

آسیب جدی بازی کلش آف کلنز

در «کلش آف کلنز» همه کاربران باید تخریب کنند و بی رحم باشند به همین دلیل است که در روند این بازی ضعیف ترها، زودتر مورد آسیب قرار می‌گیرند (همان اصلی که در قانون جنگل حکمفرما است) از این رو افراد وارد شده به فضای بازی، مدام نگران این هستند که قلعه شان مورد دستبرد قرار نگیرد.

کلش آف کلنز» که به یکی از پرطرفدارترین بازی‌های رایانه‌ای در میان جوانان و خانواده‌های ایرانی تبدیل شده است، علاوه بر «ایجاد حداقل ۲۰ آسیب مخرب در حوزه روانشناسی یک بازی اعتیاد آور و مخرب شناخته شده است

به عقیده صاحب‌نظران، سیاست‌گذاران و روانشناسان بازی «جنگ قبایل» نه تنها با آموزه‌های اخلاقی، دینی و فرهنگی سرزمین ایران سنخیتی ندارد، بلکه روحیه تخریب گری را تقویت کرده و زمینه بی‌قراری و استرس را در افراد به وجود می‌آورد. روانشناسان ضمن هشدار جدی به خانواده‌ها «جنگ قبایل» را جنگ با تمام مفاهیم متعالی و زیبایی انسانی در زندگی بر شمردند

به عقیده دکتر علی اکبر ارجمند نیا - روانشناس تربیتی و دانشیار دانشگاه تهران، این بازی برخلاف بازی‌های رایانه‌ای که تا پیش از این معمول بود و به صورت انفرادی انجام می‌شد، معمولاً به صورت اشتراکی انجام می‌شود اگرچه که می‌توان به صورت انفرادی نیز به بازی کلش آف کلنز پرداخت. از این رو این بازی هم مضرات بازی‌های رایانه‌ای فردی و هم مضرات بازی‌های رایانه‌ای گروهی را به همراه خواهد داشت

گذشته از این افراد از گروه‌های سنی مختلف همبازی یکدیگر می‌شوند در حالی که امکان دارد یک کودک نداند همبازی یک فرد بزرگسال شده که از لحاظ سنی اختلاف فاحشی با او دارد به همین دلیل احتمال بروز آسیب در افراد افزایش پیدا می‌کند. ارجمند نیا با اشاره به این موضوع افزود: این بازی که در بین کودکان، نوجوانان، بزرگسالان و زن و مرد به محبوبیت رسیده است، به داخل خانواده‌ها نفوذ و به همین دلیل در اکثر موارد، زمینه مشکلات و ناراحتی‌های بی‌شماری را پدیدار کرده است

جالب این است که در طراحی این بازی فنون روانشناسی بخوبی رعایت شده است تا به این ترتیب افراد بیشتری مجذوب آن شوند، به گونه‌ای که افراد با غرق شدن در این بازی، با تقویت کننده‌های کاذب و غیر انسانی روبه رو می‌شوند و آن دسته از افرادی که نمی‌توانند این نیازها را در عالم واقع برآورده کنند بهترین فرصت را پیدا می‌کنند تا به این واسطه امتیاز بگیرند.

وی در ادامه به امکان ارسال پیام در این بازی اشاره کرد و گفت: «کلش آف کلنز» در قالب یک شبکه اجتماعی نیز ایفای نقش می‌کند چراکه امکان ارسال پیام در فرآیند این بازی فراهم شده است تا بازی‌کنندگان در خصوص بازی تبادل نظر کرده یا به گفت‌وگو بپردازند این در حالی است که در اکثر موارد مشاهده شده افراد از این امکانات برای صحبت کردن در مورد مسائل خارج از بازی استفاده می‌کنند به گونه‌ای که پیام‌های غیر مرتبط با بازی رد و بدل شده و باعث می‌شود این ویژگی از بازی به یک تهدید تبدیل و از این طریق احتمال آسیب‌های متعدد افزایش پیدا کند

آسیبهای پنهان

اخبار و مطالعات حکایت از این دارد، یک پنجم کاربران بازی‌های رایانه‌ای در تمام دنیا، ایرانیان هستند. به این معنا که کشور ایران با وجود سهیم بودن یک درصد از جمعیت دنیا، ۲۰ درصد از کاربران بازی‌های رایانه‌ای را به خود اختصاص داده است که البته بخش عمده‌ای از این جمعیت مشغول بازی کلش آف کلنز هستند.

