

سیاست‌های عمومی‌ای
که هدفشان تقویت
خانواده و افزایش کنترل
انگیزش جوانان باشد،
موثرتر و مفیدتر از
آنهایی است که بازی‌ها
را هدف قرار می‌دهد



بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن روی خشونت افراد در جامعه

وقتی انگشت اتهام می‌چرخد

سیاوش شهبازی

چند هفته پیش در تعطیلات آخر هفته مسیحیان، دو تیراندازی در ایالات متحده آمریکا انجام شد که یکی در الومارت ال پاسو ۲۲ کشته به جا گذاشت و دیگری منجر به مرگ ده نفر در مغازه‌ای در دیتونا شد. این حوادث، سلسله بحث و جدل‌های جدیدی را در آمریکا به وجود آورد که موجب نگرانی خیلی‌ها شد و حتی بازی‌های رایانه‌ای را به موضوعی سیاسی تبدیل کرد. از آنجا که سیاستمداران آمریکا از هیچ فرصتی برای انحراف افکار عمومی و مسؤولیت‌زدایی از خود غفلت نمی‌کنند، ترامپ، رئیس‌جمهور آمریکا از طرحی جدید برای تشخیص افراد مشکوک به ارتکاب کشتار خبر داد و بازی‌های رایانه‌ای را یکی از عوامل اصلی این کشتارها معرفی کرد. اما آیا واقعا خشونت جامعه در نتیجه بازی‌های رایانه‌ای است؟

رابطه‌ای پیدا نکردند یا اگر چیزی هم یافت شده، میزانش بسیار کم بوده است. محققان دانشگاه بهداشت عمومی هاروارد تی.اچ. چان در ماه جولای مطالعه‌ای را منتشر کردند که به تحلیل مشتق تحقیقات قدیمی‌تر می‌پرداخت. آنها این‌طور نتیجه گرفتند که ممکن است بازی‌های خشن در تقویت رفتار پرخاشگرانه موثر باشد، اما این تأثیرات تقریباً ناچیز است.

پرزبیبلسکی تأکید دارد معنی این پرخاشگری این نیست که فرد قرار است کشتار جمعی راه بیندازد: «هیچ شکی نیست اگر بازی بیش از حد سخت یا اعصاب خردکن باشد، فرد به ستوه می‌آید. خود ما در آزمایشگاه توانستیم با سخت‌تر کردن بازی Tetris، احساس عصبانیت را به سوژه‌ها القا کنیم. سوالی که باید از خود پرسیم این است که آیا کسی بعد از باختن چند دست «کال آو دیوتی» بلند می‌شود از خانه بیرون می‌رود و کشتار راه می‌اندازد؟»

نظر گروه‌های پزشکی و دیوان عالی آمریکا

اتحادیه روان‌شناسان آمریکا هنوز ادعای خود درباره ارتباط بازی‌های ویدئویی و خشونت را تغییر ن داده و گروه‌هایی دیگر مانند آکادمی طبابت اطفال آمریکا (American Academy of Pediatrics)

نظر کارشناسی یا باور عامه؟

اندرو پرزبیبلسکی (Andrew Przybylski)، استادیار دانشگاه آکسفورد که روی رسانه‌های اجتماعی نیز تحقیق می‌کند، می‌گوید: «بازی‌های رایانه‌ای در سراسر جهان محبوب هستند و استفاده می‌شوند، اما تنها جایی که هنوز ادعا می‌شود، اینها عامل خشونت‌های حقیقی هستند، آمریکاست.»

این ارتباط مفروض از تحقیقاتی نشأت می‌گیرد که از همان ابتدا سعی در ارتباط دادن بازی‌های رایانه‌ای به خشونت در بازیکن‌ها داشتند. سال ۲۰۱۵، اتحادیه روان‌شناسی آمریکا در یک بررسی نتیجه گرفت رابطه‌ای پایدار میان بازی‌های خشن و افزایش رفتار پرخاشگرانه، ادراک پرخاشگرانه و تأثیر پرخاشگرانه وجود دارد، اما در همین مطالعه مدرک کافی وجود ندارد که بتواند خشونت بازی‌های رایانه‌ای را به خشونت واقعی یا سرکشی اجتماعی پیوند دهد.

