

بازتاب روانی فیلم، موزیک و بازیهای خشن ویدیویی در اندیشه و رفتار کودکان و نوجوانان

دکتر کامران امین آوه

نشریه شهروند، شماره 1139، 25 مرداد 1386



پیشرفته‌ها و دستاوردهای شگفت‌انگیز تکنولوژی در چند دهه اخیر، جهان را کاملاً دگرگون ساخته، رنگ و نمایی نو به شیوه زندگی مردم داده است. بی شک هرگونه تغییر، تحول و دستاوردهای جدید علمی - فنی، وابسته به شیوه کاربرد و بهره‌گیری از آن می‌تواند تأثیرات متضادی در زندگی روزمره مردم داشته باشد. همچنانکه دسترسی همگانی به کامپیوتر و پیوندهای اینترنتی مرزهای جغرافیایی - سیاسی را در هم شکسته، پیوند انسان‌ها و امکان دسترسی به آخرین نتایج دستاوردهای علمی و تحولات سیاسی - اجتماعی و فرهنگی را در کوتاهترین زمان میسر ساخته است، همزمان و به موازات آن، موجب ظهور خطرات غیرقابل پیش‌بینی شده برای کودکان و نوجوانان در عرصه‌های سلامتی روحی، رفتارهای اجتماعی، تحصیل و آموزش و ... شده است.

تأثیر مخرب فیلم‌های خشن تلویزیونی، بازیهای متنوع اینترنتی - ویدیویی و آهنگ‌های راک متال در کودکان و نوجوانان و اختلالات روانی - بدنی مولد آن، منجر به پیدایش بیماریهای جدید شده، که امروزه از آنها به عنوان " سندرم اینترنت" و " سندرم جهان خبیث" یاد می‌کنند.

فیلم‌های خشن تلویزیونی، بازیهای ویدیویی و آهنگهای راک متال نقش برجسته‌ایی در تغییرات رفتاری کودکان و نوجوانان، کشاندن آنها به پاسبیسم، گوشه‌گیری، گسترش جنایت و بزهکاری، خشونت، پرخاشگری، تنش‌های خانوادگی، بی‌احترامی به قوانین اجتماعی، بی‌احترامی به حقوق دیگران و بویژه زنان، عقب‌ماندن از تحصیل و پایین آمدن سطح نمرات درسی، پوچگرایی، از دست دادن تمرکز حواس و کاهش شعور

اجتماعی - علمی و عدم تمایل به شرکت در هر گونه فعالیت مفید اجتماعی، علمی، هنری، ورزشی و دیدار و معاشرت با دوستان و افراد خانواده و ... داشته است.

هر چند که گسترش دامنه این بیماری مهلک و مولد پیشرفتهای علمی پایانه سده بیستم و آغازین سده 21-م هر روز زندگی کودکان و نوجوانان بیشتری را در چهار گوشه جهان به خطر می اندازد، معذالک به غیر از موارد پراکنده‌یی در ایالات متحده آمریکا و برخی از کشورهای پیشرفته اروپایی بهای چندانى به این معضل بزرگ اجتماعی داده نشده است، در مقابل، تبلیغات وسیع و فراگستر فیلمهای خشن هالیوودی، بازیهای متنوع ویدیویی - اینترنتی، تولیدات روزافزون دستگاه‌های مختلف پلی ستیشن و ... ، عرضه هر چه بیشتر CD گروه‌های مختلف راک، رپ، متال سنگین، متال مرگ، آلترناتیو و ... با پشتیبانی مالی کمپانی های بزرگ و دکترین توجیه کننده تاثیرات مثبت آنها در پرورش فکری کودکان و نوجوانان از طریق رسانه‌های گروهی، هر چه بیشتر به ترویج، توزیع و رسوخ این طاعون سده 21 در میان نوجوانان یاری می رساند.

تاثیرات مخرب و خانمان برانداز موارد یاد شده به حق موجب آشفتن خاطر، آزردهی و نگرانی بسیاری از خانواده‌ها در رابطه با سلامتی روحی - روانی و جسمی و آینده تاریک و نه چندان روشن فرزندان‌شان شده است. در این مقاله با استناد به برخی از بررسی ها و تحقیقات محققین آمریکایی، آمارها و نمونه‌هایی مشخص از تاثیر فیلم های خشن تلویزیونی، بازیهای اینترنتی - ویدیویی و آهنگهای گروه‌های مختلف راک متال، اشاراتی به تاثیر مخرب آنها در زندگی کودکان و نوجوانان خواهیم داشت.

خشونت و تفریح

کشاندن مردم به نمایشهای خشن تفریحی، تاریخی دیرینه دارد. در روم قدیم یکی از تفریحهای عمومی مردم مشاهده رزم گلاادیاتورها با هم یا با حیوانات درنده بود. گلاادیاتورها در مقابل شور و شغف تماشاگران می بایست به رزم خود و سرگرم کردن مردم تا هنگام قتل حریف ادامه دهند.

