزدیک بینی، کم حوصلگی و بی حوصلگی، کم خوابی و در نتیجه چرت زدن در طول روز و افت تحصیلی، پرخاشگری، خشونت ورزی و گاهی حتی تمایل و اقدام به اعمال بزهکارانه و خلاف قانون گریبانگیر کودکان و نوجوانان می شود. خرازی ها ادامه می دهد: کودکان به تدریج به اینترنت و بازی های رایانه ای، معتاد می شوند و مانند معتاد به مواد مخدر، هنگام دسترسی نداشتن به اینترنت و بازی های رایانه ای به هر دلیلی، احساس می کنند که چیزی کم دارند. وی اضافه می کند: این کودکان برای فراهم آوردن امکانی برای ورود به سایت و بازی های مورد نظر برمی آیند و در این مسیر ممکن است حتی قراردادهای عرفی خانواده و جامعه و قوانین جاری را زیر پا بگذارند.

به گفته مدیر گروه سلامت روانی و اجتماعی دانشگاه علوم پزشکی تهران، کودکانی که با اینترنت و بازی های رایانه ای انس گرفته اند کم کم بر دنیای مجازی شخصی خود متمرکز می شوند، از دیگران دوری و ارتباطات خود را محدود می کنند.

خرازی ها می گوید: اینگونه کودکان مانند معتادان به مواد مخدر، انزواطلبی پیشه کرده و همه وقت و هم و غم خود را صرف اینترنت و بازی های رایانه ای و تهیه بازی های جدیدتر و مهیج تر و کشف سایت های جالب تر می کنند. وی خاطرنشان می کند خطرات بازی های رایانه ای و اینترنت تا آنجاست که اخیرا در یکی از کشورهای غربی در پی افزایش آمار معتادین رایانه ای، کلینیک ترك اعتیاد رایانه ای راه اندازی شده است. مدیر گروه سلامت روانی و اجتماعی دانشگاه علوم پزشکی تهران، افسردگی را یکی از پیامدهای مهم اعتیاد به اینترنت و بازی های رایانه ای عنوان می کند و می افزاید: اینترنت و بازی های رایانه ای، يك جهان مجازی و شخصی برای کاربران می آفریند؛ کاربران به تدریج از دنیای اطراف کناره می گیرند، از تعامل با دیگران می پرهیزند و سر در لاک خویش فرو می برند.

خرازی ها ادامه می دهد: در چنین شرایطی فرد حمایت هموعان خویش را از دست می دهد و با دیگران احساس بیگانگی می کند و از همین نقطه است که زمینه افسردگی ایجاد می شود. خرازی ها می گوید: برخی از کودکان در ساعات تحصیل در مدرسه برای تعطیل شدن و بازگشت به منزل لحظه شماری می کنند تا هرچه زودتر خود را در عالم بازی های رایانه ای غرق کنند، گاهی حتی از رفتن به مهمانی های فامیلی یا دوستانه مرسوم سرباز می زنند تا برای بازی و وبگردی وقت کم نیاورند.

وی خاطرنشان می کند روابط عاطفی اینگونه کودکان با والدین و خواهر و برادرهای خود مخدوش می شود و در زنگ های تفریح و گاه حتی سر کلاس به معرفی بازی ها و سایت های جدید و یا مورد علاقه می پردازند و با تشریح لذتی که حین بازی و یا مشاهده سایت می برند می کوشند تا این لذت را با همکلاسی ها تقسیم کنند. به گفته مدیر گروه سلامت روانی و اجتماعی دانشگاه علوم پزشکی تهران، پسرها معمولا بیش از دخترها اسیر و درگیر بازی های رایانه ای و به ویژه سایت های مستهجن می شوند چون این بازی ها بیشتر برای مردان طراحی می شوند و سهم زنان در دنیای مجازی رایانه ای کمتر از مردان است.

خرازی ها تاکید می کند بازی های رایانه ای مانند دیگر محصولات رسانه ای- فیلم، سریال و... باید درجه بندی سنی شوند که در حال حاضر #171؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای» نسبت به تدوین و اجرای نظام رده بندی سنی این محصولات رسانه ای اقدام کرده است. وی می گوید: نظام رده بندی از این ظرفیت برخوردار است که به یکی از اساسی ترین راهبردهای نظام اجتماعی کشور برای محافظت در برابر پیامدهای سوء گسترش بازی های رایانه ای و رفع آثار و تبعات منفی این پدیده گریزناپذیر تبدیل شود. به هر حال با نگاهی به انبوه بازی های موجود در بازار درمی یابیم که اغلب این بازی ها وارداتی و محصول کشورهای دیگر است که در ساخت هر

يك از این بازی ها اهدافی را دنبال می کنند، بی تردید استفاده بیمارگونه از بازی های رایانه ای یا اینترنت، کودکان و نوجوانان را از فعالیت های مفید و سازنده ای مانند فعالیت های درسی، ورزش کردن و ارتباط با دوستان و والدین، باز می دارد.

