

השפעת האלימות במשחקי המחשב על ילדים

משחקי המחשב נעשו, מאז הוצגו בראשונה בתחילת שנות השבעים, לרכיב דומיננטי בפעילות הפנאי של ילדים ונוער. הפעילות במשחקי המחשב תפסה בחלקה את הפעילות של משחקי חברה, תנועות הנוער ודפוסי בילוי אחרים של הדור הצעיר. משנות השמונים החלה להתפתח בהדרגה תעשיית משחקי המחשב הביתיים, והיא נחשבת להצלחה כלכלית ומסחרית גדולה.

המחקרים בארצות הברית מראים כי ב-67% מהמשפחות יש לילדים מחשב, וב-41% מהבתים יש גישה לאינטרנט (Stanger & Gridina, 1999).

במחקר שנערך בישראל בקרב בני נוער בכיתות ז' ייב' דיווחו כמחצית מבני הנוער כי הם משחקים פעמים מספר ביום במשחקי המחשב הביתיים. כעשירית מהנבדקים ציינו כי הם משחקים בממוצע במשך ארבע עד שמונה שעות ביממה. נמצא כי הגיל השכיח ביותר להתחלת המשחק הוא עשר שנים (בנצור, 1998).

בדיקת דפוסי המשחק במחשב בקרב ילדים בני 6-9 שנים הראתה כי 90% מהילדים משחקים לפחות שעה בשבוע במשחקי מחשב. נמצא כי בנים משחקים במשחקי מחשב יותר זמן מבנות (Funk & Buchman, 1994).

במחקר אחר שבדק את דפוסי המשחק במחשב בקרב מתבגרים בני 11-16 שנים דיווחו 24% מהנשאלים כי הם משחקים מדי יום במשחקי

* ד"ר רויטל סלע-שויביץ היא ראש המכון לחינוך בלתי פורמאלי במכללה לחינוך עייש דוד ילון, מרצה במכון לקרימינולוגיה באוניברסיטה העברית.

המחשב ו-60% דיווחו כי הם משחקים מדי פעם באופן לא קבוע במשחקי המחשב (Phillips et al., 1995).

במחקר של פנק ובוכמן (Funk & Buchman, 1996), נבדקו דפוסי המשחק בקרב 900 ילדים בני 9-14 שנים. לפי ממצאי המחקר יש מגמה של ירידה בכמות הזמן המוקדשת למשחקי המחשב מגיל 9 ועד לגיל 14 שנים. לדוגמה: 90% מהילדים בני 9 דיווחו כי הם משחקים שעה או יותר בשבוע במחשב לעומת 75% מהנבדקים בני 14 שנים.

מטרת המאמר היא להעלות למודעות של אנשי חינוך, מורים והורים לילדים ולנוער את ההשפעות של החשיפה לאלימות במשחקי מחשב אלימים. בחלקו האחרון של המאמר ייערך דיון על דרכים לטיפול בבעיה ולהתמודדות עמה.

דפוסי משחק במחשב - סקירת מחקרים

סקירת המחקרים בנושא דפוסי המשחק של ילדים במחשב מראה כי העדפת סוג מסוים של משחקי מחשב מושפעת מגורמים אישיותיים וחברתיים, כגון דימוי עצמי, הישגים בלימודים, מין או מידת התוקפנות האישית (Funk & Buchman, 1996).

ממצאי המחקרים מראים כי בנים משחקים פי שניים ויותר זמן במשחקי המחשב לעומת בנות. כמו כן נמצא כי הבנות מקדישות פחות זמן למשחקי המחשב, מאחר שהן רואות חשיבות גדולה יותר באינטראקטייה עם החברות, והן זקוקות יותר לדימוי חיובי מצד קבוצת השווים (Funk & Buchman, 1996). בנות בגיל הילדות מעדיפות יותר מהבנים משחקי מחשב חינוכיים או משחקי מחשב שבהם יש משחקי תפקידים סטראוטיפיים מינניים כגון "Sims". לעומת זאת, בנים אוהבים יותר משחקים תחרותיים או משחקים אלימים (שם). אולם עם העלייה בגיל, לקראת גיל ההתבגרות, ישנה ירידה בהעדפה של משחקי מחשב חינוכיים בקרב הבנות, וגדלה ההעדפה של משחקים אלימים. בגיל ההתבגרות משחקי מחשב אלימים ממשיכים בעקיבות להיות המשחקים המועדפים ביותר בקרב שני המינים (שם).