امروز سرگرمی های خشن به شیوه‌یی مدرن از طریق سینما، تلویزیون و بازیهای ویدیویی به خانه‌های مردم کشانده شده، مردم صرفنظر از سن، جنس و موقعیتهای شغلی و اجتماعیشان به گونه‌یی پاسبی تحت تاثیر آن قرار میگیرند. به اعتقاد جورج گئربنر محقق آمریکایی " هیچگاه فرهنگ جامعه چنین سرشار از صحنه‌های تمام رنگی خشونت نبوده است".

خشونت و فیلم

اکثر فیلم های خشن تلویزیونی تصویری تحریف شده و کاذب از جامعه، ماهیت انسانی، توانایی انسان و مناسبات اجتماعی نشان می دهند. تا زمانی که فرد به این کذب آگاه نشود، زندگی و آینده‌اش دستخوش تلاطمات و حوادث غیر قابل پیش بینی خواهد بود.



کودکان و نوجوانان تحت تاثیر مداوم فیلم های خشن و تحریف شده از واقعتهای زندگی که توام با بزرگ نمایی حوادث زندگی و ماجراجویی های غیرواقعبینانه است به درک و سنجشی نادرست از آن رسیده، مقایسه آن با زندگی واقعی موجب کشاندن آنها به خیالیبافی، برجسته کردن غیرواقعی مشکلات اجتماعی، پرخاشگری، عدم درک واقعیت های فردی، خانواده و دوستان شده، با پذیرش صحنه های کاذب، هرگونه توهم را واقعیت می پندارند. فیلم های خشن موجب رشد خشونت و پرخاشگری، حساسیت زدایی از خشونت و ترس از جهان پیرامون می شوند. طبق تحقیقات محققینی چون روبرت لیبرت (Robert Liebert)، جویس سپرافکین (Joyce Sprafkin) تماشای مداوم صحنه های خشونت در تلویزیون تاثیر ضدا اجتماعی در تمام افراد دارد، خشونت و پرخاشگری اولین شکل واکنش آنها درمقابله با مسائل غیر دلخواه بوده، موجب افزایش خشونت و ناهنجاری در سطح جامعه می شود. برای نمونه دو سال پس از ورود تلویزیون به شهر دور افتاده نوتل Notel در کانادا، پرخاشگری و تعرضهای فیزیکی 160 درصد افزایش یافت.

به اعتقاد براندون اس (Brandon S) اپیدیمولوژیست از دانشگاه واشنگتن، در نبود فرضی تکنولوژی تلویزیون " آدمکشی 10 هزار بار، تجاوز 70 هزار بار و آسیب های و صدمات ناشی از ضرب و شتم 700 هزار بار در سال کمتر رخ می داد".

طبق تحقیقات گئربنر " کودکان آمریکایی در طی سالهای حضورشان در مدارس ابتدایی شاهد بیش از 8 هزار صحنه قتل و 100 هزار مورد خشونت در فیلم های تلویزیونی هستند". شاگرد کلاس هشتم بطور متوسط 4 ساعت در روز به تلویزیون نگاه می کند که 60 درصد آن شامل صحنه های سرشار از خشونت است. تحقیقایی که در دهه 60 بر روی 600 نفر در سنین 8 تا 18 سال انجام گرفت، نشان داده است که پسر بچه های 8 ساله که بیشتر از بچه های دیگر به فیلمهای خشن نگاه کرده اند به نسبت بچه های دیگر خشنتر بوده و با روحیه پرخاشگرانه رشد کرده اند.

در دهه گذشته اتحادیه پزشکی آمریکا، آکادمی طب اطفال آمریکا، آکادمی روانشناسی کودکان آمریکا و انستیتو ملی سلامتی روان، بسیاری از تحقیقات انجام شده را بطور مجزا بررسی کرده ، همگی به نتیجه واحدی در رابطه با تاثیر و تبدیل خشونتهای تلویزیونی به خشونت های واقعی و افزایش رفتارهای پرخاشگرانه در بین کودکان و نوجوانان رسیدند. اکثر محققین علمی - اجتماعی - رفتاری در رابطه با چند نقطه عمده متفقند:

1. مشاهده منظم و مداوم صحنه‌های خشن در فیلم تاثیر منفی بر رفتار، برخورد و رویکردهای انسان دارد.
2. خشونت‌های تلویزیون موجب ترویج اشکال مختلف رفتارهای خشن و پرخاشگرانه شده، ارزشهای اخلاقی و اجتماعی را تحت الاشعاع قرار داده، بروز خشونت در زندگی روزمره را به امری طبیعی تبدیل می کند.
3. احتمال بروز رفتارهای خشن و پرخاشگرانه در کودکانی که به فیلمهای خشن نگاه می کنند بیشتر است.
4. خشونت‌های تلویزیونی بر تمام بینندگان صرفنظر از سن، جنس، سطوح مختلف هوش و اقتصادی - اجتماعی اثر دارد.
5. بینندگانی که به تعداد قابل توجهی از فیلمهای خشن نگاه می کنند به درک بدبینانه‌ای از جهان پیرامون و ارزیابی های غیرواقعینانه قربانی شدن در مقابل خشونت میرسند.

