

پیآمدهای بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان

نیرو پارسا

- چشمان فرد، به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه، به شدت تحت فشار نور قرار می‌گیرد و دچار عوارض منفی می‌شود؛
- مشاهده‌ها نشان می‌دهد که نوجوانان، چنان غرق بازی می‌شوند که توجه نمی‌کنند به دلیل درگیر شدن در ماجرای بازی، تا چه حد از لحاظ بینایی و ذهنی، به خود فشار می‌آورند؛
- به دلیل این که نوجوان در یک وضعیت ثابت تا ساعت‌ها می‌نشیند، ستون فقرات و استخوان بندی‌اش دچار اشکال شده و فرد، مبتلا به آرتروز می‌شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ‌دسته از دیگر عوارض کار ثابت و طولانی مدت با رایانه است؛
- هیجان همیشگی هنگام بازی، بر روی ارگانیسم فرد تأثیر گذاشته و پی‌آمدهای منفی بر دستگاه گردش خون و گوارش می‌گذارد، همچنین این هیجان‌های دروغین، سلامت روانی کودک را به خطر می‌اندازد؛
- پوست فرد، در معرض بمباران همیشگی پرتوهایی قرار می‌گیرد که از صفحه رایانه پخش می‌شود؛
- ایجاد تهوع و سرگیجه، بویژه در کودکان و نوجوانانی که زمینه‌ی صرع دارند، از دیگر عوارض این بازی‌هاست؛
- به نظر برخی از متخصصان اعصاب و روان، بازی‌های پرهیجان رایانه‌ای که طی آن، صفحه نمایش‌گر رایانه، از فلاش‌ها و شعاع‌های خیره‌کننده نوری پوشیده می‌شود، سبب بروز هیجان‌های شدید عصبی در نوجوانانی می‌شود که از نظر عصبی

بازی‌های رایانه‌ای

رایانه‌ها که امروز تقریباً در بیش‌تر شئون زندگی انسان‌ها راه یافته‌اند، همچون دیگر ساخته‌های دست بشر، دو روی سکه دارند که یک روی آن، بهره‌گیری درست و مفید برای سرعت بخشی، دقت در کارها و کمک به پیش‌رفت امور است و روی دیگر آن، استفاده‌های نادرست و نابجا است که گاه، آسیب‌های فراوان را در پی دارد.
در دنیای رایانه، آن‌چه بیش‌تر نوجوانان را شیفته خود می‌کند، همان چیزی است که به آن، «بازی‌های رایانه‌ای» می‌گویند.

فن آوری و پیش‌رفت کیفی این بازی‌ها به فاصله کوتاهی، در ایران رواج گسترده‌ای یافته‌اند. بازی‌های آتاری و میکرو، از نمونه‌های ابتدایی بازی‌های رایانه‌ای است که بازار اسباب‌بازی و لوازم سمعی و بصری را به تسخیر خود در آورده‌اند. تصاویر یک بعدی و بهره‌گیری از گرافیک رایانه‌ای، ویژگی مهم این بازی‌هاست.

بازی دیگری که در ادامه روند تکمیل فن آوری این بازی‌ها وارد بازار شده است، بازی «سگا» است. این بازی‌ها که دارای تصاویر دوبعدی است، تا حدود بسیاری با تصاویر واقعی انطباق دارد. همچنین، این بازی‌ها دارای موسیقی متن متناسب با محتوای بازی‌ها هستند؛ ولی چیزی که بر شمار طرف‌داران این بازی‌ها افزوده، بهای مناسب آن‌ها برای مصرف‌کننده است.