חשיפה לאלימות באמצעי התקשורת והשפעתה על הצופה

מרבית המחקרים התמקדו עד לשנים האחרונות בחקר ההשפעה של האלימות בטלוויזיה על הצופה. המגמה כיום בקרב החוקרים היא לבדוק את השפעת האלימות במדיה גם בהקשרים אחרים. משחקי המחשב, לנוכח הצלחתם בקרב ילדים ובני נוער, הם אחד התחומים המרכזיים במחקר.

להלן יוצגו המסקנות העיקריות ממחקרי האלימות בטלוויזיה, שכן מסקנות אלה, לדעת החוקרים, חלות גם על החשיפה לאלימות במשחקי המחשב. היחס שבין החשיפה לטלוויזיה להתנהגות תוקפנית הוא אחד הנושאים שנחקרו במשך עשרות שנים. הממצאים של מרבית המחקרים מראים כי לאלימות בטלוויזיה יש השפעה על הגברת ההתנהגות התוקפנית אצל הצופים (Berkowitz, 1993; Hoberman, 1990; Huesmann and Miller, 1994; Gerbner and Gross, 1990).

סקירת המחקרים האחרונים בנושא האלימות בתקשורת מראה כי ב-57% מהתכנים המשודרים בטלוויזיה קיימת אלימות. במרבית התכניות שקיימות בהן התנהגויות אלימות (יותר מ-75% מהתכניות) נמצא כי האלימות מוצגת בצורה מרגשת, ובשליש מהתכניות התוכן האלים מוצג עם הומור. רק בארבעה אחוזים מהתכניות מועבר מסר נגד אלימות. מרבית התכניות והסרטים האלימים זוכים לאחוזי צפייה גבוהים ונחשבים לסרטים טובים. המחקרים על תכניות הילדים מראים כי כמות התכנים האלימים המוצגים בתכניות הילדים בטלוויזיה גדולה ב-10% מבתכניות למבוגרים (Seawell, 1998).

לחשיפה המתמשכת של ילדים לתכנים אלימים בתקשורת יש לדעת החוקרים השפעה מצטברת. החוקרים מציינים כי עד להגיעו לבגרות בגיל 18 שנים נחשף ילד לכ-200 אלף מעשים אלימים בטלוויזיה בלבד. האלימות המוצגת בממוצע במשך שעה בזמן צפיית שיא (prime-time) היא של כ-25 התנהגויות אלימות. ההשפעה הגדולה ביותר לדעת החוקרים היא על ילדים מתחת לגיל שמונה שנים. בגיל זה הילדים מתקשים להבחין בין מציאות לדמיון. ולכן, כשמוצגת האלימות בטלוויזיה היא נתפסת בעיני הילדים כחלק מהמציאות החברתית (Hepburn, 2000).

מגמה דומה נמצאה גם בנוגע לצפייה באלימות בטלוויזיה. במחקר שבדק את העדפת הצפייה בתכניות WWF (היאבקות) בקרב ילדים נמצא כי בנים מעדיפים יותר מבנות לצפות בתכניות האלה. נוסף על כך הבנים דיווחו על הנאה במהלך הצפייה בתכניות, ואילו הבנות היו ביקורתיות יותר. ההימנעות של מרבית הבנות מלצפות בתכניות אלימות משמשת לדעת החוקרים דרך לחיזוק הזהות המינית שלהן לעומת הזהות של הבנים המיוצגת באמצעות כוח, שליטה ואלימות (Lamish, 1998).

המחקרים מראים כי לעומת גיל הילדות, בנות בגיל ההתבגרות אינן שונות מבנים במידת ההעדפה לשחק במשחקים אלימים. בנות מתבגרות דיווחו על הנאה ממשחקי המחשב האלימים במידה דומה לזו של הבנים. ההבדל שנמצא בין המינים היה שבנים העדיפו משחקי מחשב שבהם האלימות נקשרה לתחום הספורט או שהייתה בהם אלימות בין-אישית מציאותית, ואילו הבנות העדיפו משחקי מחשב שהאלימות בהם הייתה דמיונית ולא מציאותית (Funk & Buchman, 1994).

בדיקת הקשר בין העדפת משחקי מחשב אלימים לבין דימוי העצמי בקרב ילדים בני 12 שנים הראתה כי בקרב הבנים קיים מתאם חיובי בין העדפת המשחקים האלימים במחשב לבין דימוי עצמי נמוך. בנים שמעדיפים לשחק במשחקי מחשב אלימים הם בעלי דימוי עצמי נמוך בעיקר בתחומים של הישגים בלימודים ויחסים במשפחה. לעומת זאת, בקרב הבנות נמצא כי בנות שמעדיפות לשחק במשחקים אלימים הן בעלות דימוי עצמי נמוך בעיקר בתחום החברתי (Funk & Buchman, 1994).