بسیاری از محققین همچنین اشاره به ارتباط مستقیم و درازمدت چندین مساله ناشی از تاثیر فیلمهای تلویزیونی در پیدایش خشونت بینندگان می کنند که می توان آن را در 4 مورد جمع بندی کرد:

تقلید کردن. در سالهای دهه 1920 منتقدان اجتماعی در ایالات متحده آمریکا هشدار دادند که نوجوانان از داستانهای حاوی خشونت در روزنامه‌ها تقلید کرده، آن را در زندگی واقعی خود تکرار می کنند. معذالک تحقیقات جدی در این مورد پس از سال 1968 شروع شده، رابطه صحنه‌های خشن در فیلمهای تلویزیونی و ظهور ناهنجاریهای رفتاری و پرخاشگری کودکان بیشتر مورد توجه قرار گرفت. اعتراض جامعه علیه خشونت در رسانه‌های گروهی و تاثیر آن در افزایش صعودی میزان جنایت و پرخاشگری و خشونت نوجوانان و جوانان بویژه از سال 1995 به بعد، همراه باافزایش روزافزون تیراندازی در مدارس آمریکا و کشته شدن دانش آموزان و معلمان به نقطه اوج خود رسید.

به آتش کشیده شدن خانه متحرکی در سال 1993 توسط پسر بچه 5 ساله‌یی که بطور منظم به فیلم "بنویس و بات هند" (Beavis and Butt-head) نگاه میکرد و کشته شدن خواهر بزرگ او در جریان آتش سوزی، تیراندازی دونوجوان آمریکایی به ترنی در نیویورک در دسامبر 1995 به تقلید از فیلم " ترن پول" (Money Train)، قتل 3 دانش آموز و زخمی شدن 8 نفر توسط مایکل کارنیل (Michael Carneal) 14 ساله در مدرسه‌ای در پادوکای غربی (West Paducah) در ایالت کنتاکی به تقلید از " **خاطرات روزانه یک بسکتبالیست** " (Basketball Diaries) به بازیگری لئوناردو دی کاپریو در یک دسامبر سال 1997، زیر ماشین گرفتن چند نفر در جاده‌یی در کنتاکی توسط سه جوان به تقلید از " ام تی ویس جنکس " (MTV's Jackass) توجه و حساسیت جامعه را بیشتر به این معضل بزرگ اجتماعی معطوف داشت.

حساسیت زدایی. بی شک یکی از تاثیرات تخریبی و فراگستر خشونت‌های تلویزیون حساسیت زدایی به شکل کاهش آستانه ترس بینندگان از تکرار خشونت در زندگی واقعی

است. بیننده تا حد زیادی به صحنه‌های خشن عادت کرده، تنها خشونت برتر از آن چیزی که او دیده، می‌تواند برای او شوک‌زا و تکان‌دهنده باشد. در بعضی‌ها ممکن است حالت عابر تماشاچی (شاهد واقعه) رشد کرده، در نظر آنها خشونت‌های واقعی غیر حقیقی به نظر برسد.

تحقیقات انجام گرفته نشان می‌دهد بچه‌هایی که بیننده ثابت برنامه‌های خشن تلویزیونی هستند در هنگام درگیری مستقیم یا مشاهده آن در میان افراد دیگر، به نسبت آنهایی که کمتر نظاره‌گر چنین فیلم‌هایی هستند، کمتر درخواست کمک و مداخله از والدین و دیگران کرده، از نقطه نظر آنها وجود چنین برخوردهایی در خانواده، مدرسه و جامعه کاملاً طبیعی می‌باشد.

