



ترویج روزافزون خشونت در سر گرمی‌های رسانه‌ای غرب

کودکانی که سناریوی «دنیای کثیف» را بازی می‌کنند!

■ **محمد رضا سهامی‌فهر**

در سال ۲۰۰۲، هیئتی از کارشناسان خشونت در رسانه، گزارش جامع خود را در مورد تأثیرات خشونت رسانه‌ای بر نوجوانان منتشر کردند که نشان می‌داد خشونت رسانه‌های یکی از عوامل ناآرامی و بی‌قراری بچه‌ها است. در سال ۲۰۰۷ نیز پژوهش دیگری ثابت کرد که خشونت رسانه‌ای می‌تواند باعث افزایش رفتار پر خاشگرانه در کودکان شود. شواهد علمی نیز برای متخصصان روان‌شناسی اطفال به قدر کافی قانع‌کننده بود، به طوری که بیش از ۹۸ در صد متخصصان اظهار کردند که خشونت رسانه‌ای به طور

تصویربرداری از یک کودک در حال بازی با اسباب‌بازیهای خشونت‌آمیز.

کودک یا دربارهٔ خشونت بیاموزد و تجربه کسب کند یا بر عکس، صرف خشن بودن را یاد بگیرد. در نمایش‌هایی مانند «مکتب» و فیلم‌هایی مانند «تجات سسر باز را بان» رفتارهای خشونت‌آمیز وجود دارد؛ بروز یک رفتار انسانی است که باعث رنج، مقفودی، غم و اندوه قربانیان و مر تکبین آن می‌شود. در چنین فضایی، با راه‌نمایی و گفت‌وگوی مفید بزرگسالان در مورد هزینه‌ها و عواقب خشونت برای مر تکب آن، بینندگان کودک، نوجوان و جوان می‌توانند خطر و آسیب خشونت را با تجربه ملموس نتایج آن بیاموزند. متأسفانه، برنامه‌سازان از بیشتر صحنه‌های خشونت‌آمیز برای سر گرمی و هیجان ناگهانی نوجوانان استفاده می‌کنند و معمولاً والدین هم نقشی خشنی دارند. علاوه بر این، حتی اگر نشان دادن واقعی پیامد ناخوشایند خشونت در رسانه، تأثیر حالت تهجمی کوتاه‌مدت را در بچه‌ها کاهش دهد، با این حال هنوز هم



گیم‌ها محیطی ایده‌آل برای یادگیری خشسونت بوده و در آنها از استراتژی‌های فراوان جذب‌کننده که در یادگیری بچه‌ها مؤثرند، استفاده می‌شود. آنها باز یکن را در نقش «فرد مهاجم» و قهرمان قرار می‌دهند و به خاطر رفتار خشونت‌آمیز موفق، به او پاداش می‌دهند. گیم‌ها به جای اینکه فقط بخشی از تعامل خشونت‌آمیز را نشان دهند، یسه باز یکن اجازه می‌دهند تا یک فیلمنامه کامل رفتاری، از تحریک بیننده گرفته تا انتخاب نحوه واکنش خشن وشکل غلبه به در گیری را تمرین و تکرار کند

در برخی کودکان قرار گیری در معرض خشونت رسانه‌ای می‌تواند منجر به اضطراب، افسردگی، اختلال و استرس پس از آسیب روانی، اختلالات خوابیدن، کابوس دیدن یا نژوای اجتماعی شود. هر چند برخی افراد از خشونت‌های رسانه‌ای به عنوان در بچه‌ای برای آزادسازی خشونت‌های فردی در فضای ایمن واقعیت مجازی دفاع کرده‌اند، اما نتایج تحقیقاتی که این فرضیه را آزمایش کردند، ثابت کرد که پس از تجربه خشونت و حرکات خصمانه در رسانه، کودکان و جوانان رفتارهای تهجمی تری پیدا می‌کنند. مطالعات بی‌شماری نشان داد که اثرات مخرب و قوی خشونت رسانه‌ای منجر به بی‌تفاوتی بیننده نسبت به خشونت در



زندگی واقعی نیز می‌شود.