جدیدترین بازی‌هایی که به صورت دیسک عرضه می‌شود، Play Station و CD است. بازی Play Station که به بازی سونی نیز معروف است، به تلویزیون وصل می‌شود [و دارای] واقع‌نمایی تصاویر بسیار بالاست از این‌رو، این بازی‌ها، جذبه سحرآمیزی دارند و چون نوجوان، خود، اجرا کننده و در بطن بازی است و همراه با دیگر شخصیت‌های بازی، درگیر حوادث و ماجراهایی می‌شود که طراح بازی برای او تدارک دیده، جذاب است.
این بازی‌ها، با بهره‌گیری از تصاویر پرتحرک و صدهای مهیج، دنیایی از هیجان را به این انسان‌های تشنه جنب و جوش ارزانی می‌کند و همین جذبه و کشش زیاد است که روح و جسم آنان را برده‌وار، مطیع خود می‌سازد و به دنیایی از تخیلات می‌برد که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارند.
این بازی‌ها با ترفندهای گوناگون چنان تأثیری بر فکر و اعصاب فرد می‌گذارند که در واقع خود او نیز جزئی از این مجموعه ماشینی می‌شود.

محاسن بازی‌های رایانه‌ای

- فرایند یادگیری را آسان و توجه نوجوان را جلب می‌کند؛
- با رایانه فراگیر، هرچند بار که بخواهد، می‌تواند موضوعی را ببیند، بخواند و مرور کند؛

- برنامه‌های بسیار متنوعی ساخته شده که به نوجوان امکان می‌دهد تصاویر یا داستان‌هایی را خلق کند و یا این‌که امکاناتی را ارائه می‌دهند که نوجوانان را به تاریخ، جغرافیا و ... علاقمند می‌کنند؛

- برخی از برنامه‌های آموزشی، به نوجوانان کمک می‌کند تا بسیاری از مهارت‌های زندگی را با خود تمرین کنند؛

- بیش‌تر برنامه‌های رایانه‌ای در وقت و هزینه، صرفه‌جویی‌های بسیاری به همراه دارند؛

- به نظر برخی از پزشکان، بازی‌های رایانه‌ای به نوجوانان می‌آموزد که زودتر سلامت خود را بازیابند و به داروهای مسکن، کم‌تر نیاز پیدا کنند؛

- بازی‌های رایانه‌ای همچنین به کودکان و نوجوانان مبتلا به بیماری‌هایی چون «فلج مغزی» یا «نارسایی در تشخیص واژه‌ها» کمک می‌کند؛

- به عقیده یک دکتر روان‌شناس، بازی‌های رایانه‌ای، نوجوانان را وارد دنیایی می‌کند که کنترلش در دست آن‌هاست و به همین دلیل، آنان از این بازی‌ها لذت فراوانی می‌برند؛

- بازی‌های رایانه‌ای، به برخی هماهنگی‌ها میان چشم و دست و پرورش عضله‌ها کمک می‌کند؛

- ابزاری است کمک‌موزشی برای معلولان و پرکردن اوقات فراغت آنان.

زیان‌های بازی‌های رایانه‌ای

الف) آسیب‌های جسمانی

ضعیف هستند و برای ابتلا به صرع، آمادگی دارند.
به گفته پزشکان، دلیل عمده ناراحتی صرع، مربوط به کسانی می‌شود که نسبت به نور حساسیت دارند و تحمل چشمک‌های پی‌درپی نور در بازی‌های رایانه‌ای برای آنان دشوار است.

به گفته انجمن بیماران صرع انگلیس، حدود یک درصد از نوجوانان غیرمبتلا به بیماری صرع، به نور حساسیت دارند؛ در حالی که این رقم در میان بیماران مبتلا به این بیماری، پنج درصد است که حتی در مواردی هنگام بازی صرع به مرگ گزارش شده است.
مادر یک نوجوان ۱۴ ساله در یک بررسی که روزنامه انگلیسی «سان» در این باره انجام داد

گفت: پسر بر اثر بازی رایانه‌ای «نینتندو» جان سپرده است. وی افزود که پسرش پس از یک ساعت بازی، دچار تشنج شد و به زمین افتاد و چند دقیقه بعد، جان سپرد.