احساس قربانی شدن " (Victim Effect) الیزابت توملان (Elizabeth Thomlan) از مرکز آموزشی رسانه‌های گروهی (Media Literacy Center) توضیح می‌دهد که نمایش مداوم خشونت در رسانه‌های گروهی موجب اعتقاد بر وجود خشونت در همه جا و در نتیجه ایجاد احساس ترس و بزرگ‌نمایی آن در افراد می‌شود. تماشاگران ثابت فیلم‌های خشن بیشتر از دیگران معتقد به خطرناک بودن جهان پیرامون و تهدید از سوی دیگران هستند. طبق تحقیقات گنر بنر "سندرم جهان خبیث" در افرادی که روزانه بیش از 6 ساعت (به نسبت آن‌های که روزانه 3 ساعت) به فیلم‌های خشن تلویزیون نگاه می‌کنند بیشتر رشد کرده، احساس می‌کنند باید بیشتر مواظب خود بوده، اسلحه بیشتر، سگ نگهبان، سیستم ایمنی و حفاظت خانه و قفل‌های مکانیکی و الکترونیکی (اثر انگشتی، کارتی) بیشتری بخرند

بازیهای ویدیویی - اینترنتی

اعتیاد

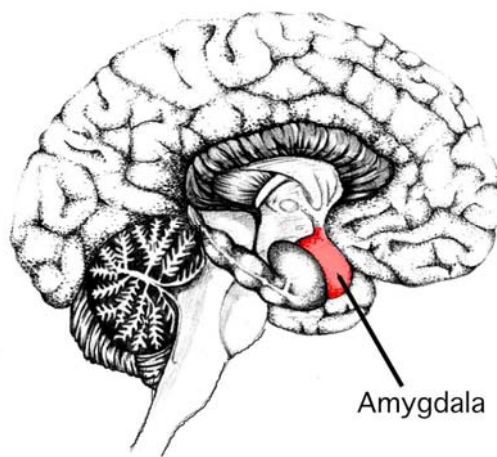
امروزه بازیهای ویدیویی - اینترنتی به یکی از عمده‌ترین سرگرمیهای کودکان و نوجوانان تبدیل شده است. کنش به این بازیها و بویژه نوع M (برای بزرگسالان) موجب ایجاد حالت اعتیاد، رشد پرخاشگری، آسیبهای مغزی و اختلالات شدید رفتاری در بخش عمده‌ای از علاقمندان به این بازیها شده است تا آنجا که گروه بزرگی از پزشکان این گونه رفتارها را در رده بیماریهای روانی طبقه بندی کرده، تاثیر مخرب آن را بر روح و روان کودکان بدتر از اعتیاد به مواد مخدری از قبیل هروئین می‌دانند. به باور آنان کوشش برای درمان اختلالات روحی - روانی این افراد هیچ تفاوتی با ترک اعتیاد یا الکل نداشته، گاهی میزان مقاومت این افراد بیشتر از معتادان به مواد مخدر و الکی‌ها در هنگام تراپی است.



در ایالات متحده آمریکا بیش از 20 میلیون از افراد زیر 18 سال سرگرم بازیهای ویدیویی هستند از این تعداد طبق گزارش اتحادیه پزشکی آمریکا بیش از 5 میلیون کودک و نوجوان معتاد به بازیهای ویدیویی شده‌اند. حالت اعتیاد بیشتر در آنهایی دیده می‌شود که در سنین پایین شروع به این بازیها می‌کنند.

آسیب های مغزی

تحقیقات و مطالعات بسیاری از محققین در رابطه با تاثیر بازیهای منظم ویدیویی در کودکان نشان از کاهش فعالیتهای مغزی این افراد و آسیبهای جدی و گاه برگشت ناپذیر در قسمت پیشین مغز، یعنی بخش مربوط به احساسات و خلاقیت دارد. تحقیقات دکتر وینسنت ماتیوس (Dr. Vincent Mathews) پروفیسور رادیولوژی و رئیس دپارتمان رادیولوژی اعصاب دانشکده پزشکی دانشگاه ایندیانا در شهر ایندیاناپالیس آمریکا نشان می‌دهد که بازیهای ویدیویی منظم، مداوم و روزانه و بویژه نوع خشن و جیمزباندی آن موجب تغییرات فیزیولوژیک و فونکسیون مغز می‌شود. به گفته او این بازیها موجب افزایش فعالیت آمیگدالا در مغز، (Amygdala) ناحیه مربوط به تحریک



واکنشهای هیجانی و همزمان موجب کاهش فعالیتهای بخش فرونتال (پیشانی) مغز که در رابطه با خویشتنداری، کنترل تصمیم گیری و رفتار و همچنین دقت و هواس جمعی و دیگر اعمال مختلف معرفتی است، می‌شود. این تحقیقات بر مبنای اندازه‌گیری فعالیتهای