رسانه «هم‌کثی» یا به مفهومی دوسویه، رسانه‌ای است که تماشاگران به طرق مختلف در آن ایفای نقش نموده و می‌توانند جزئیات (تنظیمات و مراحل) آن را به دلخواه خود عوض کنند، مانند بازی‌های ویدئویی و اینترنتی که تأثیرات مثبت و منفی بر سلامت جسمی و روحی کودکان دارند. تماشای آنلاین صحنه‌های خشونت‌آمیز با افزایش رفتار پر خاشگرانه همراه است. مطالعات مربوط به این نوع

سبک مراقبت



توصیه‌هایی برای نظارت و کنترل بر محصولات رسانه‌ای کودکان

خوراک رسانه‌ای فرزندان را تست کنید

■ **صنعت سر گرمی و رسانه‌ای غرب با نمایش بیش از حد خشونت، قتل و خیانت، باعث کاشت الگوهای جدید و جعلی از واقعیات اجتماعی در ذهن مخاطبان می‌شود. قرار گرفتن بچه‌ها در معرض خشونت رسانه‌ها از جمله تلویزیون، فیلم، موزیک ویدئو و بازی‌های خشن، مخاطرات ز بادی برای سلامت روح و روان کودکان و نوجوانان به همراه دارد. شواهد گسترده در تحقیقات مختلف نشان می‌دهد که خشونت رسانه‌ای می‌تواند به بروز رفتار های پر خاشگرانه، حساسیت‌زادی بی‌نسبت به انواع خشونت، کابوس‌های شبانه و ایجاد اضطراب ناشی از احتمال آسیب‌رسانی از سوی جامعه کمک کند. در چنین شرایطی بی‌شک وظیفه‌های سنگین بر عهده متخصصان روان‌شناسی اطفال و همچنین والدین است.**

کودکان در حال بازی با اسباب‌بازیهای خشونت‌آمیز.

برای بچه‌ها الگوی مهمی هستند. متخصصان روان‌شناسی کودکان باید والدین، مدارس رسانه‌های مختلف را ارزیابی کرده و در مورد مخاطرات رسانه‌هایی که با سلامتی کودکان و نوجوانان گره می‌خورند، توصیه‌های لازم را به والدین ارائه دهند. متخصصان روان‌شناسی اطفال و دیگر ارائه‌کنندگان خدمات بهداشتی و درمانی کودکان می‌توانند با تشویق به افزایش سواد رسانه‌ای، استفاده معقول و پیشگیرانه از رسانه‌ها توسط کودکان و والدین را ترویج داده و با گروهبندی برنامه رسانه‌ها، محیط رسانه‌ای امن‌تری برای کودکان بسازند و متعاقباً تولیدکنندگان برنامه‌ها را نیز تحریک کنند تا نسبت به ساخت چنین برنامه‌هایی مسئولانه‌تر عمل کنند تا در نهایت رسانه‌های مفیدتر و مؤثرتری برای کودکان داشته باشیم.

شواهد و مدارک به قدر کافی واضح وقانع‌کننده هستند که خشونت رسانه‌ای یکی از دلایل خشونت و پر خاشگرگی در زندگی اجتماعی (بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی) و رسانه «یک‌سویه» (تلویزیون و فیلم) بر پر خاشگرگی و خشونت را مقایسه کردند. در هر سه مورد مشاهده شد تأثیر خشونت در رسانه «هم‌کثی» بیشتر بوده است. مطالعات دیگر نیز نشان داد که بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز منجر به افزایش رفتار و تفکر پر خاشگرانه و کاهش رفتارهای جامعه‌پسند می‌شود. مطالعاتی که در خصوص تفکیک انشرا طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوانان در تعدادی از مدارس امریکایی و ژاپنی انجام شد، ثابت کرد که پس از گذشت حدود سه ماه از مشاهده طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، پر خاشگری بدنی در بین دانش آموزان افزایش یافته است.

