

The Effect Of Violent Internet Games On Children And Juveniles

تأثیر بازیهای اینترنتی خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوانان

Karen Olivier کارن اولیویر

موسسه علوم جرم‌شناسی دانشگاه آفریقای جنوبی

پست الکترونیک: olivik@unisa.ac.za

آدرس سایت:

<http://www.crisa.org.za/downloads/w ebviol.pdf>

سال انتشار: ۱/اکتبر/۲۰۰۰

کلید واژه ها: بازیهای اینترنتی، بازیهای ویدئویی، بازیهای Coin-up، خشونت رسانه‌ها، حساسیت زدایی

مقدمه

بدیهی است که خشونت نوجوانان یکی از بزرگترین مشکلاتی است که دانشمندان در هزاره جدید با آن مواجه می‌باشند. عوامل مؤثر خشونت در نوجوانان و عامل‌های ذکر شده در این مقاله، ناشی از خشونتی است که کودکان در تلویزیون و فیلم‌ها نگاه می‌کنند، در نوع خاصی از موسیقی گوش می‌دهند، و با کاربرد نامحدود و کنترل نشده ی اینترنت و بازیهای ویدئویی و بازیهای Coin-Up خشونت آمیز بدان مبتلا می‌گردند. [Chilton:1997].

گزارش جدیدی مبتنی بر ۳۰ سال تحقیق و بررسی به عمل آمده از چهار سازمان بهداشت ملی آمریکا (انجمن پزشکی آمریکا، آکادمی طب کودکان آمریکا، انجمن روانپزشکی آمریکا و آکادمی روانپزشکی کودک و نوجوان آمریکا، اظهار می‌دارد که ارتباط مستقیمی میان خشونت در رسانه‌ها و خشونت در کودکان وجود دارد. در این مقاله، تأکید عمده بر بازیهای اینترنتی خشونت آمیز به عنوان شکلی از رسانه‌های جمعی الکترونیکی و نفوذ و تأثیر آن بر کودکان و نوجوانان خواهد بود.

ترکل (Turkle) بر این باور است که کامپیوترها و بازیهای کامپیوتری در حال حاضر به بخشی از نسل جدیدی از این نوع بدل گشته است که در حال رشد و ترقی می‌باشد. اگرچه ممکن است این مقوله حقیقت داشته باشد، آنچه که نگران کننده است این است که کودکان زندگی خود را از دست داده و رو به زوال و افول می‌گذارند.

این مرگ در واقعیت به حقیقت نمی‌پیوندد و مربوط به درد فیزیکی که بتوان آنرا تحمل نمود، نمی‌شود. بلکه بنا به نظر گرین اتال (Green Et al) (۱۹: ۱۹۹۸) این نوع مرگها، مرگهای الکترونیکی می‌باشد که بطور غیرواقعی بر صفحات نمایشگرهای کامپیوترهای خانگی به وقوع می‌پیوندد.

تعاریفی از خشونت در رسانه‌ها

تعاریفی از خشونت توسط محققان مختلف طی سالها به منظور پیشبرد مطالعات در خصوص محتوی و مضمون خشونت در رسانه‌ها ارائه گردیده و بسط یافته است. بعلاوه، سیاست‌گزاران نیز با مسائلی از قبیل آنچه که باید در خصوص محتوی و مضمون خشونت مطالعه و بررسی گردد، درگیر می‌باشند. از این رو، آنچه را که فردی، مضمون و محتوی آن را خشونت آمیز در نظر می‌گیرد، فرد دیگر ممکن است آن را در نظر نیاورد و از این رو تحت تاثیر تصورات خشونت آمیز قرار گرفتن از فردی به فرد دیگر متفاوت خواهد بود.

در اینجا، به خلاصه‌ای از مراحل پیشرفت مفهوم خشونت در رسانه‌ها می‌پردازیم. در اوایل سال ۱۹۷۲، دکتر جرج گربرنر (George Gerbner)، متخصص خشونت در رسانه‌ها در ایالات متحده تعریفی از خشونت در رسانه‌ها را به شرح ذیل ارائه نمود:

"ابراز خشونت فیزیکی علیه دیگران یا خود، یا الزام به نشان دادن واکنش علی‌رغم خواست شخصی در حین احساس درد ناشی از آسیب دیدن".