مغزی 44 نوجوان انجام گرفت که از نظر سن، جنس و بهره هوشی از هم متمایز نمی شدند. از این افراد خواسته شد به دلخواه مشغول بازیهای خشن یا غیر خشن ویدیویی به مدت نیم ساعت شوند. در افرادی که مشغول بازیهای خشن ویدیویی بودند برخلاف بازیگران بازیهای غیرخشن، افزایش فعالیت قسمت آمیگدالا و کاهش فعالیت قسمت پیشانی مغز دیده شد. فعالیتهای مغزی این افراد با استفاده از "تصویرنگاری باز آوای مغناطیسی عملی (fMRI - functional Magnetic Resonance Imaging) اندازه گیری شد. تحقیقات آکیو-موری (Akio Mori) پروفیسور عصب شناس در دانشگاه نیهون (Nihon) ژاپن نیز نشان دهنده کاهش فعالیت امواج بتا در آنهایی است که روزانه 2 تا 7 ساعت مشغول بازیهای ویدیویی میشوند. این امواج در رابطه با اعمال احساسی - عاطفی، بازی و خویشتن داری انسان هستند. به گفته پروفیسور موری "بازیهای ویدیویی باعث نا آرامی، عصبانی شدن سریع، احساس ترس و اضطراب در کودکان شده، تاثیر مستقیم و منفی بر کارکرد اعصاب خودمختار آنها دارند".

خشونت و پرخاشگری

مطالعات و بررسی های بیشمار رابطه محکم و مستقیم بازیهای خشن ویدیویی - اینترنتی را در رشد پرخاشگری، خشونت و جنایت افراد زیر 18 سال نشان داده است. به اعتقاد بسیاری از متخصصین، در دنیای پر شمار کامپیوترها، کشتن به نوعی ورزش تبدیل شده، خشونتهای تخیلی (فانتزی) موجب هدایت کودکان و نوجوانان به خشونتهای واقعی می شود. ایفای نقش کودکان بعنوان یکی از بازیگران اصلی در نبرد با دشمنان، استفاده از سلاحهای مرگبار تخیلی، داشتن نقش تیرانداز، قاتل، متجاوز و گرفتن امتیازات بیشتر بانجام هرچه بهتر و بیشتر موارد یاد شده، نه تنها موجب آموزش قتل و تجاوز به حریم دیگران می شود بلکه به آنان می آموزد تا از انجام این حرکات نیز لذت برده، در نظر آنها ضرب و شتم، کشتن، تجاوز به زنان و پناه بردن به خشونت در زندگی روزمره به امری عادی و طبیعی تبدیل شود.

بازیهای "آن نقطه هدف و تیراندازی" (that point-and-shoot) در واقع نقش آموزشی برای هدف گیری و کشتن هدفهای انسانی و تربیت قاتل دارد. طبق تحقیقات انجام گرفته بازیهای از قبیل Doom, Wolfstein 3D, Mortal Kombat تاثیر بسیاری در افزایش پرخاشگری، تغییرات رفتاری و به اجرا درآوردن بازیهای خشن تخیلی در زندگی واقعی کودکان داشته است.

این امر بویژه زمانی توجه افکار عمومی را در آمریکا به خود جلب کرد که آشکار گردید اکثر جوانانی که در مدارس آمریکایی اقدام به تیراندازی و قتل دانش آموزان و معلمان کردند از بازیگران ثابت بازیهای خشن ویدیویی بودند.

برای نمونه مایکل کارنیل 14 ساله که در اول دسامبر 1997 در مدرسه‌یی در پادوکای غربی در ایالت کنتاکی 3 همکلاسی خود را به قتل رسانده، 8 نفر دیگر را نیز زخمی کرد، و اریک هاریس 18 ساله و دایلان کلبولد 17 ساله که در 20 آوریل 1999 در دبیرستان کلمبین در لیتلتون (Littleton) در ایالت کلرادو با استفاده از اسلحه نیمه

اتومات و مواد منفجره قبل از خودکشی 13 نفر را به قتل رساندند از بازیگران پروپا قرص بازی ویدیویی فرا خشونت Doom بودند.



بازیهای خشن ویدیویی با توجه به ایجاد هیجانهای بیش از حد، بیشتر مورد توجه کودکان و نوجوانان است. تبلیغات گسترده این بازیها بویژه نوع M آن در رسانه‌های گروهی که متأسفانه حتی در مجلات کودکان نیز انعکاس می‌یابد و فروش کنترل نشده آن به افراد غیر بزرگسال، نقش بسیار مخربی در کشاندن کودکان به این نوع بازیهای خشن ایفا می‌کند. نگاهی کوتاه به عناوین تبلیغ این بازیها در مجلات کودکان گویای بدون شرح نقش منفی آنها در رشد و عادی سازی پرخاشگری و خشونت در ضمیر ناخودآگاه کودکان و نوجوانان است:

- بدون احساس گناه دوستانت را بکش!

- جالب تر از کشتن گربه همسایه!

- در تبلیغ برای بازی Destrega : بگذار قتل عام را شروع کنیم!

- در تبلیغ برای بازی Carmageddon : به همان سادگی کشتن بچه با تبر است!

- در تبلیغ برای بازی Quake : تکه شدن دوستانتان در اثر حملات موشکی تنها سر آغاز است!