رسانه‌ها که به سرعت هم در حال رشد هستند، نشان داده که اثرات خشونت در برنامه‌های مجازی کودک کم‌جور ممکن است حتی بیشتر از آنچه در رسانه‌های یک‌سویه مانند تلویزیون-که اطلاعات از رسانه به مخاطب منتقل می‌شود- وجود دارد، باشد. در بسیاری از بازی‌ها، کودک با نوجوان نقش مقابل را داشته و از کنترل دستی بازی هم استفاده می‌کند که تجربه و احساسات تهجمی را تقویت می‌کند. سه پژوهش اثرات مستقیم خشونت رسانه «هم‌کثی» (بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی) و رسانه «یک‌سویه» (تلویزیون و فیلم) بر پر خاشگرگی و خشونت را مقایسه کردند. در هر سه مورد مشاهده شد تأثیر خشونت در رسانه «هم‌کثی» بیشتر بوده است. مطالعات دیگر نیز نشان داد که بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز منجر به افزایش رفتار و تفکر پر خاشگرانه و کاهش رفتارهای جامعه‌پسند می‌شود. مطالعاتی که در خصوص تفکیک انشرا طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوانان در تعدادی از مدارس امریکایی و ژاپنی انجام شد، ثابت کرد که پس از گذشت حدود سه ماه از مشاهده طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، پر خاشگری بدنی در بین دانش آموزان افزایش یافته است.

متخصصان روان‌شناسی اطفال باید از نفوذ فراگیر و گسترده‌ای که رسانه‌های مختلف سر گرمی در سلامت جسمی و روحی کودکان و نوجوانان دارند، آگاه شوند و آگاه‌سازی کنند. لازم است همایش‌های آموزشی برای آموزش کودکان در مورد تأثیرات رسانه‌ها بر آنها برگزار شود.

متخصصان در بررسی موضوع «کودک-رسانه» باید از کودکان حداقل دو سؤال مربوط به رسانه را بپرسند:

۱- کودک یا نوجوان در روز چند ساعت رسانه‌های سرگرمی تماشا می‌کند؟

۲- آیا در اتاق خواب کودک یا نوجوان، تلویزیون یا ارتباط اینترنتی وجود دارد؟ به همه

کودکان، گزینه‌های سالمی مانند ورزش، بازی «هم‌کثی» و مطالعه پیشنهاد شود. هنگامی که از یک رسانه نامناسب باسن کودک توسط وی استفاده می‌شود، متخصصان باید کودک را از نظر رفتارهای پر خاشگرانه، ترس یا اختلال خواب ارزیابی کرده و به‌دستی زود کنند. کارشناسان باید والدین را ترغیب کنند تا به توصیه‌های مفید و ضروری عمل نمایند؛ تلویزیون، اینترنت و بازی‌های ویدئویی را از اتاق خواب کودکان برداشته و رسانه‌های مناسب را با درایت انتخاب کنند. همیشه همراه با کودک از رسانه استفاده کرده و به آنها کمک کنند تا متن اشعار غیرخشن را انتخاب کنند.

والدین باید تماشای «صفحه نمایش» (از جمله تلویزیون، فیلم، بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی) را به یک‌الی دو ساعت در روز همراه با جلوگیری از انجام بازی‌های خشونت‌آمیز محدود کنند؛ منظور بازی‌هایی است که مستلزم وارد کردن صدمه عمدی به سایر شخصیت‌های بازی از جمله کار تونی یا خشونت غیرواقعی و وحشتناک است.

اخذ مشاوره در مورد نحوه تعیین محدودیت استفاده از رسانه‌ها و کاهش خشونت نیز مؤثر است. لازم است به والدین خاطر نشان کنیم که ما بزرگسالان به عنوان اعضای یک جامعه دلسوز ناگزیریم ورود کنیم، چون می‌توانیم باعث کاهش مصرف ابزار ی از خشونت در رسانه‌ها و تأثیرات آن بر کودکان و نوجوانان شویم.

