

دیگر خانه ها امن نیستند !

قدرتی که بسیار مایه رشک دشمنان است و شاید به چشم نیاید اما همواره مورد تاخت و تاز قرار گرفته تا به انزوا رانده شود و در نبودش است که فرد گرایی اتفاق می افتد و هزار مشکل دیگر به تبع این اتفاق. تصور کنید بچه‌ای را در خانواده‌های تک فرزندی یا دو فرزندی که از سرمایه اجتماعی کمتری برخوردار هستند. این فرزند یا فرزندان باید خوش شانس باشند که از نعمت خاله، دایی، عمه یا عمو بهره ببرند آنهم در دیدارِ نوروزی و بیشتر وقت ها سال به سال.

کودک امروز منطقه حفاظت شده‌ای را دور خود می بیند به نام آپارتمان که مادر و پدر خواسته یا ناخواسته خارج از این محدوده را برایش ابتدا جنگل و سپس زندان و کلانتری ترسیم می کنند. به جز محیط مهد کودک و مدرسه هم تماسی با خارج از خانه ندارد و احیاناً اگر باشد کلاس فوتبال است و شنا یا زبان انگلیسی! در خانه نیز برای جلوگیری از ناراحتی همسایه ها نمی تواند جست و خیز داشته باشد. پارک و مکان بازی هم یا نیست یا اگر هست کسی برای همراهی کودک وقت ندارد. در نتیجه او مجبور است در خانه بماند. در منطقه‌ای که امن برایش توصیف شده؛ منطقه‌ای که دنیایش را باید در آن پیدا کند. پس ناچار به اسباب بازی‌هایش دل می بندد. پس از آن با تلویزیون و برنامه‌هایش همراه می شود. اندکی بعد یا والدینش کنسول بازی در اختیارش می گذارند یا وقتی در دست دوستانش می بیند به اصرار از والدینش می خواهد و این می شود، دروازه‌ای به دنیایی جدید که به رویش باز می شود.

دنیای پیش رو پس از آن که انگشتان را به دور گردنش حلقه می کنید، صورتش را به شدت به یک ماهیتابه‌ی داغ کوبیده و سپس او را محکم به آهن داغ و سوزان می چسبانید تا شاهد سوختن و جلز و ولز کردن صورتش باشید .

فریادهای او نشان از این است که به زودی تسلیم شده و هم داستان و رفیقانش را لو خواهد داد.

در بازی شکافنده‌ی سلول: محکومیت (Splinter Cell: Conviction) ، شکنجه یک مکانیک گیم پلی (Game Play) به حساب می آید. یک دیسک تازه داخل دستگاه می گذاریم.

حالا تبدیل به اتریو آدیتوره (Ezio Auditore da Firenze) شخصیت اصلی بازی (Assassin's Creed) شده و با بی رحمی گلوی قاتلان خانواده‌ی خود را نشانه رفته و با چاقو کار آن‌ها را می سازیم. این طریق کشتن یکی از بی رحمانه ترین انواع قتل به حساب می آید.

این لحظات برای بازی بازهای زیادی در سراسر دنیا اعم از جوانان، بزرگسالان و کودکان عادی هستند. نمی توان هیچ مشکل خاصی را به این افراد نسبت داد. آن‌ها به عنوان زنان و مردان قابل احترام و مفید برای اجتماع، زندگی خود را می کنند . بسیاری از آن ها شاید هیچ گاه مرتکب خلاف نشوند، اما سالی صدها دلار هزینه می کنند تا به انواع بازی‌های خشونت بار دسترسی پیدا کنند. خانم جین مک گانیگال، در کتاب خود با عنوان "واقعیت شکسته شده است"، ادعا می کند که آواتارها به ما اجازه‌ی تمرینی برای بهتر بودن را می دهند. آواتار اجازه می دهد به افراد نیازمند به کمکمان، یاری داده و کارهای حماسی

انجام دهیم. هر چند که همان آواتار می‌تواند ما را به هیولایی تبدیل کند...