تعریف خشونت مهلک یا آزاردهنده باید براساس قالب واژه‌های نمادینی از درام (شور و هیجان) واقعی یا قابل باور باشد. خشونت طنز آمیز و حتی خشونت فکاهی می‌تواند حقیقی و قابل قبول باشد، حتی اگر از تاثیر مضحک و خنده آور برخوردار باشد. اما تهدیدات بیهوده، سوءاستفاده‌ی کلامی یا ایما و اشاره‌های کمیک با هرگونه عواقب واقعی نباید به عنوان خشونت در نظر گرفته شود.

در سال ۱۹۷۶ کمیسیون سلطنتی خشونت در صنعت ارتباطات کانادا که به عنوان کمیسیون لامارش (Lam arch) شناخته شده است، تعاریفی برای ماهیت خشونت و ماهیت خشونت در رسانه‌ها ارائه نمود. طبق آن تعاریف، «خشونت هرگونه کنشی است که بطور تاسف‌انگیزی با عنوان رفاه و سلامت فیزیکی، روانشناختی یا اجتماعی بر اشخاص یا گروه‌های مختلف تحمیل می‌گردد».

در این خصوص الووی (Alloway) و گیلبرت (Gilbert) (۹۹-۹۸: ۱۹۹۸) تصریح نموده‌اند که تمایز میان خشونت تام و نمادین ممکن است بویژه در بررسی تأثیر بالقوه خشونت نهفته در بازیهای ویدئوی/اینترنتی بر گفتمانهای حالت مردی و مردانگی مفید باشد.

بنابراین خشونت تام مشخصاً مبتذل، قابل پیش‌بینی و بطور کلیشه‌ای مردانه بوده و از محتوی سطحی و کم‌اهمیت برخوردار می‌باشد. در نتیجه، خشونت تام مخاطب را به مشارکت در تحریک برای تباهی و نابودی سوق می‌دهد؛ در صورتیکه، خشونت نمادین، برالتزام پیچیدگی، بحرانی بودن و عقلانیت نسبت به مسائل و جریان‌ات شدت می‌بخشد. با در نظر گرفتن بازیهای ویدئوی/اینترنتی، بیشتر فرض بر این است که این بازیها، بازیگران را به درگیری غیرمنطقی و احساسی، رهانیدن توانایی‌های خطرناک و لذت بردن از تجارب جایگزین خشونت بی‌دلیل و بی‌جهت دعوت می‌نماید.

با در نظر گرفتن خشونت در رسانه‌ها، اینگونه تعریف شده است که خشونت موجود در نشریات، فیلم، تلویزیون، موسیقی، با اجرای زنده، صرفاً شبیه به خشونت در زندگی واقعی نیست. علاوه بر آن، خشونت موجود در رسانه‌ها ممکن است تعداد زیادی از مردم را در برگیرد، درحالیکه خشونت در نوع خود اینگونه نمی‌باشد.

در سال ۱۹۹۴ پیشنهاد و طرحی توسط کمیته دائمی امور قضایی و حقوقی ارائه گردید. براساس این طرح موضوع اصلاح یا اضافه نمودن مفهوم «ناهنجار» به تعریف ارائه شده از خشونت در رسانه‌ها، عنوان گردید. چنین تغییری به منظور منع واردات و فروش یا پخش کالاهایی با شاخص سلطه گر و غالب «استثمار بیش از اندازه یا تجلیل از ترس، سبیت یا خشونت» صورت پذیرفت. طرح فوق در سال ۱۹۹۶ توسط دپارتمان قضایی مورد بررسی و بازبینی قرار گرفت. مسائلی در خصوص قانونمند نمودن منع محتوی و مضمون خشونت مطرح گردید. اثبات آزار و اذیت و توانایی برای تعیین استاندارد اجتماعی نیز به عنوان برخی از ملاحظات قلمداد گردید که تغییرات قانونی را بیش از پیش مشکل می‌سازد.

تحقیق در خصوص تاثیر خشونت و رسانه‌ها

تحقیقی که به این بخش از مقاله اختصاص یافته است، تمرکز ویژه‌ای بر خشونت در تلویزیون و بازیهای ویدئویی خواهد داشت. تقریباً این تحقیق صرفاً در خصوص بازیهای اینترنتی خشونت‌آمیز و تأثیر ناشی از آن بر کودکان به عمل آمد، اما اگر شخص ماهیت تعاملی (برهم کنشی) این بازیها را در نظر گیرد، صرفاً ممکن است ارتباطی وجود داشته باشد. مطالعه کلیدی نشان داد که ارتباط میان خشونت در رسانه‌ها توسط شخصی بنام دکتر ارون (Eron) ارائه گردیده است. وی گروهی از افراد جوان را برای مدت ۲۲ سال مورد مطالعه قرار داد و به این نتیجه دست یافت که افرادی که بیشتر به تلویزیون تماشا می‌کنند در سن هشت سالگی قریب به یقین خشن بوده، در سن ۳۰ سالگی، مرتکب جنایات هولناک بیشتری شده و در هنگام مشروب خواری پرخاشگرت‌تر و تهاجمی‌تر بوده و کودکان خود را بطور بیرحمانه‌تری نسبت به دیگران تنبیه می‌نمایند. با انجام تحقیقات دیگر، مطالعات دکتر ارون (Eron) تکرار گردیده و نتایج مشابه به دست آمد. طی تحقیقات بعدی، برندن سنتروال (Brandon Centerwall)، جنایتکاران جوان محکوم به زندان را که مرتکب جرائم خشونت‌آمیز شده بودند را مورد مطالعه اجمالی قرار داد.

