

Trò Chơi Video và Nội Dung Bạo Lực

Khi nói đến những trò chơi video, điều quan trọng phải nhớ là không phải tất cả các trò chơi điện tử đều được hình thành bằng nhau. Ngày nay, có rất nhiều trò chơi điện tử phù hợp với lứa tuổi đang hấp dẫn, kích động những giải tỏa cho các trẻ con tận vui. Cũng có nhiều trò chơi điện tử được soạn ra-kỹ, được chất chứa với nội dung giáo dục. (Quý vị có thể kiểm xem một vài trò chơi điện tử ưa thích của chúng tôi tại đây: www.common sense media.org/blog/10-most-violent-video-games-of-2015-and-what-to-play-instead)

- **Hãy tìm hiểu về những trò chơi điện tử các trẻ con của quý vị đang chơi.**

Nếu quý vị cảm thấy con em bị gắn dính vào một trò chơi video mới, hãy dành thì giờ để tìm hiểu về những gì em đang chơi *trước khi* quý vị phản ứng. Có rất nhiều loại trò chơi điện tử khác nhau, và sự hiểu biết về những góc ngách của trò chơi sẽ giúp quý vị quyết định xem vấn đề thực sự là nội dung của trò chơi điện tử hay chẳng qua chỉ là lượng thiết kế của trò chơi. Trong một số trò chơi điện tử, có các điều chỉnh khác nhau có thể mở hay tắt được để xác định mức độ bạo lực mà người chơi nhìn thấy. Các học giả có khuynh hướng đồng ý là một số trẻ con có thể đặc biệt dễ bị ảnh hưởng về cảnh bạo lực của phương tiện truyền thông. Hãy nghĩ về tính khí của con em và chú ý đến cách các em phản ứng sau khi chơi những trò chơi điện tử có bạo lực. Nếu quý vị biết con em có khuynh hướng đồng cảm với những nhân vật hung bạo, hãy thử tìm một số đồ vật thay thế bất bạo động để giữ cho em bận rộn.

Gợi ý cho các phụ huynh trẻ con dưới 7 tuổi: Các trẻ nhỏ không có thể luôn phân biệt rõ ràng giữa thực tại và ảo tưởng, điều này làm cho việc tiếp xúc với cảnh bạo lực của phương tiện truyền thông đặc biệt rất khó giải quyết. Bất kể quý vị quyết định như thế nào về những trò chơi video hung bạo cho con em lớn hơn, ý kiến tốt nhất là nên giữ các trò chơi có bạo lực khỏi các lệ thường chơi của các trẻ nhỏ — ít nhất là trong những năm đầu.

- **Hãy phân tích các khối xây dựng của những trò chơi điện tử.**

Giáo sư James Paul Gee nhìn vào cách một số trò chơi video tốt bao gồm các nguyên tắc học tập như là danh tính và sản xuất, chấp nhận rủi ro và tư duy hệ. Xây dựng từ ẩn dụ chế độ kiêng cử, quý vị có thể tự hỏi mình các câu hỏi về làm cách nào và tại sao một trò chơi cụ thể có thể lôi cuốn con em: Trò chơi thu hút trí tưởng tượng của các trẻ con như thế nào? Các em có ngồi vào ghế điều khiển không? Có phải là phù hợp-với-lứa tuổi và phù hợp với sở thích không? Các trẻ con có thể sáng tạo và thử nghiệm không? Có các thành phần xã hội không? Câu chuyện tổng thể là gì? Thiết kế hấp dẫn như thế nào? (Không cần phải có nhiều tiền để trông hấp dẫn!)

➤ <http://www.jamespaulgee.com>

➤ http://www.skatekidsonline.com/parents_teachers/Good_Video_Games_and_Good_Learning_Updated.pdf

- **Hãy tận dụng “khoảng khắc có thể dạy bảo.”**

Hãy giúp con trẻ phản ánh về bạo lực mà em nhìn thấy trong những trò chơi video hay trên phương tiện truyền thông khác. Hãy hỏi, “Những cách nào khác mà nhân vật có thể giải quyết được vấn đề của mình mà không có bạo lực?” Hãy lợi dụng cơ hội để nói chuyện với các con trẻ về những giải pháp chọn khác nhau cho các phương cách thích nghi để giải quyết những xung đột. Hãy phân biệt những hậu quả của trò chơi điện tử với những hậu quả đời sống-thực tế bằng cách hỏi, “Con nghĩ tình huống đó sẽ diễn ra như thế nào trong cuộc sống thực tế?” Phải chắc chắn giải thích những hậu quả của thế giới-hiện thực về bạo lực, để các con trẻ biết là việc tăng những điểm thưởng cho hành vi hung hăng là một quãng cách rất xa so với thực tế của các hành động hung hăng trong thế giới thực sự.

