

غفلت خانواده‌ها از عواقب بازی‌های رایانه‌ای



تا همین چند سال پیش اوج لذت کودکان و نوجوانان نسل سومی بازی با دستگاه‌های بازی موسوم به «آتاری» بود. دستگاه‌هایی که بازی‌های کودکانه را به ساده‌ترین شکل ممکن ارائه می‌کرد...

تا همین چند سال پیش اوج لذت کودکان و نوجوانان نسل سومی بازی با دستگاه‌های بازی موسوم به «آتاری» بود. دستگاه‌هایی که بازی‌های کودکانه را به ساده‌ترین شکل ممکن ارائه می‌کرد و حتی در برخی موارد بزرگترهای خانواده‌ها هم کنار کودکان می‌نشستند و بازی می‌کردند. اما این روزها با پیچیده‌تر شدن زندگی مدرن، همان بازی‌ها هم شکل و شمایل پیچیده‌ای گرفته‌اند. بازی‌هایی بسیار شکیل که در دسترس همه رده‌های سنی قرار می‌گیرند.

به گزارش سلامت نیوز به نقل از تهران امروز؛ در این سال‌ها افراد بسیاری درباره نوع دسترسی کودکان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای هشدار داده‌اند. این هشدارها حتی به آنجا رسید که تلویزیون ملی هم تیزرهای خوش ساختی تولید کرد و در آن به خانواده‌ها هشدار داد مراقب بازی‌های رایانه‌ای که کودکان‌شان در منزل انجام می‌دهند باشند. بازی‌هایی که به گفته برخی از کارشناسان غرق شدن نسل جدید در آنها، پیامدهای منفی می‌تواند داشته باشد. دکتر جعفر بای، آسیب‌شناس در این خصوص به تهران امروز می‌گوید: بازی بخشی از زندگی کودکان نسل جدید است که با آن رشد و نمو کرده، جامعه پذیر می‌شوند و تکمیل شخصیت آنها انجام می‌پذیرد.

بازی خلق و خوی، اخلاق و رفتار آنها مدیریت شده و شکل می‌گیرد. نقش بازی را در کودکان و نوجوانان باید جدی گرفت، چرا که شیوه اندیشیدن، آرزوها، افکار، اندیشه‌ها و زیرساخت بنیادی فکری کودکان و نوجوانان را خواهد ساخت. بازی همراه خود فرهنگ بازیگر را می‌سازد و به او جهت می‌دهد. آرمان می‌بخشد و ایده می‌آفریند و آسیب‌های فکری و تار و پود اندیشه‌اش را فراهم می‌کند. اما باید توجه کنیم که به دلیل وارداتی بودن بازی‌های رایانه‌ای اولاً فرهنگ بیگانه با افکار کودکان و نوجوانان عجین می‌شود، ثانیاً روحیه خشونت و خونریزی در آنها تقویت پیدا می‌کند و ثالثاً آنها افرادی معتاد بار می‌آیند که اعتیاد آنها به این بازی‌ها بیشتر و بدتر از اعتیاد به مواد مخدر است.

این استاد دانشگاه بازی‌های سنتی را با بازی‌های رایانه‌ای مقایسه کرده و می‌افزاید: بازی XBOX باعث تحرك مصنوعی کودکان می‌شود. به جز این بازی، بقیه بازی‌های رایانه‌ای فاقد هر گونه تحرك بدنی و جسمانی است و به دلیل افراطی بودن آن کمر، ستون فقرات و مشکل در روند رشد کودک را تحت تأثیر قرار می‌دهد. کودکان به لحاظ جسمانی دچار خمودگی، خپلی و چاقی می‌شوند که عارضه‌ای منفی برای رشد کودکان محسوب می‌شود. دکتر جعفر بای در مورد مشکلات روانی که بازی‌های رایانه‌ای دارند نیز می‌گوید: چون کودکان در دنیای واقعی فاقد هر گونه تعاملات هستند و مجبور می‌شوند تعاملات رایانه‌ای و مجازی را به دنیای واقعی انتقال دهند در این انتقال دچار مشکل می‌شوند.