دکترین وابسته به کمپانی های تولید کننده بازیهای ویدیویی و دستگاه‌های پلی ستنش و ننتندو با توجه به سود سرشار سالانه از فروش بازیهای ویدیویی که بالغ به 10 میلیارد دلار می شود سعی در انکار تأثیرات منفی این بازیها و یافتن جنبه‌های مثبت این بازیها در رشد فکری کودکان دارند. به باور آنها جنایات انجام گرفته از سوی نوجوانان آمریکایی ارتباطی به این بازیها ندارد وگرنه تمام بازیگران باید جانی و قاتل می شدند. در گزارش پروفیسور ال. روول هویسمن به کمیته مجلس سنای آمریکا در اوایل سال 1998 در جواب به چنین سخنانی آمده است: " نه هر بچه‌یی با نگاه کردن به صحنه‌های خشن یا بازیهای خشن ویدیویی حتما خشن می شود. عوامل دیگری نیز باید به آن کمک کنند، چنانکه جدیداً در کلرادو شد اما همچنانکه هر نخ سیگار شانس ابتلاء به سرطان را بالا می برد، قرار گرفتن در معرض چنین فیلمهای، احتمال بروز رفتارهای خشن این کودکان را به نسبت دیگران بالا می برد."

موزیک و آوازهای خشونت زا

" فقط موسیقی می تواند حقیقت جوهر وجود، اراده مطلق، جبر غم انگیز و هویت اساسی ما و جهان را آشکار سازد "

شوینهاور

کمتر کسی در مورد تاثیر موزیک بر روح و روان انسان تردید دارد. به باور افلاطون " نغمه و وزن موسیقی تاثیر فوق العاده‌ای در روح انسان دارد و اگر درست به کار رود، می‌تواند زیبایی را در رویاهای روح جایگزین کند". او در تعریف موسیقی می گوید: موسیقی یک ناموس اخلاقی است که روح به جهانیان، بال به تفکر، جهش به تصور، ربایش به غم و شادی و حیات به همه چیز می بخشد.

موزیک همواره بخش جدایی ناپذیر زندگی بشریت بوده است، انسانها در هنگام درد و حرمان، شادی و خوشی به آن پناه می برند، با آن به وجد در آمده، می رقصند و گاه تحت تاثیر سوز آن به گریه در می آیند. امروز موسیقی بویژه جای خاصی را در فکر و زندگی روزمره نوجوانان اشغال کرده است. طبق تحقیقات انجام گرفته در ایالات متحده آمریکا افراد 14 تا 16 ساله هر هفته 40 ساعت به موزیک گوش می کنند.

اما موسیقی علیرغم اثرات مثبت خود، می تواند نقش کاملاً متضادی نیز داشته باشد. طبق تحقیقات انجام گرفته از سوی اتحادیه پسیکولوژی آمریکا موزیکهایی که حاوی اشعار خشن هستند " موجب افزایش خشونت‌های رفتاری - عاطفی در کودکان و نوجوانان می شوند". بر خلاف باورکنفوسیون، در چنین مواردی موسیقی به جای آنکه " بهترین عامل اصلاح آداب و رسوم و اخلاق جامعه و موجی از دوستی و نیکخواهی " شود به ضد آن تبدیل شده، مشوق کودکان و نوجوانان به پرخاشگری، خودکشی، خشونت، اعتیاد به مواد مخدر، توجه نامعمول به سکس پیش از وقت، حاملگی در نوجوانان، بی احترامی و رفتار خشن با زنان می شود.

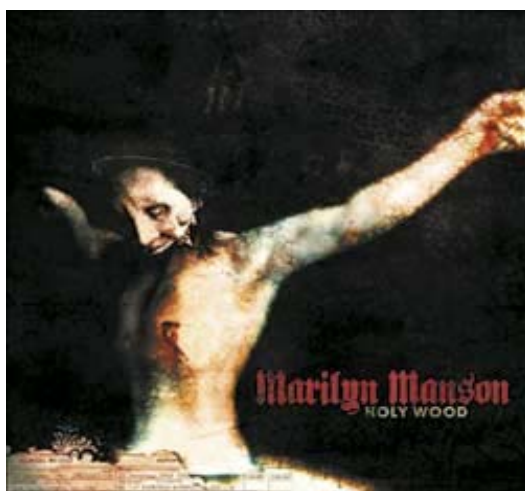
متأسفانه تاثیر آواز و موزیک های خشونت زا بر کودکان کمتر مورد توجه قرار گرفته، بسیاری از آهنگهای گروه‌هایی از قبیل ناین اینچ نیلز (Nine Inch Nails) و مرلین مانسون (Marilyn Manson) که مبلغ خشونت‌های فیزیکی و جنسی با زنان و کودکان، قتل و کشتار، پناه بردن به مواد مخدر و خودکشی هستند بدون هیچگونه محدودیتی نه تنها بطوری فراگستر تبلیغ و به فروش می رسند بلکه به عنوان بهترین خواننده‌های سال به دریافت جایزه گرمی (Grammy) از سوی کانال مشهور و پر بیننده MTV (به ترتیب در سالهای 1998 و 1999) نیز نائل می گردند.