תוצאות המחקרים מראות כי קיים מתאם חיובי בין רמת התוקפנות של הפרט לבין העדפת המשחקים האלימים. ילדים המעדיפים לשחק במשחקים אלימים הם ילדים בעלי רמת תוקפנות אישית גבוהה בהשוואה לילדים שאינם מעדיפים לשחק באלימות במחשב (Seawell, 1998).

במחקר שנערך על דפוסי המשחק של מתבגרים בישראל נמצא כי כחמישית מאוכלוסיית הנבדקים דיווחה על הזנחת הלימודים וירידה בהישגים הלימודיים בגלל משחקי המחשב (בנצור, 1998).

ניתוח המסקנות העולות מהמחקרים מראה כי לחשיפה לאלימות יש השפעות רבות בטווח הארוך. חשיפה לאלימות באמצעי התקשורת משפיעה על העמדות של הצופים כלפי מעשי אלימות בחברה, שכן היא גורמת לתפיסת ההתנהגות האלימה כהתנהגות נורמטיבית בחברה. חשיפה מרובה לאלימות גם מלמדת את הצופים דפוסי התנהגות אלימים. אולם בקרב חלק מהצופים היא גם מעוררת חרדות רבות ומגבירה את תחושת האיום והחשש להיות קרבנות למעשי אלימות.

אלימות במשחקי המחשב

הממצאים מראים כי משחקי המחשב שזוכים לפופולריות רבה הם משחקים אלימים מסוג של מלחמה ואסטרטגיה ומשחקי אלימות תחרותיים אחרים. כמו כן, ברבים ממשחקי המחשב יש שילוב של תכנים של אלימות מסוגים שונים, כגון אלימות כלפי אדם ואף ונדלזים, לצד תכנים מיניים (Seawell, 1998).

ב-1994 נחקק חוק בארצות הברית שמחייב את תעשיית המשחקים לדווח בנוגע לכל משחק על ארבעת המשתנים האלה: מידת האלימות, החשפנות, המין והשפה השגורה בפי הדמויות (קללות, אלימות מילולית וכדו'). לפי החוק המפיקים ותעשיית המשחקים נדרשים באמצעות תכנה לדרג גם את מידת ההתאמה של המשחק לקבוצות הגיל השונות: ילדים, מתבגרים ומבוגרים (Funk & Buchman, 1996).

למרות קיומו של החוק קיימת רמת מודעות נמוכה בקרב ההורים לדירוג הקיים במשחקי המחשב ולהשפעות המזיקות של החשיפה לאלימות במשחקים. הממצאים מראים כי רק 34% מההורים שרכשו משחקי מחשב היו מודעים לחובת הדירוג ובדקו את התאמת המשחק לילדים. עיקר הבדיקה בנוגע לתוכן המשחק, לדירוגו ולהתאמתו לילד נמצאה בקרב הורים לילדים בגיל הרך (Funk & Buchman, 1996).

בניגוד לטלוויזיה, במשחקי המחשב האלימים השחקן נדרש להיות אקטיבי ולפעול בצורה אלימה כדי לנצח. כלומר, הוא לא רק נחשף באמצעות תהליך הצפייה לאלימות, אלא הוא נדרש להגיב באלימות אקטיבית. לפי הנחיות המשחק, הילד המשחק נדרש להגיב בעקיבות בתגובות תוקפניות

במגוון מצבים וכלפי מגוון דמויות. מכאן, שמידת ההפנמה של התגובות התוקפניות באמצעות המשחק והחלתן על מצבים במציאות היא בעלת עצמה גדולה מזו הנובעת מצפייה באלימות בטלוויזיה. לפיכך ההנחה בקרב החוקרים היא שהשפעת האלימות במשחקי המחשב עלולה להיות גדולה מזו של החשיפה לאלימות בטלוויזיה (Funk, Flores, Buchman & Germann, 1999).

ממצאי המחקרים מראים כי בטווח הקצר קיימת עלייה ברמת העוינות והתגובות התוקפניות של ילדים לאחר המשחק במשחקים אלימים. ילדים לאחר המשחק במשחקי מחשב אלימים נוטים יותר להפגין התנהגויות של אלימות פיזית ומילולית כלפי הזולת וגם אלימות כלפי רכוש (Funk, Germann & Buchman, 1997).