ب) آسیب‌های روانی - تربیتی

۱- تقویت حس پرخاش‌گری

مهم‌ترین ویژگی بازی‌های رایانه‌ای، حالت جنگی بیش‌تر آن‌هاست و این که فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی بازی، با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. استمرار چنین بازی‌هایی، نوجوان را پرخاش‌گر و ستیزه‌جو می‌سازد و تلاش می‌کند خواست‌هایش را با زور و تهاجم به دست آورد.

«مجید قادری» مدیر مرکز سرگرمی‌های سازنده کانون پرورش فکری می‌گوید:

«خشونت» و «سکس»، مهم‌ترین محرکه‌هایی است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های رایانه‌ای، به حد افراط از آن استفاده می‌شود. چهره‌های معروف هالیوود که در فرهنگ اسلامی ما ضد ارزش و غیراخلاقی هستند، در این بازی‌ها به صورت قهرمان‌های شکست‌ناپذیر جلوه‌نمایی می‌کنند.

۲- انزوا طلبی

نوجوانانی که همیشه با بازی‌های رایانه‌ای درگیرند، به انزوا و درون‌گرایی متمایل شده و در برقراری ارتباط اجتماعی پویا با دیگران ناتوان خواهند بود. این روحیه انزواطلبی باعث می‌شود که نوجوان از گروه هم‌سالان جدا شود که این خود زمینه‌ساز

انتهای بازی‌های دیگر است.

مادری در این باره می‌گوید: فرزندم به این بازی معتاد شده است. او هر روز با تردستی و شیرین‌کاری، خود را به صفحه تلویزیون می‌رساند و از دنیای بیرون به کلی بی‌خبر است؛ حتی متوجه رفت و آمد میهمان نمی‌شود؛ و همیشه پس از دست کشیدن از این برنامه، با سردرد و کسالت مواجه می‌شود.

۳- تبیل شدن ذهن

در این بازی‌ها، به دلیل این که بیش‌تر، کودک و نوجوان با ساخته‌ها و برنامه‌های دیگران روبه‌روست و کم‌تر قدرت دخالت و تصرف در آن‌ها را می‌یابد، حالت انفعال گرفته و اعتماد به نفس او در برابر ساخته‌ها و پیش‌رفت دیگران، متزلزل می‌شود. دکتر شهلا کاظمی‌پور (مشاور علمی مرکز سنجش برنامه‌ای صداوسیما) می‌گوید: بیش‌تر خانواده‌ها تصور می‌کنند در بازی‌های رایانه‌ای، فرد در بازی، مداخله فکری همیشگی دارد. به نظر من این مداخله فکری نیست؛ بلکه این بازی‌ها سلول‌های مغزی را فریب می‌دهند. از نظر حرکتی نیز این بازی‌ها تنها چند انگشت کودک را حرکت می‌دهند. ما هرچه در این مسیر حرکت کنیم و این بازی‌ها را گسترش دهیم، انسان‌هایی را تحویل جامعه خواهیم داد که سرخورده، افسرده، غیرمتمركز و غیرسازنده می‌باشند، خوداتکایی آن‌ها بسیار کم خواهد بود و ابتکار عمل نخواهند داشت؛ در حالی که برای جامعه، نیاز به انسان‌هایی خلاق، مبتکر و متفکر داریم.

۴- پی‌آمد منفی در روابط خانوادگی

در دوره کنونی که زندگی‌ها به سوی ماشینی شدن پیش می‌رود، خود به خود، روابط عاطفی رنگ باخته و در کنار هم بودن خانواده کم‌تر شده است. در چنین وضعی، بسیاری از مردم از وجود تلویزیون به عنوان جعبه جادویی که باعث سردی روابط خانوادگی شده است، یاد می‌کنند؛ در حالی که جعبه جادویی دیگری با جاذبه سحرآمیزتری به نام رایانه نیز به زندگی ماشینی ما وارد شده و دشواری‌ها را دو چندان کرده است.