فارغ از تأثیری که بازی‌های رایانه‌ای بر روی جوانان و در کل بزرگسالان دارند، اثرات آن‌ها بر روی کودکان و نوجوانان نیازمند توجه و بررسی است. بزرگسالان اغلب بازی مورد علاقه‌ی خود را آگاهانه انتخاب می‌کنند اما کودکان و نوجوانان از یک طرف به لحاظ شرایط آپارتمانی که در آن زندگی می‌کنند و نبود امکان بازی‌های گروهی همانند گذشته، به اجبار به سمت این بازی‌ها کشیده می‌شوند و از طرف دیگر در انتخاب بازی‌ها تابع هیجان‌ات و احساسات خود می‌باشند، در نتیجه بدون توجه به تبعات و تأثیرات بازی‌ها آن‌ها را انتخاب می‌کنند.

محققان دانشگاه پزشکی ایندیانا می‌گویند در تحقیقات انجام گرفته توسط این مرکز، اسکن مغزی کودکانی که به انجام یک بازی خشن پرداختند فعالیت‌هایی مبنی بر افزایش هیجان احساسی را نشان می‌داد، در حالی که کاهش برابری در فعالیت مناطق کنترل نفس، احساس و توجه نیز محسوس بود. اما آیا این بدین معناست که کودک پس از بازی کردن ندای وظیفه (Call of Duty) احساس علاقه‌ی شدیدی به تیراندازی پیدا می‌کند؟ وینس متیوز، مسئول این تحقیقات، چنین نظری ندارد، اما از سوی دیگر تأکید دارد که این تحقیقات باید والدین را تشویق به نظارت بر نوع بازی‌های فرزندانشان کند: «طبق تحقیقات ما، والدین باید مراقب رابطه‌ی میان انجام بازی‌های خشنوت بار و فعالیت‌های مغزی باشند.

متیوز و همکارانش دو بازی اکشن را در تحقیقات خود مورد نظر قرار می‌دهند. یکی پر خشنوت و دیگری عاری از آن. اولین بازی یک بازی پرهیجان اما بدون خشنوت در سبک مسابقه‌ای، به نام "نیاز به سرعت: زیرزمینی (NFS: Underground)" بود و دیگری، بازی خشن "مدال افتخار: خط جبهه جنگ (Medal of Honor: Frontline)"

تیم تحقیقاتی، ۴۴ نوجوان را به دو گروه تقسیم کرده و به صورت تصادفی، هر بازی را در اختیار یکی از آن‌ها قرار داد. پس از اتمام بازی، سریعاً از مغز آن‌ها MRI گرفته شد. اسکن‌ها، حاکی از اثرات مخربی بر روی مغز نوجوان‌هایی که بازی مدال افتخار (Medal of Honor) را در اختیار داشتند، بود، در حالی که این اثر بر روی نوجوانانی که بازی NFS را انجام داده بودند، دیده نمی‌شد. چیزی که نمی‌توان با صراحت روی آن دست گذاشت، این است که آیا این آثار بر روی مغز نوجوان مقطعی بوده یا ماندگارند. همچنین نمی‌توان در مورد اثرات بازی کردن طولانی مدت اظهار نظر کرد چرا که در این آزمایش هر نوجوان نیم ساعت بازی کرده و فقط یک اسکن از مغز وی گرفته شد. البته تحقیقات بیشتری در حال انجام هستند.

بازی مدال افتخار

در پژوهشی دیگر که جهت بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در بین ۳۳۳ دانش آموز پسر مقطع سوم راهنمایی تهران صورت گرفت، مشخص شد که مواجهه‌ی ممتد با بازی‌های رایانه‌ای به ویژه بازی‌های خشنوت آمیز سبب ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش عملکرد تحصیلی در دانش آموزان می‌شود. همچنین تحقیقی توصیفی که در سال ۲۰۰۱، به منظور بررسی دلایل استفاده از بازی‌های ویدئویی و تعیین اولویت‌های بازی در بین نوجوانان بر روی ۵۳۵ نوجوان ۱۵-۲۰ ساله در غرب آمریکا انجام شد، مشخص کرد که ۶۸ درصد نوجوانان، این بازی‌ها را جزو سرگرمی‌های هفتگی خود قرار داده بودند.

دلایل استفاده از این بازی‌ها در بین پسران، عامل چالش (اصرار برای برنده شدن) و هیجان موجود در بازی‌ها بود، از طرف دیگر بازی‌های ورزشی پرخشنوت نیز بیشتر مورد علاقه پسران بودند. در مطالعه دیگری به منظور بررسی ارتباط بین پرداختن

به بازی‌های رایانه ای خشن و بروز خصومت در ۳۰۷ دانش آموز ۱۴-۱۸ساله نشان داده شد میزان پرداختن به بازی‌های خشن، با بروز حالات خصومت در دانش آموزان، ارتباط معنی داری دارد.