کارشناسان باید والدین را ترغیب کنند تا به توصیه‌های مفید و ضروری عمل کنند؛ تلویزیون، اینترنت و بازی‌های ویدئویی را از اتاق خواب کودکان برداشته و رسانه‌های مناسب را با درایت انتخاب کنند



بازهای رایانه‌ای باید محدود به گروه سنی مناسب آن بازی باشند. توزیع و فروش فیلم، بازی‌های ویدئویی و نمایشگاه فیلم‌ها باید بر اساس گروه‌های سنی مناسب طبقه‌بندی شوند. متخصصان باید از یک سیستم ساده گروه‌بندی رسانه‌ای مبتنی بر محتوا حمایت کرده تا بر مبنای آن والدین بتوانند یسه فرزندان خود در انتخاب رسانه‌های سالم کمک کنند.

محتوای برنامه‌ها باید بر اساس اینکه چه نوع تصویر رسانه‌ای می‌تواند برای کودکان مضر باشد، ارزیابی شده و صرفاً به آنچه بزرگسالان تشخیص می‌دهند یا سلیقه آنها مکتی نباشد. همانطور که اهمیت دارد والدین از مواد اولیه موجود در غذای فرزندانشان مطلع باشند، باید در مورد محتوای رسانه‌ای که فرزندشان ممکن است از آنها استفاده کند، کاملاً آگاه باشند.

برگرفته از سایت: **https://doi.org/10.21860/ps.2018.01.002**

سبک زندگی

سبک زندگی ۸۸۴۹۴۷۱



یک پژوهش روی نزدیک به ۳۲ هزار نوجوان در هشت کشور مختلف، مشخص کرد که تماشای فیلم‌های خشونت‌آمیز از تلویزیون با بروز رفتارهای «قلدرماآبانه» در آنها همراه بود. رسانه‌های صنعت سرگرمی علاوه بر الگوپردازی از رفتارهای خشونت‌آمیز، شیوع خشونت در جهان را ترویج داده و سندروم «دنیای کثیف» را در نهاد بیننده پرورش می‌دهند؛ یعنی دیزن و پنداستن جهان به عنوان مکانی خطرناک

رسانه‌ها که به سرعت هم در حال رشد هستند، نشان داده که اثرات خشونت در برنامه‌های مجازی کودک کم‌جور ممکن است حتی بیشتر از آنچه در رسانه‌های یک‌سویه مانند تلویزیون-که اطلاعات از رسانه به مخاطب منتقل می‌شود- وجود دارد، باشد. در بسیاری از بازی‌ها، کودک با نوجوان نقش مقابل را داشته و از کنترل دستی بازی هم استفاده می‌کند که تجربه و احساسات تهجمی را تقویت می‌کند. سه پژوهش اثرات مستقیم خشونت رسانه «هم‌کثی» (بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی) و رسانه «یک‌سویه» (تلویزیون و فیلم) بر پر خاشگرگی و خشونت را مقایسه کردند. در هر سه مورد مشاهده شد تأثیر خشونت در رسانه «هم‌کثی» بیشتر بوده است. مطالعات دیگر نیز نشان داد که بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز منجر به افزایش رفتار و تفکر پر خاشگرانه و کاهش رفتارهای جامعه‌پسند می‌شود. مطالعاتی که در خصوص تفکیک انشرا طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوانان در تعدادی از مدارس امریکایی و ژاپنی انجام شد، ثابت کرد که پس از گذشت حدود سه ماه از مشاهده طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، پر خاشگری بدنی در بین دانش آموزان افزایش یافته است.