یک چهارم تا یک سوم گزارشات بوجود شباهت در تکنیکهای جرم و جنایت دلالت می‌نمود که آنها در تلویزیون مشاهده کرده بودند. شاید بازگو نمودن این مطلب که سطح خشونت در خلال کارتونهای صبحگاهی بیش از سطح خشونت در دیگر برنامه های تلویزیونی در خلال ساعات پربیننده تلویزیون می‌باشد، مضحک باشد، اما واقعیت این است که ۲۰ تا ۲۵ عمل خشونت‌آمیز در هر برنامه ی کارتون صبحگاهی در مقابل ۳ تا ۵ عمل خشونت‌آمیز در هر برنامه ی ساعات پربیننده تلویزیون به چشم می‌خورد.

علاوه بر آن مؤسسه ملی بهداشت روانی به این نتیجه دست یافت که ۸۰/۳ درصد از کل برنامه‌های تلویزیونی بر اعمال خشونت آمیز مشتمل می‌گردد و آن دسته از کودکانی که در عصر حاضر به دنیا آمده‌اند، تا رسیدن به سن ۱۸ سالگی شاهد ۲۰۰ هزار عمل خشونت آمیز در تلویزیون خواهند بود.

با در نظر گرفتن بازیهای ویدئویی، برنت دی وال (Brent de waal) دانشجوی آزمایشگاه رسانه‌های دانشگاه سیمون فریزر (Simon - Fraser)، تأثیر فیزیولوژیکی بازیهای ویدئویی را بر روی انسان مطالعه نمود. دی وال گروهی از نوجوانان ۱۶ ساله را در مقابل بازیهای ویدئویی خشونت آمیز مختلف نشانده و واکنشهای فیزیولوژیکی آنان را مورد بررسی و سنجش قرار داد.

وی میزان فعالیت الکتریکی پوست (واکنشهای پوستی گالوانیکی)، و نیز ضربان قلب بازیگران را کنترل نمود. دی وال با واکنشهای پوستی گالوانیکی و ضربانهای قلبی مواجه گردید که مطابق با محتوی بازی به طور جداگانه‌ایی نوسان می‌یافت. بنابراین اختلافی میان این موضوع وجود دارد که آیا بازی که آنها انجام می‌دهند بر حسب میزان فعالیتشان خشونت آمیز یا غیرخشونت آمیز می‌باشد. در بخش بعدی این مقاله، توجه بیشتری را بر تأثیر فیزیولوژیکی خشونت در رسانه‌ها بر روی کودکان مبذول خواهیم نمود.

گمراهی بازیگران بازیهای اینترنتی/ ویدئویی خشونت آمیز

بنا به اعتقاد دی گاتانو و بندر (De G aetano and Bande 1996) بازیهای ویدئویی/ اینترنتی خشونت آمیز پیام‌های کاذب و گمراه کننده ذیل را به بازیگران القاء می‌دارد:

- مشکلات می‌تواند به سرعت و با سرمایه شخصی اندک رفع گردد
- بهترین راه برای حل مشکلات حذف نمودن منبع و علت مشکل است
- مشکلات درست یا غلط، سیاه یا سفید (نحس یا خوش یمن) هستند
- غرق شدن در قانون بازی ویدئویی نشات گرفته از واقعیت صرف نظر از مورد سؤال قرار دادن قوانین مورد قبول و پذیرش می‌باشد
- بهره جستن از رفتارهای غریزی به جای رفتارهای متفکرانه و مسوولیت دار در قبال واکنش به مشکلات
- ذهنیت و تصور شخصی، مهارت مهمی برای حل مشکل نمی‌باشد

این چنین پیام‌های کاذب و گمراه کننده به سبب ساختار متمایز بازی های ویدئویی، یعنی کنشگری متقابل، تقویت گشته است. از زمانیکه صنعت کامپیوتر در تولیدات خود بیش از پیش پیشرفته گردیده است، بازیها و نسخه (ورژن) واقعی تری از وقایع و موضوعات را وعده داده است. از این رو متنهای بازی (دستورالعمل های نحوه انجام بازی)، ایده تجربه حسی تجسم یافته را افزایش می دهد. (A llow ay and G ilbert 1998:107).