دکتر ارجمند نیا ضمن بیان این نکته مهم و قابل تأمل، خاطرنشان کرد: متأسفانه در این بازی فردی موفق‌تر است که توانایی تخریب بیشتر داشته باشد، درست نقطه مقابل آن خصوصیتی که می‌توان برای یک انسان موفق و سالم از لحاظ روحی و جسمی در نظر گرفت. در این بازی روحیه برتری‌جویی و تخریب‌گری به گونه‌ای قوت می‌گیرد که جان سایرین بی‌ارزش خواهند شد زیرا فرد اجازه کشتن سربازان خود را پیدا می‌کند.

ضمن اینکه تخریب کردن مساوی با کسب غنیمت و امتیاز بیشتر است، موفقیت مساوی با بالا رفتن سطح بازی و پذیرفتن سطح بالاتر مساوی با تخریب بیشتر.

علاوه بر این تأسف بیشتر آنجا است که هر چه سطح موفقیت فرد بازی‌کننده بالاتر می‌رود بر میزان استرس و اضطراب او افزوده می‌شود زیرا ولع و هیجان بیشتری برای ادامه بازی و رسیدن به مراحل بالاتر پیدا می‌کند به گونه‌ای که اکثر فعالان بازی «کلش آف کلنز» معتقدند در مراحل پایین‌تر راحت‌تر می‌توان از این بازی صرف نظر کرد، اما هرچه به مراحل بالاتر نزدیک می‌شوند، قدرت انصراف از ادامه بازی را از دست خواهند داد.

در طول این بازی مخرب، فرد تلاش می‌کند از قلعه خود محافظت کرده ضمن اینکه به تخریب قلعه‌های اطراف خود بپردازد و با تخریب بیشتر به غنایم بیشتری دست پیدا کند در حالی که در جامعه انسانی و به دور از فضای مجازی، ناعدوستی شرط موفقیت و پیشرفت و کسب آرامش در زندگی خواهد بود.

یکی دیگر از ویژگی‌های بازی «کلش آف کلنز» این است که علاوه بر سپری کردن وقت و زمان برای رسیدن به مراحل بالاتر، می‌توان با پرداخت هزینه‌ای مشخص، در مدت زمان کوتاهی به مرحله مد نظر کاربر، راه پیدا کرد که به عقیده دکتر ارجمند نیا، در هر دو مورد، فرد بازنده است چراکه در انتخاب اول وقت گران قیمت خود را از دست می‌دهد و در انتخاب دوم، پولی که برای به دست آمدن آن زحمت کشیده، به هدر می‌دهد. ضمن اینکه متأسفانه فرد هنگام بازی متوجه آسیب‌هایی که به جان می‌خورد نیست و در این توهم به سر می‌برد که در حال پیشرفت است و همین نیاز به پیشرفت است که باعث می‌شود، این بازی پر آسیب را ادامه دهد.

در این بازی شدت اعتیاد آور و وقت گیر، سطح خودآگاهی کاهش پیدا کرده و به همین دلیل متوجه گذر زمان و کاری که انجام داده نیست، (معمولاً خطاهای افراد در نتیجه بی‌قراری، خستگی و نداشتن خود آگاهی سر می‌زنند) چراکه بواسطه بازی کلش آف کلنز بی‌قرار، خسته و دچار نبود خود آگاهی می‌شود. به همین دلیل است که بسیاری از والدین اظهار می‌کنند، فرزندشان با اینکه ساعت‌ها مشغول بازی بوده است ولی تصور می‌کند کمتر از ۳۰ دقیقه سرگرم بوده است.

همچنین آنچه در سایر بازی‌ها وجود نداشته و جز و مضرات بازی «جنگ قبایل» به حساب می‌آید این است که در سایر بازی‌های رایانه‌ای، شروع و شروع مجدد بازی در اختیار کاربر است در حالی که در این بازی شروع مجدد بازی به اختیار فرد نیست زیرا بازی از سوی سایرین در حال انجام است و هر لحظه امکان حمله آنها وجود دارد به همین دلیل است که گلابی بسیاری از مراجعه‌کنندگان به مراکز مشاوره، بیدار شدن ناگهانی همسرشان در نیمه‌های شب برای شروع مجدد بازی است.