رسانه‌ها که به سرعت هم در حال رشد هستند، نشان داده که اثرات خشونت در برنامه‌های مجازی کودک کم‌جور ممکن است حتی بیشتر از آنچه در رسانه‌های یک‌سویه مانند تلویزیون-که اطلاعات از رسانه به مخاطب منتقل می‌شود- وجود دارد، باشد. در بسیاری از بازی‌ها، کودک با نوجوان نقش مقابل را داشته و از کنترل دستی بازی هم استفاده می‌کند که تجربه و احساسات تهجمی را تقویت می‌کند. سه پژوهش اثرات مستقیم خشونت رسانه «هم‌کثی» (بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی) و رسانه «یک‌سویه» (تلویزیون و فیلم) بر پر خاشگرگی و خشونت را مقایسه کردند. در هر سه مورد مشاهده شد تأثیر خشونت در رسانه «هم‌کثی» بیشتر بوده است. مطالعات دیگر نیز نشان داد که بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز منجر به افزایش رفتار و تفکر پر خاشگرانه و کاهش رفتارهای جامعه‌پسند می‌شود. مطالعاتی که در خصوص تفکیک انشرا طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوانان در تعدادی از مدارس امریکایی و ژاپنی انجام شد، ثابت کرد که پس از گذشت حدود سه ماه از مشاهده طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، پر خاشگری بدنی در بین دانش آموزان افزایش یافته است.

رسانه‌ها که به سرعت هم در حال رشد هستند، نشان داده که اثرات خشونت در برنامه‌های مجازی کودک کم‌جور ممکن است حتی بیشتر از آنچه در رسانه‌های یک‌سویه مانند تلویزیون-که اطلاعات از رسانه به مخاطب منتقل می‌شود- وجود دارد، باشد. در بسیاری از بازی‌ها، کودک با نوجوان نقش مقابل را داشته و از کنترل دستی بازی هم استفاده می‌کند که تجربه و احساسات تهجمی را تقویت می‌کند. سه پژوهش اثرات مستقیم خشونت رسانه «هم‌کثی» (بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی) و رسانه «یک‌سویه» (تلویزیون و فیلم) بر پر خاشگرگی و خشونت را مقایسه کردند. در هر سه مورد مشاهده شد تأثیر خشونت در رسانه «هم‌کثی» بیشتر بوده است. مطالعات دیگر نیز نشان داد که بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز منجر به افزایش رفتار و تفکر پر خاشگرانه و کاهش رفتارهای جامعه‌پسند می‌شود. مطالعاتی که در خصوص تفکیک انشرا طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوانان در تعدادی از مدارس امریکایی و ژاپنی انجام شد، ثابت کرد که پس از گذشت حدود سه ماه از مشاهده طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، پر خاشگری بدنی در بین دانش آموزان افزایش یافته است.

رسانه‌ها که به سرعت هم در حال رشد هستند، نشان داده که اثرات خشونت در برنامه‌های مجازی کودک کم‌جور ممکن است حتی بیشتر از آنچه در رسانه‌های یک‌سویه مانند تلویزیون-که اطلاعات از رسانه به مخاطب منتقل می‌شود- وجود دارد، باشد. در بسیاری از بازی‌ها، کودک با نوجوان نقش مقابل را داشته و از کنترل دستی بازی هم استفاده می‌کند که تجربه و احساسات تهجمی را تقویت می‌کند. سه پژوهش اثرات مستقیم خشونت رسانه «هم‌کثی» (بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی) و رسانه «یک‌سویه» (تلویزیون و فیلم) بر پر خاشگرگی و خشونت را مقایسه کردند. در هر سه مورد مشاهده شد تأثیر خشونت در رسانه «هم‌کثی» بیشتر بوده است. مطالعات دیگر نیز نشان داد که بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز منجر به افزایش رفتار و تفکر پر خاشگرانه و کاهش رفتارهای جامعه‌پسند می‌شود. مطالعاتی که در خصوص تفکیک انشرا طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوانان در تعدادی از مدارس امریکایی و ژاپنی انجام شد، ثابت کرد که پس از گذشت حدود سه ماه از مشاهده طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، پر خاشگری بدنی در بین دانش آموزان افزایش یافته است.