عدم تفکیک دنیای واقعی از دنیای مجازی زمینه‌ساز مشکلات جدیدی خواهد بود. افسردگی، در خودفرورفتگی و بی‌انگیزگی عوارض بازی‌های افراطی رایانه‌ای است که بچه‌ها گرفتار آن می‌شوند. نسل جدید بازی‌ها تحرك را آورده ولی این تحرك هم نشاط و تحرك بازی‌های سنتی را ندارد. مسئله دیگر گران‌قیمت بودن بازی‌های رایانه‌ای است. بازی‌های سنتی ارزان‌قیمت بود در صورتی که این بازی‌ها فانتزی و لوکس بوده و هزینه آن برای خانواده‌ها بالاست. ذات بازی در واقع یادگیری قانون زندگی است. کودکان با بازی قوانین زندگی را می‌آموزند با رعایت مقررات بازی می‌آموزند که چگونه قانونمدار باشند.

در بازی‌های سنتی این ویژگی‌ها خیلی حاکم و جدی است و خلاقیت همه‌جانبه حاصل می‌شود در حالی که بازی‌های رایانه‌ای کانالیزه شده و سیستماتیک است و نوآوری و خلاقیت خاصی به کودکان نمی‌بخشد. در بازی‌های سنتی نبوغ فردی شکوفا شده و روی بازیگر اثر می‌گذارد تا بتواند با توانایی‌های جسمانی و ذهنی بازی را به نفع خودش تمام کند در حالی که بازیگر در بازی‌های رایانه‌ای باید طبق چارچوب خاصی جلو برود در غیراینصورت نمی‌تواند به مرحله بعدی صعود کند.

بازی‌هایی با زیرساخت خشونت

بسیاری از بازی‌هایی که اکنون در بازار فروخته می‌شوند صحنه‌هایی جنگی دارند که در آن عده‌ای به عنوان قهرمانان داستان وارد یک فضای جنگی می‌شوند و به کشت و کشتار می‌پردازند. در این بازی‌ها کودکان آنچنان درگیر شخصیت‌ها می‌شوند که در زندگی واقعی هم تحت تاثیر شخصیت‌های بازی، آن شخصیت‌ها را بازسازی می‌کنند. دکتر بای در این رابطه می‌گوید: به دلیل آنکه زیرساخت اکثر بازی‌های رایانه‌ای القای فرهنگ غربی است، سرعت، رقابت با ستیزه‌جویی همراه می‌باشد و فرهنگ فردمداری، خنثی بودن، بی‌مسئولیتی، نامهربانی و حتی خشونت را تبلیغ می‌کند. در این بازی‌ها عشق وجود ندارد و عاطفه کمرنگ است.

بازیگران این نوع بازی‌ها در آینده شخصیتی مشابه بازی‌های خود خواهند گرفت و در نتیجه با نسلی مواجه خواهیم شد بی‌تفاوت، خنثی، افسرده، مسئولیت‌ناپذیر و نامهربان که با عشق و عاطفه بیگانه است. به گفته وی بازی‌های رایانه‌ای که با شعار بکش تا زنده بمانی صرفاً با دشمن‌پنداری رقیب و کشتن آنها به کودک امتیاز می‌دهد زمینه خشونت و بزهکاری را در میان کودکان تقویت می‌کند. دکتر جعفر بای این بازیها را عامل سرخوردگی کودکان دانسته و می‌گوید: آرزو و آرمان‌هایی که این بازیها در ذهن کودکان می‌سازند، دست نیافتنی و سخت هستند. سوار هواپیما شده پرواز می‌کنند، یا ماشین‌های مدل آنچنانی سوار می‌شوند و... این شیوه سهل‌الوصول کردن و در اختیار گرفتن تجهیزات دست نیافتنی آرزوهای در دراز مدت ایجاد می‌کند که هرگز تحقق نمی‌یابند.