بسیار خوب؛ اما نمایش‌های تلویزیونی یا فیلم‌های خشونت بار چطور؟ آیا تا به حال کسی از مغز نوجوانانی که فقط یک فیلم خشن دیده‌اند اسکن گرفته؟ فردی به نام جان پی. موری این کار را کرده است. او پرفسور روان‌شناسی دانشگاه ایالتی کانزاس است و طی آزمایشی از طریق همان متد به کار رفته در تحقیقات متیوز، نتایج مشابهی را به دست آورده است. نوجوانان تحت مطالعه‌ی وی، هنگام تماشای کلیپ‌های کوتاه از فیلم "راکی ۴" دچار برانگیختگی احساس شدند.

داگلاس جنتایل که یک آزمایشگاه تحقیقاتی را در دانشگاه یوآ استیت اداره می‌کند، درباره‌ی تأثیر رسانه‌ها بر روی نوجوانان می‌گوید: «چیزی که ما واقعاً نمی‌دانیم این است که چرا تلویزیون و بازی‌های ویدیویی باعث بروز مشکلات تمرکز و توجه در کودکان می‌شوند... قرار گرفتن طولانی مدت در برابر صفحه نمایش‌ها و یا تلویزیون برای بازی کردن باعث بروز خشونت و هم‌چنین چاقی نیز می‌شود». جنتایل همچنین معتقد است: «تحقیقات انجام شده نتوانسته‌اند به طور مستقیم اثبات کند که تماشای طولانی مدت تلویزیون باعث بروز مشکلات روانشناسی می‌شود». محققان برای بررسی این موضوع مطالعه‌ای را روی بیش از ۱۳۰۰ دانش‌آموز مدرسه‌ای انجام دادند. در حین این مطالعات والدین کودکان ساعات دقیق تماشای تلویزیون فرزندانشان را ثبت کردند. هم‌چنین از معلمان این سوال پرسیده شد که آن‌ها در مدرسه چگونه رفتار می‌کردند و آیا دچار مشکلات تمرکز و توجه در سر کلاس بودند یا خیر؟

پس از این مطالعات مشخص شد کودکانی که ساعت‌های طولانی صرف تماشای تلویزیون یا انجام بازی‌های ویدیویی می‌کنند مشکلات بیش‌تری در زمینه تمرکز در مدرسه و انجام تکالیف خود دارند.

آکادمی بیماری‌های کودکان آمریکا تماشای تلویزیون در کودکان را به دو ساعت محدود کرده است و کودکانی که بیش از میزان تعیین شده در برابر تلویزیون قرار می‌گیرند در خطر ابتلا به مشکلات روانی از جمله عدم توانایی در تمرکز کردن می‌شوند. این مشکلات در موارد حاد حتی می‌تواند به ناهنجاری‌های دیگری مانند بیش‌فعالی منجر شود که بین ۳ تا ۷ درصد از کودکان مدرسه‌ای به آن مبتلا هستند. البته جنتایل در این باره می‌گوید: «تأثیرات تلویزیون و بازی‌های کامپیوتری بستگی به فاکتورهای بسیاری دارند و این اثرات الزاماً شدید نیستند. این تأثیرات روی همه کودکان هم به یک میزان نیست. البته باید توجه داشت روی شکل‌گیری رفتار یک کودک موارد بسیاری تأثیر گذار هستند و تماشای تلویزیون یا بازی‌های کامپیوتری فقط یکی از این فاکتورها را تشکیل می‌دهد.

علاوه بر آن اگر کودکی قبل دچار مشکلات توجه شده باشد قرار گرفتن طولانی مدت در برابر تلویزیون می‌تواند مشکل او را بدتر کند. به هر حال من هم موافقم که کودکان بیش از دو ساعت در روز در برابر تلویزیون ننشینند. حتی من به فرزندان خود اجازه نمی‌دهم همین میزان هم تلویزیون تماشا کنند».