نگاهی کوتاه به عناوین و مضمون برخی از این آهنگها نشان دهنده حد غیر قابل تصور این به اصطلاح هنرمندان مدرن در ترویج و گسترش خشونت و رفتارهای ضدا اجتماعی و زیرپا نهادن قوانین اجتماعی و انسانی در جامعه و خانواده است، نمونه‌هایی از آهنگهای مرلین مانسون:

- چه کسی می گوید تجاوز (جنسی) در رانده‌وو فرحبخش نیست!

- بیائید همه را بکشیم و خدای شما آنها را دسته‌بندی کند!
- در پ قساوت را تمرین کن! (از آلبوم جواز مرگ)
- وقتی برای تبعیض نمانده، از هر مادر جنده‌یی که سر راهت قرار بگیرد نفرت داشته باش!

و



یا گروه موسیقی ناین اینچ نیلز سی دی خود را به نام " مرد بزرگ با تفنگ" با این اشعار وارد بازار فروش کردند:

من یک مرد بزرگ هستم (بله هستم)
و تفنگ بزرگی دارم
آلت بزرگی برام بیار
میخواهم خوش باشم،
آنها جلوی پیشانیت نگهدار
مجبورت می کنم آنها بمکی
ممکن است کلهات را سوراخ کنم
میدانی
تنها بخاطر کردن آن،
من هر اینچ یک انسانم
و بنوعی به تو نشان خواهم داد
خود و تفنگ کونیم را،
حالا دیگر هیچ چیزی نمی تواند مرا متوقف کند
آتش کن، آتش، آتش، آتش!

به باور بسیاری از محققین تاثیر موسیقی بر رفتار و کردار نوجوانان خیلی بیشتر از تلویزیون است، طبق آمارهای بدست آمده، نوجوانان آمریکایی در فاصله کلاس های 7 تا 12 بطور متوسط 10,500 ساعت به موزیک راک گوش می کنند. در تحقیقات کارشناسان و پژوهشگران دانشگاه‌های معتبر آمریکایی تاثیر موزیک خشن بر کردار و رفتار

نوجوانان به اثبات رسیده است. تحقیقاتی که در دانشگاه دولتی لووا (Lowa State University) در ایالات متحده آمریکا در رابطه با تاثیر موزیک بر رفتار دانشجویان انجام گرفت نشان داده، پرخاشگری و خشونت در دانشجویانی که به موزیکهای خشن گوش می کنند بیشتر از آنهایی است که به این قبیل موزیکها گوش نمی کنند.

تحقیقاتی که در رابطه با قتل‌های مکرر و در حال افزایش نوجوانان در مدارس آمریکایی انجام گرفته است نشان می دهد که اکثر این نوجوانان مانند اریک هاریس و دایلان کلبولد عاملان کشتار 12 تن از همسالان و یک معلم در دبیرستان کلمبین، مایکل کارنیل قاتل 3 همکلاسی در مدرسه‌یی در پدوکای غربی کنتاکی، کیپ کینکل (Kip Kinkel) قاتل والدین خود و 2 دانش آموز در دبیرستان ترستون (Thurston) در سپرینگفلد ایالت اوریگن (Oregon)، آندریو وورست (Andrew Wurst) قاتل یک معلم در ایدنبورن (Eidenborn) در ایالت پنسلوانیا، لوک وودهام قاتل والدین خود و 2 هم مدرسه‌یی اش در دبیرستان پیرل (Pearl) در می سی سی پی و ... از شنوندگان همیشگی آوازهای مرلین مانسون و بازیهای خشن ویدیویی مانند Doom بودند. بیل اووینس (Owens Bill) فرماندار ایالت کلورادو چند روز پس از کشتار در مدرسه کلمبین به حق از چنین آهنگهایی به عنوان ویروس فرهنگی یاد کرد، او هشدار داد: " ویروس وارد فرهنگ ما شده است ... برخی از موزیکهای پرطرفدار، بخشی از این ویروس فرهنگی هستند که می توانند موجب کشاندن برخی از نوجوانان ما به سوی خشونت شوند".