در «کلش آف کلنز» همه کاربران باید تخریب کنند و بی‌رحم باشند به همین دلیل است که در روند این بازی ضعیف‌ترها، زودتر مورد آسیب قرار می‌گیرند (همان اصلی که در قانون جنگل حکمفرما است) از این رو افراد وارد شده به فضای بازی، مدام نگران این هستند که قلعه شان مورد دستبرد قرار نگیرد. به همین دلیل نمی‌توان پذیرفت این بازی مخرب و نگران‌کننده که برای آن هیچ محدودیتی وجود ندارد با تمام ابعاد منفی، بی‌نظمی‌ها و مشکلاتی که بواسطه آن ایجاد می‌شود،

برای پر کردن اوقات فراغت افراد طراحی شده است. از این رو روابط اجتماعی افراد بویژه کودکان و نوجوانان را مختل می‌کند، به گونه‌ای که در دوستیابی هایشان چندان موفق نخواهند بود، ضمن اینکه دانش‌آموزان و حتی دانشجویان با افت تحصیلی فاحش مواجه شده‌اند.

شعاع نگرانی‌ها

هر فرد در هر گروه سنی باید یکسری ویژگی‌ها را در خود نهاده و از پس مسئولیت‌های مختلف بر آید، در حالی که این قبیل بازی‌ها افراد را از آموزش مهارت‌ها و انجام مسئولیت‌ها باز می‌دارد.

وی در خصوص آسیب‌های ناشی از بازی «جنگ قبایل» در سنین نوجوانی گفت: عمده‌ترین انتظار از یک نوجوان هویتیابی و شناخت خود است. نسل جدید که به هیچ عنوان هویت عاریه‌ای را نمی‌طلبد، به دنبال یافتن هویتی است که با تعامل و جست و جو به دست آمده باشد و بدیهی است در رویارویی با یک محصول وارداتی که در شرایط حساس هویتیابی به او عرضه شده است، تبعاتی بسیار منفی را دریافت و هدفی غیر از آن چیزی که در نظر داشت رصد خواهد کرد زیرا بواسطه این بازی پر آسیب، پر اغتشاش، حواس پرتی، نگرانی، بی‌حوصلگی، آشفتگی‌های هیجانی و تمام فاکتورهایی که خاص دوره بحرانی نوجوانی است، افزوده می‌شود.

وی اظهار کرد: بزرگسالان سالم هم آنهایی خواهند بود که از عهده تکالیف فردی و اجتماعی خود بخوبی برآیند و به نوعی بازی از دوش جامعه بردارند در حالی که با کمال تأسف، محبوبیت این بازی مخرب در ادارات هم نفوذ کرده است و بسیاری از کارمندان مشغول این بازی هستند که بی‌قراری و اضطراب حاصل از آن وظایف کاری آنها را تحت تأثیر قرار می‌دهد.

کانون متزلزل شده بسیاری از خانواده‌ها بواسطه این بازی نگران‌کننده نیز حائز اهمیت است چراکه نهاد خانواده برای به آرامش رسیدن و فراهم‌سازی فضای روانی مناسب نیازمند وقت گذاشتن همه اعضا است در حالی که این بازی از اعضای خانواده، شخصیت‌هایی در خود تنیده می‌سازد، به ساختار خانواده و دایره مسئولیت‌های پدر و مادر خدشه وارد می‌کند و در نهایت به سردی روابط میان زوجین می‌انجامد. متأسفانه در پاره‌ای از موارد دیده شده تمام اعضای خانواده به انجام این بازی می‌پردازند که دور از انتظار نیست آسیب‌های کلش آف‌کلنز که هم معلول و هم علت است به پیکره خانواده تزریق شود.

راهکارها

این بازی به گونه‌ای طراحی شده که در صورت حمله قبایل دیگر، به کاربران هشدار داده می‌شود سرعت خود را در جریان بازی قرار دهند و به تخریب بپردازند. دکتر علی اکبر ارجمند نیا توصیه کرد: امکان هشدار دهنده را غیر فعال کنند و یقین داشته باشند هر زمان مانع ضرر شوند، منفعت کسب می‌کنند.

وی به والدین پیشنهاد کرد از کنار این بازی مخرب به سادگی عبور نکنند و به هر ترتیبی شده سعی کنند فرزندان خود را از آن دور کنند. البته انتظار این را داشته باشند که نتوانند به سادگی از پس این کار برآیند، زیرا باید به خاطر داشته باشند اعتیاد به این بازی درست مانند اعتیاد به مواد مخدر عمل می‌کند و فرد معتاد به تنهایی قادر به نجات و بیرون کشیدن خود از ورطه تباهی نیست و نیازمند کمک اطرافیان خواهد بود.