افراد جوان برای تحت تأثیر قرار گرفتن خشونت در رسانه‌ها مستعدتر و آسیب پذیرتر هستند

براساس تحقیقات به عمل آمده، سه عامل به شرح ذیل وجود دارد که شاخصهای اساسی تحت تأثیر قرار گرفتن جوانان از خشونت در رسانه‌ها می باشد.

۱. تعیین و شناخت یکی از شاخص‌ها

واکنش، به شاخصی بستگی خواهد داشت که بازیگر با آن شاخص شناسایی می گردد. از این رو می توان تصریح نمود که به این علت که مهاجمان در رسانه‌ها معمولاً مردان بوده و زنان نیز قربانی می باشند، پسران به احتمال قریب به یقین به تهاجم واکنش نشان خواهند داد و دختران به ترس. مطالعات نشان می دهد که بعد از انجام بازیهای ویدئویی خشونت آمیز پسران احساس خرسندی و رضایت نموده اما از طرفی دختران احساس آرامش کمتری نموده و تمایل چندانی به انجام مجدد بازی ندارند. در این خصوص فرد باید هنگامی که در خصوص نفوذ و تأثیر خشونت رسانه‌های الکترونیک بر روی کودکان بحث و گفتگو می نماید، مسئله جنسیت (زن یا مرد بودن) را به بحث خود اضافه نماید. فرض بر این است که بازیهای ویدئویی/اینترنتی و بیشتر فیلم‌های خشونت آمیز معطوف به بازار جوانانی است که بشدت نیرومند، مهاجم و خشن هستند. در این حالت مردان بیشتری نسبت به زنانی که به انجام بازیهای ویدئویی مبادرت می نمایند، وجود خواهد داشت، علاوه بر این موضوعات و مضامین تهاجمی و پرخاشگرانه تری در شخصیت‌های مردانه و خشونت‌های ویژه مردان نسبت به زنان در صفحه بازیهای ویدئویی نسبت به تلویزیون وجود خواهد داشت.

اگر فردی این موضوع را مدنظر قرار دهد که بیشتر مردان توسط صنعت بازی مورد هدف قرار می گیرند، این روند که چگونه تصاویر اغوا کننده‌ایی از کنش مردانگی و خشونت حاصل می گردد، نگران کننده و ملال آور است.

اگر فردی بازی نبرد مهلک (Mortal Combat) را مورد ارزیابی و بررسی قرار دهد، دریافت خواهد کرد که صفحه اکشن (روند انجام بازی همراه با اعمال خشونت آمیز) مملو از خشونت می باشد. چالش بازی برای بازیگران، انتخاب شخصیت بازی و جنگیدن و برنده شدن با انجام اعمال خشونت آمیز می باشد.

در این بازی، تمامی شخصیتها خشن بوده و سونیا بلید (Sonya Blade) تنها شخصیت زن در گروه هشت نفره است که در نبرد با شخصیت‌های مرد شرکت جسته و از شاخص خشونت شهوت انگیز برخوردار می باشد. جنبه مهم دیگر این است که مردانگی غالب و برتر در بازیها همگام با حالات مختلف مردانگی تبعی و در ارتباط با حضور زنان شکل گرفته است. حتی در انجام بازیها که مردان صرفاً پیشگام و پیشتاز اجرای قوانین نمی باشند، جریانی در بازی به منظور تعیین اختلافات میان شخصیت‌های زنان و مردان حاکم است که تحت تاثیر آن، زنان به فاکتورهای سکس و عوامل اغوای شهوت در مردان بدل گشته اند. از روند فوق الذکر می توان به این نتیجه دست یافت که به بازیگران لذات استیلا و تفوق سکسی القاء شده است. این موضوع که اغلب مصرف کنندگان و بازیگران بازیها، مرد هستند، معمولاً مبین سیطره و تسلط مردان بر زنان است. برای مثال، در بازی (Virtual Valerie) به بازیگران فرصتی برای انجام Valerie بر حسب لذت و میلشان ارائه شده است. از این رو بازیگران به بیرون ریختن و آشکار ساختن احساسات و تخیلاتشان در دنیای مجازی که در آن دنیا تمایلات جنسی بلافاصله ارضاء می گردد، دعوت و فراخوانده شده اند.