عدم دستیابی آرزوهای دوران کودکی که در غالب این بازیها شکل می‌گیرد، یک نسل افسرده، شکست خورده و مأیوسی را به جامعه خواهد داد که روحیه تهاجم و پرخاشگری در آن تقویت شده، در حالی که بازیهای سنتی جسارت و شجاعت را تقویت می‌کند. بازی‌های سنتی اجازه بلندپروازی‌های رویایی را به بازیگر نمی‌دهد. در بازیهای رایانه‌ای با کشتن آدم روبه‌رو هستیم در حالی که در جوهره بازیهای سنتی کمک و یاری رساندن هست و ماهیتاً باعث مشارکت، همکاری و جمع‌گرایی می‌شود.

وی در مورد نقش مسئولان می‌گوید: امروز باید به یاری خانواده‌ها شتافت. خرید و فروش بازیهای رایانه‌ای باید کنترل شده و بازیهایی با فرهنگ ایرانی اسلامی طراحی شود. همچنین باید نمایشگاه‌هایی در این خصوص برگزار شود. اگر خانواده‌ها مطمئن شوند که بازیهای نمایشگاهی جداسازی و گزینش شده و دارای بازیهای متناسب با فرهنگ ایرانی، کم آسیب رسان و مفید است از آن استقبال خواهند کرد. در ضمن باید نظارت کارشناسان‌های بر این بازیها که به صورت قاچاق و غیرکنترل شده در بازار وجود دارد در دسترس همگان باشد تا خانواده بتواند قدرت تفکیک داشته و با تشخیص درست این بازیها را خریداری کند.

جلوی بازی‌های خشن را بگیرد

دکتر مجید ابهری، رفتارشناس و عضو هیات علمی دانشگاه شهید بهشتی نیز در این رابطه نظری مشابه با دکتر بای دارد و می‌گوید: تنها دو درصد از بازی‌های رایانه‌ای کودکان در چارچوب فرهنگ ما هستند و با بی‌توجهی دولت تعداد زیادی از این نوع بازی‌های ضد فرهنگی وارد بازار می‌شود.

او در رابطه با بار خشونت آمیز بازی‌های رایانه‌ای توضیح می‌دهد: این نکته که بازی‌های فعلی در دسترس کودکان اکثراً خشونت بار هستند درست است دلیلش هم این است که 45 درصد کودکان ایرانی علاقه مند به بازی‌های رایانه‌ای خشن هستند و با شخصیت‌ها همذات‌پنداری و الگوبرداری می‌کنند. ضمن اینکه باید به این نکته توجه کنیم که تماشای صحنه‌های خشن و خشونت آفرین و همچنین بازی‌های رایانه‌ای موجب بروز سندروم دنیای خبیث بین افراد 4 تا 18 ساله می‌شود. وی در ادامه می‌افزاید: در بین ناهنجاری‌های رفتاری و روانی، خشونت یکی از آسیب‌سازترین ناهنجاری‌ها بوده که بستر ساز انواع آسیب‌های دیگر قلمداد می‌شود و هر حرکتی که به این ناهنجاری (بروز خشونت) کمک کرده یا آن را ایجاد و تقویت کند باید با آن مقابله کرده و برخورد درمانی نماییم.

این آسیب‌شناس اجتماعی می‌گوید: برای مقابله با گسترش بیماری روانی [#171«دنیای خبیث](#)؛ در جامعه باید بازی‌های حاوی خشونت و کشتار را جمع‌آوری کرده و فیلم‌های دارای اینگونه صحنه‌ها کمتر به نمایش درآید و والدین اجازه ندهند فرزندان با مشغول شدن به بازی‌های رایانه‌ای که متأسفانه امروز بسیار رایج است یا فیلم یا سی‌دی‌های فیلم‌های خشونت‌آفرین آینده خود را به خطر اندازند. کنترل رفتاری کودکان و دور نگه داشتن آنها از صحنه‌های درگیری چه واقعی و چه سینمایی اصلی‌ترین روش پیشگیری خواهد بود.