خانمی می‌گوید: همسر برای انجام پژوهش‌های دانشگاهی‌اش یک رایانه به منزل آورد که چند دیسک بازی هم ضمیمه آن بود. دو پسر من در طول روز با آن سرگرم بازی می‌شدند و حتی سرش‌ها ترجیح می‌دادند با این وسیله سرگرم کننده نوین، وقت بگذرانند. طولی نکشید که همسر هم به این بازی‌ها جلب شد. کم‌کم دریافتم که تمرکز و صرف وقت آنان به این ترتیب، روابط خانوادگی و عادی را تحت تأثیر قرار داده است؛ به خود امدم و با قاطعیت از همسر خواستم که رایانه را به محل کارش منتقل کند.

خانواده دیگری این گونه شکایت می‌کند: در تعطیلات تابستانی قصد مسافرت داشتیم. مخارج و مقدمات آن نیز از پیش تأمین شده بود؛ اما اشتغال بیش از حد و علاقمندی بچه‌ها به بازی رایانه‌ای، آنان را از این تفریح سالم و شاد، محروم کرد.

۵- افت اخلاقی

اشاعه فرهنگ برهنگی و ترویج سکس، از آفت‌های دیگر بازی‌های رایانه‌ای است. نبردهای تن به تن دختران نیمه‌عریان، رقص و موسیقی غربی و ... در این گونه بازی‌ها تبلیغ شده است و متأسفانه بی‌هیچ گونه دشواری، در فروشگاه‌ها به معرض فروش گذاشته می‌شود.

برخی از برنامه‌های رایانه‌ای، با بازی‌های ساده آغاز شروع شده و به تصاویر مستهجن ختم

می‌شوند؛ در برخی از این بازی‌ها، جایزه پیروزی، ظاهر شدن عکس‌های مستهجن بر روی صفحه رایانه شماس.

بی‌تردید در ساخت و تولید این بازی‌ها، دست سازمان‌های جاسوسی سیاه، موساد و ... در کار است و می‌خواهند ذهن و روان کودکان ما را مسموم کنند.

۶- افت تحصیلی

به دلیل جاذبه مسحور کننده این بازی‌ها، نوجوانان وقت بسیاری را صرف آن می‌کنند و در واقع، با مصرف انرژی عصبی و روانی خویش و با چشمان و ذهنی خسته به بستر می‌روند و گاه، صبح زودتر از وقت معمولی بیدار می‌شوند تا پیش از مدرسه نیز اندکی بازی کنند. بی‌تردید، این علاقه، سبب افت تحصیلی خواهد شد.

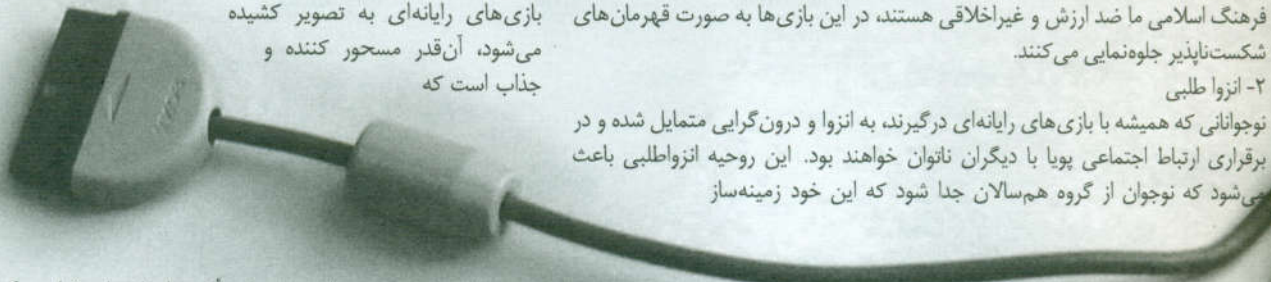
۷- زمینه‌ساز از خود بیگانگی

دنیای مجازی ولی نزدیک به واقعیتی که در

بازی‌های رایانه‌ای به تصویر کشیده

می‌شود، آن قدر مسحور کننده و

جذاب است که



مخاطب کودک و نوجوان در معرض تأثیر تمام باورهای قرار می‌گیرد که از سوی طراحان این بازی‌ها به او القا می‌شود.

