



تاثیر بازیهای رایانه ای بر کودکان / چگونه خشونت بازیهای کودکی به بزرگسالی کشیده می شود

بازی های رایانه ای می تواند برای کودکان هم مفید و هم مضر باشد، اما آثار منفی و زیانبار این بازی ها می تواند برای کودکان اعتیاد آور بوده و عامل موثری درخشونت افراد در زندگی بزرگسالی باشد.

بازی های رایانه ای می تواند برای کودکان هم مفید و هم مضر باشد، اما آثار منفی و زیانبار این بازی ها می تواند برای کودکان اعتیاد آور بوده و عامل موثری درخشونت افراد در زندگی بزرگسالی باشد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نحوه استفاده نوجوانان از رسانه های جدید به ویژه بازیهای رایانه ای، توجه فراوانی را در سرتاسر دنیا به خود جلب کرده و مورد پژوهشهای بین المللی قرار گرفته است. طی این مطالعات آثار منفی این بازیها از قبیل اعتیاد، فراگیری رفتار خشونت آمیز یا تشویق آن، اختلال در زندگی خانوادگی و عملکرد تحصیلی، معضلات بهداشتی و نیز تاثیرات مثبت آنها از قبیل پیشرفت مهارت های شناختی، ادراکی و حرکتی ارتقایی تعامل با هم سن و سالان، گسترش آشنایی کودکان با رایانه مدنظر قرار گرفته است.

در بیشتر مطالعات موارد استفاده افراطی از این بازیها در اوقات فراغت کودکان باعث پیامدهای زیانبار در زندگی اجتماعی یا پیشرفت تحصیلی کودکان می شود. بازیهای رایانه ای می تواند کودکان را به رفتار خشونت آمیز در محیط های عمومی و خانه دعوت کند و هیچ مدارکی دال بر بی زیان بودن بازیهای رایانه ای وجود ندارد و بر مبنای نظریه رقابت خشونت این عقیده را مطرح می کنند که بازه های خشن رایانه ای به دلیل مضامین رقابتی می تواند سبب شکل گیری رفتار خشونت آمیز در مخاطبان خود شود و اساس این موضوع این می باشد که در محیط های رقابتی انسان نسبت به عصبانیت، پرخاشجویی و خشونت آسیب پذیر می شود.

صاحب نظران معتقدند که احتمال شکل گیری الگوهای ذهنی ویژه ای تحت تاثیر تجارب پیشین فرد وجود دارد که بر اساس آن، محیط های رقابتی در ذهن فرد موارد مختلفی را تداعی می کنند. مهمترین این تداعی ها، ذهنیت پرخاشگری و خشونت است. کودکان و نوجوانان در محیط های رقابتی خشن تر از محیط های صمیمی و آکنده از روحیه همکاری می باشند و این محیط ها قابل تحریک می باشد.

بازیهای رایانه ای می تواند عامل موثری درخشونت افراد باشد و سپس آن را به زندگی واقعی خود انتقال دهد. کودکان امروزی از اوان زندگی در کنار دستگاههای رایانه ای و تلویزیون بزرگ می شوند و به بزرگسالی می رسند و والدین از همان ابتدا باید براستفاده کودکان خود از رایانه نظارت داشته باشند.

پسران نسبت به دختران به بازیهای رایانه ای علاقه بیشتری نشان می دهند مخصوصا در انتخاب نوع بازی بازیهای خشن تری را می پسندند و در صورتی که این بازی ها تبدیل به بازی های گروهی شود شرکت کنندگان پسر به حرکات خشن تمایل بیشتری نشان می دهند.

انواع بازی های رایانه ای می تواند بروز خشونت جدی یا خشونت از روی شوخی را از جانب مخاطبان تقویت کند. اگر چه استفاده از رایانه می تواند مهارت های شناختی و ادراکی و حرکتی کودک را با توجه به هم سن و سالانش گسترش دهد، اما از معایب زیانبار آن نباید چشم پوشید. چون کودکان از اسباب بازی ها و ابزارهایی که استفاده می کنند الگو می گیرند و در صورت استفاده نادرست کودکان به صورت افراطی پرخاشجو و نامنظم بار می آیند و تعداد دفعات ارتکاب به خشونت کلامی و جسمانی در آنان افزایش می یابد و به مرور زمان از کنترل والدین خارج می شوند.

بنابراین می توان گفت بازی های رایانه ای می تواند برای کودکان هم مفید و هم مضر باشد و آثار منفی و زیان بار این بازی ها می تواند برای کودکان اعتیاد آور باشد و آنان را دچار افت تحصیلی و باعث بی نظمی در کارهای روزمره آنان شود. ولی با توجه به این آثار می توان کودکان را در نوع انتخاب بازی و زمان استفاده از رایانه کمک کرد تا بتوانند استفاده مطلوب و به جا از این رسانه داشته باشند.