لری لی، مجری و مسئول هماهنگی تحقیقات مرکز برای "والدین موفق"، که بودجه‌ی آزمایشات متیوز را تأمین می‌کرد، می‌گوید: "داده‌های کافی وجود دارد تا اثبات کند که خشونت در بازی‌های ویدیویی، یک مشکل حاد است. و این مشکل حاد، فقط گریبانگیر نوجوانان دچار مشکلات رفتاری نیست".

البته این همه‌ی مشکل هم نیست؛ چرا که لی با اشاره به مشکل همه گیر شده‌ی چاقی مفرط کودکان در ایالت متحده می‌گوید: "بهتر است به جای استفاده از انواع ایکس‌باکس به عنوان پرستار بچه، به انجام فعالیت‌های سالم رو بیاوریم."

رسول خدا (صلی الله علیه و آله) می‌فرماید: «هیچ بنایی در نزد پروردگار محبوب‌تر از بنای خانواده نیست»، بدیهی است که منظور خانواده‌ای است که لبریز از مهر و محبت باشد. در فرهنگ ایرانی نگرشی مثبت نسبت به خانواده وجود دارد به طوری که آن را بهترین مکان برای زندگی افراد می‌دانند و تدابیری در جهت پایداری و تداوم آن می‌اندیشند. اما اطلاعات در مورد واقعیات زندگی خانوادگی بسیار ناچیز است.

رسانه‌ها به خصوص تلویزیون در تلاش خود برای حفظ خانواده، الگوهای را ارائه می‌دهند که هرچند زمانی مطلوب و مفید بودند اما با توجه به ویژگی‌های اجتماع کنونی قابل اجرا نیستند و در نتیجه از قصد اصلی یعنی بهبود روابط خانوادگی دور می‌شوند. عوامل متعددی دست به دست هم داده‌اند تا وظایف ما را به عنوان والدین فرزندان جامعه‌ی کنونی بسیار سخت‌تر از والدین ما و والدین ما نمایند! مواجهه با این عوامل امری اجتناب ناپذیر است و عقل سلیم حکم می‌نماید تا خود را به مهارت‌های لازم جهت رویارویی با معضلات آتی در ارتباط با تربیت فرزندان تجهیز کنیم.

رفتار نوجوانان امروزی به گذشته‌ها مشابهتی ندارد. هر نسل جدیدی، برای توضیح این که چه چیزی باب میلش هست و چه چیزی را نمی‌پسندد، روش خاص خود را دارد و بزرگسالان در مقام پدر و مادر بایستی به روش خودشان به وظایفشان عمل کنند و از دنیای فرزندشان سر در آورند: به عنوان مثال والدین باید بدانند چه نوع مواد مخدری در اجتماع رایج است و به فروش می‌رسد؟ بازی‌های رایانه‌ای و تلویزیونی خشونت‌بار و اثر گذار بر رفتار نوجوانان، کدام‌ها هستند؟ و...

تا زمانی که والدین ندانند در دنیای نوجوانان چه می‌گذرد نمی‌توانند آن طور که باید و شاید به آنان نزدیک شوند. یکی از راه‌های کسب اطلاعات بیشتر، صحبت کردن با نوجوانان و دوستانشان است. اندکی مطالعه در مورد سرگرمی‌ها، علایق و پدیده‌های نوظهور در اجتماع کنونی که از جذابیت خاصی برای نوجوانان برخوردار هستند، ضروری می‌باشد. حتی گوش دادن به موسیقی مطلوب نوجوان و آگاهی از مضمون اشعار به کار رفته شده در آن نیز می‌تواند راهگشا باشد. مواردی از این دست در ایجاد ارتباط هر چه بیشتر بین والدین و فرزندان و ایجاد ارتباط و همبستگی مناسب بین آن‌ها نقش مؤثری دارد.