فرد، دچار از خودبیگانگی شده و مانند آن‌ها می‌اندیشد. برای نوجوانی که در حال بازی است فرقی نمی‌کند که دشمن کیست؛ دشمن همان است که بازی می‌گوید. در میان انبوه بازی‌های رایانه‌ای که اکنون به آسانی در دسترس کودکان قرار می‌گیرند، بازی‌هایی وجود دارند که در آن مسایل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی کشورهای مسلمان بویژه ایران، مورد گستاخی قرار می‌گیرد.

در یک بازی به نام F-۱۱۱ پنج کشور مسلمان که در میان آن‌ها نام ایران هم دیده می‌شود، به عنوان کشورهای حامی تروریسم معرفی می‌شوند؛ سپس بچه‌ها در قالب خلبان هواپیمای جنگنده مأموریت می‌یابند تا نقاط حساس این کشورها هم‌چون مراکز اقتصادی و نظامی را بمباران کنند.

در واقع، ترویج گران تروریسم، این بازی‌ها را میدان مناسبی برای تاخت و تاز عقیده‌ها و آرای خود در میان کودکان و نوجوانان یافته‌اند و حقیقت‌ها و واقعیت‌های موجود را به آسانی وارونه جلوه می‌دهند.

در بازی دیگر، یک ناو آمریکایی به خلیج فارس می‌آید، سپس در جریان بازی، محل مأموریت بچه‌ها در کشتی تعیین می‌شود و آنان وظیفه دارند تا از ناو آمریکایی در برابر قایق‌های تندروی ایرانی که در آن تیپ‌های حزب‌اللهی دیده می‌شوند محافظت کنند.

متأسفانه این گونه بازی‌ها، بی‌هیچ کنترل و نظارتی از سوی مراجع ذی‌صلاح، به آسانی در دسترس فرزندانمان قرار می‌گیرد.

رهنمودها

اگر چنانچه قرار است از بازی‌های رایانه‌ای بهره بگیرد، بهتر است بازی‌های تصویری خلاق که باید به وسیله آن‌ها، معماهایی را حل کرد، بیش از بازی‌های دیگر مورد توجه قرار گیرد.

بازی‌های دسته‌جمعی، کم‌تر مسئله‌ساز است؛ این بازی‌ها، زمانی بیش‌تر ویران‌گر است که ما را به تنهایی برای ساعت‌های طولانی، مسحور خود کند.

ضروری است که همیشه بین دو نوبت بازی استراحت کنیم. دو شرکت بزرگ ژاپنی سازنده بازی‌های رایانه‌ای موسوم به «نینتندو» و سگا به خریداران هشدار داده و توصیه می‌کنند که بین بازی‌ها، به طور منظم به خود استراحت دهید.

صفحه نمایش گر رایانه، اندکی پایین‌تر از چشم‌ها قرار داده شود تا چشم‌ها مسلط به صفحه رایانه باشد.

روشنایی اتاق به نحوی تنظیم شود که بازتابش و زندگی نور به حائل برسد.

بهتر است با خودمان عهد ببندیم که مثلاً تنها در روزهای تعطیلی مجاز به بهره‌گیری از این بازی‌ها باشیم.

آسیب‌های رایانه و آفت‌های آن را هیچ وقت فراموش نکنیم.

ویران‌گرترین بازی‌های تصویری، بازی‌هایی هستند که تصاویرهای آن‌ها به طور مکرر بر صفحه ظاهر می‌شوند و ما باید به تمام تصاویرهایی که از برابر چشم ما می‌گذرند، شلیک کنیم؛ توصیه می‌کنیم کم‌تر به سراغ این گونه بازی‌ها برویم.