۲. نقد و تفسیر آنچه که جوانان آن را واقعیت مربوط به زندگی خودشان می پندارند

آنچه که از این جمله مشهود است این که خشونت در رسانه‌ها تأثیر مؤثرتر و قوی‌تری بر کودکانی دارد که در زندگی خود با خطر مواجه گردیده اند. بعلاوه، خشونت در رسانه‌ها تأثیر مهلک و مخربی بر جوانان خواهد داشت. دلیل این امر این است که آنان از تجارب زندگی واقعی برای قضاوت در خصوص این موضوع که آنچه را که در صفحه نمایش می بینند واقعی بوده یا غیر واقعی برخوردار نمی باشد.

۳. خیال پردازی شخصی درباره شخصیت‌های بازی های خشونت آمیز

روئیا در بیداری «تجسم مجدد فیلم و بازی در ذهن» نفوذ و تأثیر صحنه‌های خشونت آمیزی را که کودک آن را تماشا نموده است، افزایش خواهد داد.

باید خاطر نشان ساخت که دو تیرانداز مسؤول تراژدی (Columbine) در سال ۱۹۹۹ مثال خوبی از حساسیت جوانان نسبت به تصاویر خشونت آمیز رسانه‌های الکترونیکی می باشند. حدس و گمان بر این است که دو پسر (دو تیرانداز) مقلد شخصیت‌هایی بودند که آن‌ها در کامپیوترهای خانگی خود در نقش آنان بازی کرده بودند. براساس گزارشات رسانه‌ها، دو تیرانداز، اریک هریس (Eric Harris) و دیلان کیبولد (Dylan Klebold) از انجام بازی DOOM که از جانب ارتش ایالات متحده به منظور آموزش سربازان برای کشتن مؤثرتر و کارآمدتر مجوز و پروانه گرفته بود، لذت می بردند.

هنگامی که مرکز سیمون ویسنتال (Simon Wiesenthal) به دنبال ردپایی از گروه‌های نفرت اینترنتی در شبکه بود، جستجوی جامعی را آغاز نمود و به وب سایت هریس (Harris) با نسخه‌ایی از بازی Doom که وی سفارش داده بود، برخورد نمود. در این نسخه از بازی Doom دو تیرانداز با تسلیحات فوق العاده و با مهمات نامحدود وجود داشته و شخصیت‌های دیگر بازی فاقد چنین امکاناتی بودند.

در واقع هریس (Harris) در وب سایت خود از یکی از سرگرمی‌هایش نام برده بود و اینگونه خاطر نشان ساخته بود که او یک بازیگر حرفه‌ایی Doom و خالق Doom II (نسخه دوم بازی Doom) می‌باشد.

برای جلوگیری از یک چنین تراژدی علائم و نشانه‌هایی مبنی بر اینکه کودکان و نوجوانان تحت تأثیر محتوی رسانه‌های الکترونیکی خشونت آمیز قرار گرفته‌اند، وجود دارد.

بر اساس انجمن روانشناسی آمریکا و آکادمی پزشکی اطفال آمریکا، علائم هشدار دهنده که باید مدنظر و توجه قرار گیرد را می‌تواند به سه گروه سنی ذیل تقسیم نمود:

- کودکان نوپا و پیش دبستانی
 - کودکانی که به سن مدرسه رفتن رسیده باشند
 - نوجوانان (رده‌های سنی ده تا نوزده سال)
- علائم هشدار دهنده در کودکان نوپا و پیش دبستانی:
- داشتن کج خلقی‌های رفتاری بسیار در یک روز تنها
 - داشتن طغیانهای تهاجمی و پرخاشگرانه اغلب بدون هیچگونه دلیل و نشانه‌ایی
 - بیش فعالی، تابعیت از امیال آنی و نترس بودن
 - همواره از پیروی نمودن دستور عمل و راهنمایی و گوش دادن به بزرگتران سرباز می‌زنند
 - عدم وابستگی و تعلق خاطر به والدین
 - به کرات نظاره گر خشونت در تلویزیون می‌باشند
 - ترغیب به انجام بازی‌های برخوردار از مضامین و محتوی خشونت آمیز
 - اعمال رفتار خشونت آمیز علیه دیگر کودکان هم سن و سال خود

علائم هشدار دهنده در کودکانی که به سن مدرسه رفتن رسیده باشند:

- عدم تمرکز و توجه
- برهم زدن و مختل نمودن فعالیتهای کلاسی
- ناخوشی و کسالت در مدرسه
- ایجاد نزاع و درگیری به طور مکرر در مدرسه
- تماشای صحنه‌های تلویزیونی و فیلم‌های خشونت آمیز و یا انجام بازیهای ویدئویی خشونت آمیز
- دوستی با کودکان سرکش یا پرخاشگر
- عدم پیروی از بزرگسالان
- داشتن رفتاری خشونت آمیز نسبت به حیوانات دست‌آموز(اهلی) یا دیگر حیوانات
- به راحتی مأیوس و ناامید می‌گردند

علائم هشدار دهنده در نوجوانان(رده های سنی ده تا نوزده سال):

- عدم گوش فرا دادن به سخنان اشخاص مقتدر و صاحب قدرت
- بد رفتاری با مردم و متکی به خشونت فیزیکی یا تهدیدات خشونت آمیز برای حل مشکلات
- وجود یاس در زمان حضور در مدرسه و اغلب فراری از کلاس
- محرومیت از کلاس

ماهیت و تأثیرات خشونت در رسانه بر روی کودکان و نوجوانان

شایان ذکر است که اغلب افراد هنگامی که نظاره گر خشونت تلویزیونی یا سینمایی می‌باشند یا به انجام بازی اینترنتی خشونت آمیز مبادرت می‌نمایند، به افرادی خشن بدل نمی‌گردند. اما ممکن است تحت تأثیر یکی از موارد ذیل قرار گیرند:

- تأثیر تهاجمی: تشویق به رفتار خشونت آمیز
- تأثیر قربانی: افزایش ترس و وحشت
- تأثیر تماشاچی و ناظر: منتج به بیرحمی و پذیرش خشونت به عنوان رفتاری نرمال و باثبات
- تأثیر رغبت: ایجاد اشتیاق برای انجام هرچه بیشتر بازیهای خشونت آمیز

شایان ذکر است که خشونت در رسانه‌های الکترونیکی عمومی به شرح ذیل بر روی کودکان تأثیر می‌گذارد:

- افزایش رفتار تهاجمی و ضد اجتماعی
- افزایش ترس از قربانی شدن
- ایجاد خلاء احساسی نسبت به خشونت و قربانیان خشونت
- افزایش گرایش به انجام اعمال خشونت‌آمیز در زندگی واقعی

عوامل فوق‌الذکر را می‌توان با دو تأثیر برجسته و شاخص خشونت در رسانه‌ها به شرح ذیل ادغام نمود:

- فراگیری رفتار تهاجمی و پرخاشگرانه
- حساسیت زدایی

فراگیری رفتار تهاجمی و پرخاشگرانه

براساس نظریه آموزش اجتماعی، کودکان ممکن است اعمال تهاجمی و پرخاشگرانه را همانگونه که در رسانه‌های الکترونیکی مشاهده می‌نمایند، تقلید نمایند.

شایان ذکر است که کودکان ممکن است فراگیرند که خشونت روش مفید و کارآمدی برای حل مشکلات شخصی است. در محیط‌های ویژه آزمایشگاهی محققان دریافتند که کودکان می‌توانند به منظور انجام اعمال خشونت آمیزتر در نتیجه قرار گرفتن در معرض رفتار خشونت آمیز در فیلم یا تلویزیون تشویق و ترغیب گردند.

بنابراین رابطه میان مشاهده خشونت توسط کودکان و نوجوانان در رسانه‌ها و سطح تهاجم و پرخاشگری که در طول زمان بوجود می‌آید، وابستگی و تعلق آنها را به تلویزیون افزایش می‌دهد. علاوه بر این کودکانی که از نظر علمی در سطح پایین‌تری قرار داشته‌اند، از مهارت‌های اجتماعی توسعه یافته برخوردار نبوده و در تخیل خود خشونت را تجسم می‌نمایند، به نشان دادن و بروز خشونت و پرخاشگری بیشتر تمایل نشان می‌دهند.

این دسته از کودکان متمایل به صرف زمان بیشتر برای تماشای تلویزیون نمی‌باشند. علاوه بر موارد فوق‌الذکر کودکانی که کاملاً با شاخص‌های تهاجمی و پرخاشگرانه مشخص می‌گردند و از خشونت بعنوان واقعیت تعبیر و تلقی می‌نمایند نیز برای نشان دادن تمایلات تهاجمی و پرخاشگرانه‌تر گرایش نشان می‌دهند. در این خصوص می‌توان این گونه استدلال نمود که به علت ماهیت ارتباط متقابل این دسته از بازیها همان واکنش و عکس‌العمل را می‌توان از کودکانی که به انجام بازیهای اینترنتی خشونت آمیز می‌پردازند، انتظار داشت.