رسانه‌ها که به سرعت هم در حال رشد هستند، نشان داده که اثرات خشونت در برنامه‌های مجازی کودک کم‌جور ممکن است حتی بیشتر از آنچه در رسانه‌های یک‌سویه مانند تلویزیون-که اطلاعات از رسانه به مخاطب منتقل می‌شود- وجود دارد، باشد. در بسیاری از بازی‌ها، کودک با نوجوان نقش مقابل را داشته و از کنترل دستی بازی هم استفاده می‌کند که تجربه و احساسات تهجمی را تقویت می‌کند. سه پژوهش اثرات مستقیم خشونت رسانه «هم‌کثی» (بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی) و رسانه «یک‌سویه» (تلویزیون و فیلم) بر پر خاشگرگی و خشونت را مقایسه کردند. در هر سه مورد مشاهده شد تأثیر خشونت در رسانه «هم‌کثی» بیشتر بوده است. مطالعات دیگر نیز نشان داد که بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز منجر به افزایش رفتار و تفکر پر خاشگرانه و کاهش رفتارهای جامعه‌پسند می‌شود. مطالعاتی که در خصوص تفکیک انشرا طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوانان در تعدادی از مدارس امریکایی و ژاپنی انجام شد، ثابت کرد که پس از گذشت حدود سه ماه از مشاهده طولانی‌مدت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، پر خاشگری بدنی در بین دانش آموزان افزایش یافته است.

۱- کودک یا نوجوان در روز چند ساعت رسانه‌های سرگرمی تماشا می‌کند؟

۲- آیا در اتاق خواب کودک یا نوجوان، تلویزیون یا ارتباط اینترنتی وجود دارد؟ به همه

کودکان، گزینه‌های سالمی مانند ورزش، بازی «هم‌کثی» و مطالعه پیشنهاد شود. هنگامی که از یک رسانه نامناسب باسن کودک توسط وی استفاده می‌شود، متخصصان باید کودک را از نظر رفتارهای پر خاشگرانه، ترس یا اختلال خواب ارزیابی کرده و به‌دستی زود کنند. کارشناسان باید والدین را ترغیب کنند تا به توصیه‌های مفید و ضروری عمل نمایند؛ تلویزیون، اینترنت و بازی‌های ویدئویی را از اتاق خواب کودکان برداشته و رسانه‌های مناسب را با درایت انتخاب کنند. همیشه همراه با کودک از رسانه استفاده کرده و به آنها کمک کنند تا متن اشعار غیرخشن را انتخاب کنند.

والدین باید تماشای «صفحه نمایش» (از جمله تلویزیون، فیلم، بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی) را به یک‌الی دو ساعت در روز همراه با جلوگیری از انجام بازی‌های خشونت‌آمیز محدود کنند؛ منظور بازی‌هایی است که مستلزم وارد کردن صدمه عمدی به سایر شخصیت‌های بازی از جمله کار تونی یا خشونت غیرواقعی و وحشتناک است.

اخذ مشاوره در مورد نحوه تعیین محدودیت استفاده از رسانه‌ها و کاهش خشونت نیز مؤثر است. لازم است به والدین خاطر نشان کنیم که ما بزرگسالان به عنوان اعضای یک جامعه دلسوز ناگزیریم ورود کنیم، چون می‌توانیم باعث کاهش مصرف ابزار ی از خشونت در رسانه‌ها و تأثیرات آن بر کودکان و نوجوانان شویم.

کارشناسان گرچه قرارگیری در معرض خشونت رسانه‌ای تنها عامل مؤثر در پر خاشگرگی، نگرش‌های ضداجتماعی و خشونت در کودکان و نوجوانان نیست لیکن در عین حال، عاملی خطرناک برای سلامتی محسوب می‌شود که ما بزرگسالان به عنوان اعضای یک جامعه دلسوز ناگزیریم ورود کنیم، چون می‌توانیم باعث کاهش مصرف ابزار ی از خشونت در رسانه‌ها و تأثیرات آن بر کودکان و نوجوانان شویم.

برگرفته از سایت: **https://doi.org/10.21860/ps.2018.01.002**