Nói chung, điều sáng suốt là nên theo dõi lượng tiêu dùng nội dung nặng nề về bạo lực, tục tĩu, và thành kiến giới tính. Hãy điều hợp về cách con trẻ phản ứng ra sao sau khi chơi những loại trò chơi điện tử này, và thực hiện các điều chỉnh mà hợp lý cho gia đình quý vị. Hãy kháng lại hàm ý là bạo lực hữu ích và bổ ích bằng cách thảo luận về việc ngắt kết nối giữa trò chơi video và thế giới thực sự. Và, như với một chế độ kiêng cử lành mạnh, hãy chắc chắn là việc tiêu dùng của các em được cân bằng với các sinh hoạt khác mà củng cố những mối tác động tương quan tích cực và thường cho hành vi thiên-xã hội.

Khuyến bảo theo lứa tuổi

- Các trẻ con **2- đến 4-tuổi** thường xem bạo lực hoạt hình. Nhưng giữ các em tránh xa bất cứ thứ nào thể hiện sự hung hăng về thể chất như một phương tiện giải quyết xung đột, vì các em sẽ bắt chước những gì các em nhìn thấy.
- **Đối các trẻ 5- đến 7-tuổi**, một số hoạt hình về bạo lực xô xát-lung tung, trò hề tếu, và tưởng tượng kỳ quặc có thể thật sự làm cho các trẻ con nghĩ đó là bình thường và khôi hài để xem những phiên bản bạo lực này. Bạo lực mà có thể đi đến sự tử vong hay thương tích nghiêm trọng cũng có thể quá đáng sợ, do đó, tốt hơn là giữ những loại tiếp cận này ở mức tối thiểu.
- **Các trẻ 8- đến 10-tuổi** có thể ứng phó với kết cấu hành động-anh hùng đánh kiếm hay bắn nhau miễn là không có máu me.
- **Đối với các em 11- đến 12-tuổi**, kết cấu hành động lịch sử — các trận đánh, xung đột ảo tưởng và cuộc đọ tay đôi — là được. Nhưng những cảnh của bạo lực máu me hay bạo lực minh họa sinh động (một mình hay kết hợp với những tình huống tình dục) không được khuyến nghị. Hãy ghi nhớ ở lứa tuổi này tiếp nhận RẤT NHIỀU chương trình thanh thiếu niên công kích xã hội liên quan đến rất nhiều hành động ác ý mà được cho là buồn cười. Các trẻ em có nhiều khuynh hướng hơn để học những hành vi từ các nhân vật chính đó mà các em được tiếp cận, vì vậy đảm bảo nhu cầu phải kiểm tra những loại hàm ý các nhân vật chính đó đưa ra.
- **Các trẻ con tuổi từ 13 đến 17** có thể và sẽ nhìn thấy những cảnh bạo lực bắn hạ-chúng, nổ tung-chúng, bạo lực kỹ thuật-cao, tai nạn với sự biến dạng xấu xí hay chết người, giận dữ và băng đảng đánh nhau. Hãy nêu rõ ra bạo lực thể hiện những đau khổ và gây ra nỗi đau khổ, và hạn chế thời gian các em được tiếp xúc với bạo lực, đặc biệt là trong các trò chơi video.
- **Phần lớn những trò chơi điện tử được xếp hạng-M không phù hợp cho các trẻ con dưới 17 tuổi.** Trẻ con ở dưới phổ có thể có trò chơi sát thủ-cảnh sát mới nhất, nhưng không có nghĩa là trò chơi đó tốt cho em. Hành vi cực kỳ-bạo động, thường được kết hợp với những hình ảnh tình dục, ảnh hưởng đến việc phát triển bộ não. Chỉ vì bạn của con em được phép chơi những trò chơi điện tử hung bạo hay xem những phim bạo hành không có nghĩa là những phim đó phù hợp cho con em.

Dựa trên kinh nghiệm khi nói đến các lứa tuổi khác nhau: những đồ họa sinh động trực quan có thể đặc biệt gây náo động cho các trẻ nhỏ trong khi thêm những tình huống thực tế hơn gây náo động nhiều hơn cho các trẻ con lớn tuổi hơn.