رجا معالی کارشناس نرم افزار و رایانه نیز گفت: بازی های رایانه ای با همه فوایدش از کاستی ها و آسیب هایی نیز برخوردار است، اما به نظر می رسد آسیب های فردی و روان شناختی آن از سایر خطرات بیشتر باشد. وی می افزاید: این درحالی است که اغلب والدین درمورد نوع بازی ها و نحوه استفاده از این بازی ها و همچنین خطرات و تهدیدهای آن برای سلامت روان کودکان خود اطلاعات کافی ندارند. مهندس معالی ادامه می دهد: که هر سال با فرارسیدن فصل تابستان، کودکان ساعات زیادی را صرف بازی رایانه ای می کنند و والدین بی توجه به نوع بازی ها و عوارض جسمی و روانی آن، نشستن پشت رایانه و بازی های رایانه ای نامناسب، فقط می خواهند کودکانشان ساعاتی آرام و ساکت باشند.

این کارشناس امور نرم افزار و رایانه در ادامه می گوید: برخی دیگر از والدین نیز تلاش دارند بازی های رایانه ای کودکان خود را کنترل کنند اما در نهایت تسلیم خواست کودکانشان می شوند.

مهندس رجا معالی معتقد است، هرچند بازی های رایانه ای، می تواند اطلاعات کودکان و نوجوانان را افزایش دهد، اما از سوی دیگر این بازی ها می تواند بر تمایلات و گرایش های فرزندانمان تاثیرگذار باشد زیرا برخی از بازی های رایانه ای با هدف ترویج فرهنگ مادی و تهی کردن جوانان از معنویت ساخته می شود. سرهنگ #171 محمدقربان عسگری «معاون اجتماعی فرمانده نیروی انتظامی استان قزوین در این زمینه می گوید: آسیب این بازی ها بیشتر از ماهواره برای کودکان و نوجوانان است، زیرا بیشتر شرکت های تولیدی این بازیها صهیونیست ها هستند و برای جذب نوجوانان و فروش بیشتر از سه عامل خشونت، وحشت و شهوت استفاده می کنند.

وی اظهار می کند: متأسفانه در این بین بیشتر والدین تصور نمی کنند که این بازیها چه صدمات جبران ناپذیری را می تواند بر روح و جسم کودکان و نوجوانان داشته باشد.

این مسئول ادامه می دهد: این بازی ها با بهره گیری از تصاویر پرتحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان را به افراد وارد و همین امر باعث تسخیر روح افراد از دنیای تخیلات خواهد شد. عسگری خاطرنشان کرد: دشمن در برخی از این بازیها سعی دارد مسلمانان را تروریست و در مقابل خود را منجی جهان معرفی کند و این موضوع نوعی دیگر از جنگ نرم محسوب می شود. عسگری خاطرنشان می کند: والدین هنگام خرید بازی برای فرزندان خود سعی کنند از بازی های تولید داخل استفاده کنند و شرایط سنی فرزندان خود را برای آن بازی در نظر بگیرند.

این مسئول می افزاید: والدین باید زمان بیشتری را برای فرزندان خود صرف کنند چراکه هر قدر صمیمیت والدین با فرزندان بیشتر باشد زمینه استفاده کودکان از چنین بازیهایی کمتر خواهد شد. وی خاطرنشان کرد: همچنین والدین توجه داشته باشند که زمینه رفتن کودکان خود به گیم نت ها را از بین ببرند، زیرا این محیط ها مکان مناسب برای کودکان آنان نیست. البته جاذبه بازی های رایانه ای امروزی بسیار شگفت انگیزتر از بازی های سنتی قدیمی است و اینکه کودکان، نوجوانان و جوانان و گاهی بزرگترها جذب اینگونه بازی ها می شوند بی دلیل نیست.

جوانان امروزی با عرصه های جهانی مواجه شده اند که مزرهای فیزیکی و جغرافیایی کشورها و فرهنگ را درنور دیده است و فرهنگ جهانی رسانه ها برای آنها يك قدرت متحدساز و نوعی آموزش فرهنگی است که به آنها می آموزد چگونه مصرف کنند، چگونه رفتار کنند، به چه فکر کنند، احساساتشان چگونه باشد، به چه اعتقاد داشته باشند، از چه بترسند و به چه تمایل داشته باشند.

گرچه بازی های رایانه ای بعنوان يك ابزار تفنن و درجهت پر کردن اوقات فراغت نوجوانان و جوانان ارزیابی می شود اما واقعیت این است که این بازیها در مقایسه با بازیهای فیزیکی و سنتی سالم توسط اقشار و گروه های سنی متنوعی در سراسر جهان مورد استفاده قرار می گیرند که گروه سنی نوجوان به دلیل حساسیت بالا در ارضای احساس کنجکاوی و فراخور سن خود و نیز رشد دنیای سایبر در جامعه بیش از هر گروه و طبقه ای با این نوع بازیها درگیر و دارای مشغله فکری است.

از سوی دیگر دنیای بازیهای رایانه ای و فعالیت های متاثر از آن با توجه به مشغله های فکری اجتماعی و اقتصادی که خانواده ها دارند و رها شدن نوجوانان در انتخاب انواع بازی های موردنظرشان می تواند تا حد زیادی کودکان و حتی نسل جوان را تهدید کرده و با القای تفکرات و باورهای ناهنجار به ذهن آنان، فرهنگ جامعه را در آینده با دگرگونی های غیرقابل تصویری مواجه کند.