حساسیت زدایی

کلمنتز (Clements, 1995) تصریح می‌نماید که بازیهای شبیه به Doom در صف مقدم بازیهای جنگی اینترنتی خشونت آمیز قرار دارند و از این رو تأثیرشان بر روی کودکان بیشتر است.

شایان ذکر است که بازیهای چون Doom کودکان را نسبت به بیرحمی و سبیت بی‌احساس می‌نماید و ممکن است آنها را به احتمال قریب به یقین به انجام اعمال خشونت آمیز در زندگی واقعی سوق دهد. علاوه بر این تعداد نگران کننده کودکان و نوجوانانی که به نظر لذت و خوشی را در تماشای رسانه های تجربه می نمایند، با خشونت موجود در رسانه ها مواجه می گردند و تمایلات و نیازهای سیری ناپذیری را برای مضمون خشونت هرچه بیشتر از خود بروز می دهند. (Schwartz and Matzkin 1999). از این رو، کودکان از انجام مجدد و پی در پی بازی های خشونت آمیز بی حوصله و کسل می شوند.

آنچه که آنها را برای مدتی کوتاه و نه طولانی به هیجان می آورد انجام بازی جدید است و از این رو شرکتها با توجه به موضوع فوق اقدام به تولید و ساخت بازیهای جدیدتر با خشونت و کنش هرچه بیشتر می نمایند.

محققان تأثیرات اشکال و فرم های گرافیکی خشونت آمیز را بویژه بر روی نوجوان رده های سنی ۱۰ تا ۲۰ سال مورد مطالعه قرار داده اند. بر طبق این تحقیق، تماشای مکرر فیلم های خشونت آمیز بویژه فیلم هایی با محتوی جنسی که در آن زنان قربانی می باشند، خود به تغییر دیدگاه های نوجوانان در راستای افزایش هرچه بیشتر عدم همدردی آنان با قربانیان تجاوز به عنف و بی تفاوتی هرچه بیشتر آنان در خصوص قضاوت های شان نسبت به متجاوزین منجر می گردد.

نمایش مکرر تصاویر گرافیکی خشونت آمیز ممکن است مشاهده کنندگان/بازیگران را به تطبیق واکنشهای احساسی اشان با آن سوق دهد. این نوع قضاوت های تغییر یافته و واکنشهای احساسی ممکن است در قضاوت های اتخاذ گردیده نسبت به قربانیان خشونت در محیط های واقعی تر نیز انتقال داده شود. (Gunter and McAleer 1997).

ممکن است در خصوص بازیهای اینترنتی خشونت آمیز این مسئله حقیقت داشته باشد که در مرحله اول تنها یک شخصیت زن وجود دارد که اساساً مطیع شخصیت های اصلی مرد بوده و در مرحله دوم شخصیت زن از خشونت جنسی برای جنگیدن و مبارزه با این شخصیت ها استفاده می نماید.

راه کارهای مداخله ی ممکن و احتمالی

روشهای موجود متفاوتی برای والدین و معلمان در راستای محدود نمودن زمان کاربرد کودکان از اینترنت و برنامه های کامپیوتری حاوی محتوی خشونت آمیز که کودکان ممکن است در معرض آن قرار گیرند، وجود دارد.

اولاً کودکان باید در خصوص سوءاستفاده، نقاشی محرک احساس جنسی، ادبیات نفرت و بیزاری و خشونت افراطی آموزش داده شوند تا در زمانی که آنها با این موارد مواجه گردیدند، بدانند که چگونه از خود واکنش نشان دهند. (Cybersafe Kids: A Parents Guide).

دوماً، کامپیوتر را می توان در مکان قابل رؤیتی از خانه قرارداد که کنترل زمان و محتوی برنامه های اینترنتی آسانتر باشد.