تحقیقات جدید، این ادعا را که خشونت مجازی موجود در بازی‌های رایانه‌ای منجر به رفتار خشن در دنیای حقیقی می‌شود، پس می‌زند. پرزبیبلسکی برای نتایج نگران‌کننده تحقیقات در زمینه بازی‌های رایانه‌ای توضیح جالبی دارد: «کلا جامعه نسبت به فناوری‌های جدید نگران است. در این شرایط، والدین و سیاستگذاران وارد عمل می‌شوند، اما از آن جایی که محققان تجربه لازم را درباره فناوری‌ها ندارند، معمولاً تحقیقاتشان ضعیف انجام می‌شود.»

وی ادامه می‌دهد: «هرچه پیشرفت کردیم، بیشتر معلوم شد که هر انطباقی میان خشونت مجازی و خشونت حقیقی پیدا شده، مدیون یک عامل سوم بوده است. برای مثال، به این توجه نمی‌شد که پسرهای بیشتر از دخترها بازی می‌کنند و به‌طور کلی پرخاشگرتر از دختران هستند.»

پرزبیبلسکی امسال تحقیقی را به چاپ رسانده که برای آن روی بیش از هزار نوجوان بریتانیایی کار کرده و در نهایت هیچ ارتباطی میان مدت زمان اشتغال به بازی‌های خشن و رفتار پرخاشگرانه نیافته است. این در حالی است که دیگر تحقیقات اخیر نیز یا اصلاً چنین

را اعلام کرد. قضات با رای هفت به دو به این رسیدند که بازی‌های رایانه‌ای شامل بند آزادی بیان قانون اساسی می‌شود. در مرحله اعلام این رای، اشاره‌ای هم به تحقیقات پیشین در رابطه با بازی‌ها شد. قاضی آنتونین اسکالیا گفت: «بررسی‌های روان‌شناختی‌ای که مدعی رابطه میان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و تأثیرات منفی بر کودکان است، فاقد مدرک مستدلی هستند که نشان دهد این آثار به پرخاشگری در کودکان منجر می‌شود. هر نوع تأثیری هم که با مدرک ارائه شده، بسیار ضعیف است و تفاوتی با تأثیر محتواها و رسانه‌های دیگر ندارد.»

متخصصان، مخالف سرزنش بازی‌ها

نتیجه دادگاه هشت سال پیش اعلام شده، اما تحقیقات امروزی هم کاملاً بر آن صحه گذاشته. ماه جولای امسال، تحقیقی منتشر شد که در آن با بررسی بیش از ۳۰۰۰ جوان سنگاپوری با توجه به سوابق پرخاش و کنترل انگیزشی آنها، این نتیجه حاصل شد که ربطی میان بازی‌های خشن و ارتکاب خشونت در آینده وجود ندارد.

البته گفتنی است وجود جو «خانواده مثبت» مانند یک عامل دفاعی عمل می‌کند و خشونت و رفتارهای ضداجتماعی را کاهش می‌دهد. در انتهای بررسی آمده: «بر این اساس، سیاست‌های عمومی‌ای که هدفشان تقویت خانواده و افزایش کنترل انگیزش جوانان باشد، موثرتر و مفیدتر از آنهایی است که بازی‌ها را هدف قرار می‌دهد.»

پرزبیبلسکی می‌گوید: «واقعا مایه تاسف است که سیاستمداران با چند کلمه حرف این‌طوری سرگرمی این همه آدم بالغ را سبک و مضر جلوه می‌دهند، اما از آن بدتر، این است که به جای پرداختن به علل ریشه‌ای مشکلات، فقط به بازی‌های رایانه‌ای حمله می‌کنند. با این طرز سخن گفتن، ارزش بحث سیاسی در این باره را به قهقرا می‌بریم؛ چرا که به جای رویارویی با حقیقت محض، با جواب‌های دم دستی موضوع را از سر خود باز می‌کنیم.»

منبع: edition.cnn.com



فرهین



اگر مطالب
این صفحه را
می‌پسندید،
عدد ۷۱۹۳
را به شماره
۳۰۰۱۱۲۲۶
پیامک کنید