در کنار افزایش تعاملات با فرزندان والدین باید توجه داشته باشند برخی از عوامل تربیتی بر افزایش میزان خشونت در فرزندان تأثیر گذارند. برخی از عواملی که می‌توانند از جهات مختلف موجب بروز یا تشدید پرخاشگری در کودکان و نوجوانان شوند، عبارت‌اند از:

1. نحوه برخورد والدین با نیازهای کودک: معمولاً کودکی که وسایل و اسباب بازی مورد علاقه خود را در دست دیگری می‌بیند برانگیخته می‌شود و در صدد گرفتن آن حتی با اعمال خشونت بر می‌آید. تجربه نشان دهنده‌ی آن است که چنانچه در دوران کودکی همیشه توقعات و انتظارات فرد برآورده شده باشد او بیشتر از کسانی که توقعات و انتظاراتشان برآورده نشده‌است، خشمگین و پرخاشگر می‌شود.
2. وجود الگوهای نامناسب: داشتن الگوی مناسب در زندگی یکی از نیازهای انسان است زیرا انسان‌ها علاقه‌مند هستند

که رفتار و کردار خود را مطابق با کسی که مورد علاقه خودشان است انجام دهند. بررسی‌های انجام شده نشان می‌دهد که بیشتر کودکان پرخاشگر والدین خشن و متخاصمی داشته‌اند یعنی نه تنها کودک از محبت لازم والدین برخوردار نبوده، بلکه از الگوی پرخاشگری موجود در خانواده نیز تأثیر پذیرفته است. دیکتاتوری در خانواده معمولاً رشد فرزندان را محدود می‌کند، در این نوع از خانواده یک نفر حاکم بر اعمال و رفتار دیگران است که غالباً پدر چنین نقشی را دارد اما گاهی اوقات مادر، خواهران و برادران بزرگ‌تر نیز با دیکتاتوری رفتار می‌کنند.

در این گونه خانواده‌ها فرد دیکتاتور تصمیم می‌گیرد، هدف تعیین می‌کند، راه نشان می‌دهد، وظیفه معلوم می‌کند، برنامه می‌ریزد و همه باید به طور مطلق مطابق میل او رفتار کند و حق اظهار نظر از آن اوست.

بچه‌هایی که در محیط دیکتاتوری پرورش پیدا می‌کنند ظاهراً حالت تسلیم و اطاعت در رفتارشان مشاهده می‌شود اما همین حالت آنها را به هیجان و اضطراب وا می‌دارد. این بچه‌ها در مقابل دیگران حالت دشمنی و خصومت به خود می‌گیرند و به بچه‌های هم سن و سال خود یا کمتر از خود صدمه می‌رسانند. این افراد از به سر بردن با دیگران عاجز بوده، در کارهای گروهی نمی‌توانند شرکت کنند، از اعتماد به نفس ضعیفی برخوردارند و در امور زندگیشان بی‌لیاقتی خود را نشان می‌دهند.

3. تشویق رفتار پرخاشگرانه: عده‌ای از افراد پرخاشگر و زورگویی را تقبیح نمی‌کنند بلکه آنرا نشانه شهامت و قدرت خود می‌دانند. این افراد اعمال پرخاشگرانه خود و دیگران را مثبت موجه و حتی لازم می‌دانند و به آن صحنه می‌گذارند. تشویق رفتار پرخاشگرانه توسط والدین و دیگر افراد سبب تقویت و تثبیت آن می‌شود. گاه با والدین یا مربیانی روبرو می‌شویم که به عنوان مثال به بهانه آموزش دفاع از خود به کودک می‌گویند: «تو سری نخوری»
4. تنبیه والدین و مربیان: والدین و مربیان که در برابر پرخاشگری و خشونت کودک عصبانی شده و به صورت پرخاشگرانه او را تنبیه می‌کنند در تشدید این رفتار در او مؤثرند. در چنین مواقعی تنبیه عامل فزاینده و تقویت کننده پرخاشگری است زیرا علاوه بر اینکه سبب خشم و احتمالاً پرخاشگری کودک می‌شود، شخص تنبیه کننده الگوی نامناسبی برای پرخاشگری کودک می‌شود.

#### مخلص کلام

دنیایی که، بسیار شبیه به جنگل است. پر است از زندان و دزد و قاتل. مملو است از پلیس‌هایی که شاید حتی بدتر از پلیس‌های بیرون خانه باشند و خشن‌تر. جز اینها موارد دیگری مانند خشونت، ترس، صحنه‌های جنسی، استفاده از مواد مخدر و ... نیز در این دنیای جدید و عجیب هم هست، که شاید در بیرون خانه این قدر نباشد.

اما والدین تصور می‌کنند، فرزندشان در خانه ایمن است. اما با این کنسول‌ها و بازی‌هایشان؛ دیگر این خانه امن نیست. . .