در مصاحبه به عمل آمده با کودکان، عکس العمل و پاسخ کلی آنان این بود که این مسؤولیت و وظیفه والدین است که استفاده از اینترنت را کنترل و تنظیم نمایند. والدین باید نسبت به علائم ذیل آگاه گردند که ممکن است آنها را در تصمیم گیری نسبت به این موضوع که آیا دسترسی به اینترنت باید ممنوع گردد یا آزادانه به آن پرداخته شود، کمک نماید:

- این که کودک در بدو ورود والدین به اتاق یا هنگامی که ماندن آنها در اتاق به طول می انجامد معذب گردیده یا حالت دفاعی به خود می گیرد، می تواند علامتی باشد که کودک در حال دیدن یا انجام دادن برنامه ای نامناسب است.
- هنگامیکه کودک بطور وسواس برانگیزی به انجام بازیهای اینترنتی مبادرت می نماید و این روند اتفاق نمی افتد مگر انجام بازی توسط کودکان در ۲۴ ساعت از روز
- هنگامی که انجام بازیهای اینترنتی زمان انجام فعالیت های دیگر را از آنها صلب می نماید

سوماً، به علت دسترسی آسان به اینترنت، کودکان می توانند به هر نوع بازی که می خواهند بدون اینکه والدینشان متوجه گردند، دست یابند. در این خصوص والدین می توانند از ویژگیهای کنترلی به منظور بلوکه نمودن دسترسی کودکان به بازیهای خشونت آمیز یا دسترسی به جنبه های خشونت آمیزتری از یک بازی استفاده نمایند.

با این وجود، بزرگترین مسئله و مشکل این نوع ویژگیهای کنترلی این است که کودکان می توانند با بهانه قرار دادن آن، از دستاویز اعتصاب و در تنگنا قرار دادن والدینشان استفاده نمایند. از این رو والدین بدین موضوع پی نمی برند که کودکان چه نوع بازی را انجام می دهند.

چهارماً، و مهمتر اینکه کودکان باید مهارت‌های ادبی رسانه‌ها را فراگیرند.

در این زمینه والدین می‌توانند به کودکان خود در راستای تمییز میان تخیل و واقعیت کمک نموده، و به آنان آموزش دهند که خشونت در زندگی حقیقی پیامدهایی را به دنبال دارد. آنان در واقع باید به کودکان این باور را القا نمایند که آنها توسط شرکتهای تولید کننده بازیهای اینترنتی مورد هدف قرار گرفته‌اند، و از این رو از آنان بخواهند تا احساس خود را پس از انجام یک بازی خشونت آمیز، توصیف نمایند.

- Alloway, N. & Gilbert, P. 1998. Video game culture: playing with masculinity, violence and pleasure. In S Howard (Ed.), *Wired up: young people and the electronic media* (pp.95,98-99,102-105,107).
- Anderson, C A. & Dill, K E 2000. Video games and aggressive thoughts, feelings and behaviour in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4):722.
- Chilton, R. 1999. Are violent games a lost cause [Online].
Available: <http://www.replaymag.com/chil0699.htm>
- Clements, D. 1995. Video violence too close to real thing. [Online].
Available: <http://www.media-awareness.ca/eng/med/class/teamedia/vidvionz.htm>
- Cybersafe Kids: A parents guide. [No Date].
Available: <http://ncpc.org/10adu12.htm>
- Defining media violence. No Date. [Online].
Available: <http://www.media-awareness.ca/eng/issues/violence/issues/define2.htm>
- DeGetano, G. & Bander, K. 1996. Violent video games and stimulus addiction. [Online].
Available: <http://www.media-awareness.ca/eng/med/class/teamedia/vidintro.htm>
- Do you think the web should be censored so you can't see harmful material? [1997-2000].
Available: <http://zdtv.com/zdtv/siliconspin/features/story/0,3725,2173974,00.html>
- Green, B., Reid, J. & Bigum, C. 1998. Teaching the Nintendo generation? Children, computer culture and popular technologies. In S. Howard (Ed.), *Wired up: young people and the electronic media* (pp.19,21). London: UCL.

- Gunter, B. & McAleer, J. 1997. Children and television (2nd ed). London: Routledge.
- Melville-Thomas, G. 1985. Television violence and children. In G. Barlow & A. Hill (Eds.), Video violence and children (p.9). London: Hodder and Stoughton.
- Peterson, P. No Date. Are we selling out our children's minds? [Online]. Available:
<http://www.cyfcum.n.edu/Media/tvviol.html>
- Schwartz, L.L. & Matzkin, R.G. 1999. Violence, viewing and development: does violence in the media cause violence in youth. In H.V. Hall (Ed.), Lethal violence (p.117). London: CRC Press.
- Some things you should know about media violence and media literacy. 2000. [Online]. Available: <http://www.aap.org/advocacy/childhealthmonth/media.htm>.
- Tepperman, J. No Date. What do children learn from media violence? [Online]. Available:
<http://www.4children.org/news/1-97tox1.htm>.
- Young, K. No Date. The impact of violent computer games on children. [Online]. Available: <http://committment.com/young1.html>.