بی شک شیوه مقابله با تاثیرات مخرب فیلمهای خشن، بازیهای فراخشن ویدیویی و موزیکهای خشن زای گروه‌های مختلف متال، متال سنگین و ... نه تنها نیاز به کنترل و مراقبت و روشنگری از سوی والدین دارد، بلکه این امر مستلزم همکاری و کنترل قانونی از سوی نهادهای قانونی و مدنی جامعه است. جامعه‌یی که سرشار از ویروسهای فرهنگی با پشتیبانی عظیم مالی از سوی کمپانیهای مولد آنها باشد فضای طبیعی جامعه را آلوده ساخته، مبارزه با آن را بسیار دشوار می سازد. در جامعه‌یی که والدین بطور عمده گرفتار تامین معاش روزانه هستند و فرصت اندکی برای معاشرت با فرزندانشان دارند و کودکان و نوجوانان بطور دائم در معرض و تحت تاثیر تبلیغات سرسام آور رسانه‌های گروهی هستند، مبارزه با این طاعون فکری که حال و آینده کودکان و نوجوانان امروز و سازندگان فردا را در مخاطره جدی می اندازد نیاز به دخالت مستقیم نهادهای دولتی، اجتماعی - مدنی و کنترل شدید تولید، پخش و فروش آن و همچنین پیشگیری از فروش آزاد سلاح گرم در کشورهای چون ایالات متحده آمریکا دارد. در پایان، به اختصار بخشی از پیشنهادات آکادمی پزشکان اطفال آمریکا برای مقابله و کاهش تاثیر منفی موارد یاد شده بر کودکان نیز ارائه میگردد:

- تحقیقات بیشتری در رابطه با تاثیر موسیقی و ویدیو کلیپ ها بر رفتار نوجوانان و کودکان انجام گیرد.

- صنایع تولید کننده ویدیو - موزیک (The music video industry) باید سعی در تولید ویدیوهایی کنند که پیام آور موضوعات مثبت در عرصه مناسبات اجتماعی، هماهنگی نژادی، دوری از مواد مخدر، احتراز از خشونت، رفع نزاع، پرهیز جنسی، پیشگیری از حاملگی و اجتناب از بیماریهای قابل انتقال آمیزشی باشند.

- تولید کنندگان ویدیو - موزیک باید سعی در پرورش حساسیت و خویشتنداری بینندگان و شنوندگان آن داشته باشند.

- صنایع تولید کننده باید موزیکهای به بازار عرضه کنند که حاوی الگوهای مثبت برای کودکان و نوجوانان باشند.

- پزشکان اطفال باید در همکاری و همیاری با آموزگاران و والدین در گردهماییهای منطقه‌یی و سرتاسری، مسائل مربوط به تاثیر موزیک بر کودکان و نوجوانان را مورد بحث و بررسی قرار دهند.

- والدین باید نقش فعالی در کنترل موزیکهایی داشته باشند که کودکانشان تحت تاثیر آنها قرار داشته، سی دی یا ویدیوهای آنها را می خرند.

- پزشکان اطفال باید با دادن رهنمودهای درست به والدین، آنها را در فراگیری نقش رسانه‌های گروهی یاری رسانند. والدین باید سعی کنند به همراه فرزندانشان به تلویزیون نگاه کرده، محتویات فیلمها را با آنها مورد بحث و بررسی قرار دهند.

منابع:

- Violence in Media, James D. Torr, Book editor, 2001 by Greenhaven Press, Inc, San Diego, California, USA
- Mass Media, Opposing Viewpoint, William Dudley, Book editor, 2005 by Greenhaven Press, Inc, USA
- Television, Opposing viewpoints, thomasori&Gale, Jamuna Carroll Book Editor 2006, USA
- Violence in Film and television, James D. Torr Book Edior, 2002 by Greenhaven Press, Inc, San Diego, California, USA
- Advertising, Opposing Viewpoint, Lura K. Egenderf, Book Editor, 2006 by Greenhaven Press, Inc, San Diego, California, USA
- Exposure to Violence Media: The Effect of Songs with Violent lyrics on Aggressive Thoughts and Feelings, Craig A Anderson and Nicholas L. Carnagey-Lowa State University & Janie Eubanks- Texas Deo. Of Humaen service, Journal of Personality and Social Psychology 2003, Vol.84, No.5, 960-971
- Music Videos Promote Adolescent Aggression, By William J. Cromie Gazette Staff, The Harward University April 09, 1998
<http://www.hno.harvard.edu/gazette/1998/04.09/MusicVideosProm.html>
- Testimony The Social Impact of Music Violence, AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS, Frank Palumbo, M.D., FAAP, November 6, 1997,
<http://www.aap.org/advocacy/washing/t1106.htm>
- Psychology And Music Violence, <http://www.freeessays.cc/db/39/pnl251.shtm>
- <http://www.msnbc.msn.com/id/15938244/site/newsweek/page/0>
- Video game addiction: A new diagnosis? June 21, 2007 03:20:19 PM PST
<http://health.yahoo.com/news/176635>

- جستاری در باره ماهیت موسیقی، حسن روشن، ماهنامه ماندگار، برگرفته از سایت قاصدک امید
<http://ghasedakeomid.myblog.ir/Cat/10.aspx>