במחקר שבדק את השפעת המשחק במשחקי מחשב אלימים בקרב ילדים הושוותה קבוצת בניס בני שבע שנים ששיחקו במשחקים אלימים לקבוצת ביקורת שלא שיחקה במשחקים אלימים. ממצאי המחקר הראו כי הבנים ששיחקו במשחקים האלימים ביטאו יותר אלימות מילולית ופיזית אחר המשחק בהשוואה לקבוצת הביקורת. יש לציין כי לפני המשחק לא היו הבדלים בין שתי הקבוצות בתגובות התוקפניות (Irwin & Gross, 1995). במחקר אחר נבדקה השפעת משחקי מחשב אלימים על היחס וההתנהגות כלפי הזולת. המחקר נערך בקרב ילדים בני תשע שנים. לאחר שהילדים שיחקו במשחק אלים הוצג להם סיפור דמיוני ובו הם נדרשו להביע את דעתם על הדמויות ועל התנהגותן בסיפור. ממצאי המחקר הראו כי הילדים ששיחקו במשחקים אלימים הגיבו בעוינות ובחשדנות כלפי הדמויות יותר מבקבוצת הביקורת. כמו כן, הם נטו לייחס לדמויות בסיפור יותר כוונות של כעס ותוקפנות (Funk & Buchman, 1996).

המסקנה העולה מממצאי המחקרים היא שלמשחקי מחשב אלימים קיימת בטווח הקצר השפעה על המצב הרגשי של השחקן ועל רמת התוקפנות והחרדה. אולם לדעת החוקרים בדיקת ההשפעות של משחקי המחשב האלימים באמצעות מחקרי מעבדה עדיין לא מוצתה. סקירת המחקרים מראה כי קיים צורך להעמיק את הידע המחקרי בבדיקת התגובות התוקפניות לאחר המשחק באלימות לתחומים נוספים, כגון מידת הנכונות

לפגוע בילדים אחרים בהקשרים שונים או מידת ההסכמה להושיט עזרה לזולת בשעת הצורך (Funk, Germann & Buchman, 1997).

תוצאות המחקרים מראות כי קיימים שני גורמי סיכון בקשר שבין חשיפה לאלומות במשחקי המחשב והתנהגות תוקפנית של הילדים. ההשפעה הגדולה ביותר של החשיפה לאלומות מיוחסת בעיקר לילדים שהקשרים המשפחתיים שלהם רופפים והפיקוח של ההורים עליהם נמוך. קבוצת הסיכון השנייה היא ילדים שהקשרים החברתיים שלהם עם קבוצת השווים מועטים (Hepburn, 2000).

נוסף על ההשפעות הפסיכולוגיות וההתנהגותיות של המשחק באלומות במחשב, החוקרים מציינים כי למשחקים אלה עלולה להיות השפעה מזיקה גם בתחום הגופני. ההשפעה השלילית נגרמת מרמת המתח והדריכות שהגוף של הילד נחשף אליה במהלך המשחק. ממצאי המחקרים הראו כי לעתים ילדים עלולים במהלך המשחק ללקות בהתקף של התכווצות שרירי השלד, והוא עלול לגרום לפגיעה ולנוק בטווח הארוך לשרירים. יש לציין כי ככל שהילדים נוטים יותר לשחק במשחקים אלה התופעה נעלמת וחל תהליך של התרגלות לרמת המתח. היבט נוסף ומזיק הוא שבמהלך המשחק חלה התרחבות של כלי הדם הקשורים לפעילות הלב בשל רמת המתח הגבוהה. לדעת החוקרים תופעות אלה עלולות להיות קריטיות במיוחד לילדים ולבני נוער הסובלים מבעיות לב וכלי דם שטרם אובחנו (Funk, Germann & Buchman, 1997).

במחקר שבדק את השפעת המשחקים האלימים במחשב על סטודנטים בקולג' נמצא כי סטודנטים ששיחקו במשחקים אלימים דיווחו יותר על תחושות פיזיולוגיות כגון בחילה וכאבי ראש לאחר המשחק. כמו כן הם הפגינו יותר מחשבות אלימות לאחר המשחק מסטודנטים שלא שיחקו במשחקי מחשב אלימים (Calvert & Tan, 1994).

אלימות במשחקי המחשב - מודלים תאורטיים

השפעת האלימות במשחקי המחשב, כמו השפעת האלימות באמצעי התקשורת בהקשרים אחרים, מוסברת באמצעות מודלים פסיכולוגיים

בנושא למידה. הנחת החוקרים היא כי התנהגות אלימה נלמדת כמו כל התנהגות אחרת. להלן יוצגו המודלים התאורטיים הדנים בהשפעת החשיפה לאלימות במשחקי המחשב והמדיה.

תאוריית הלמידה הקלסית - תהליך הלמידה על פי תאוריית ההתניה הקלסית נעשה על ידי קישור אסוציאטיבי. הילד המשחק לומד לקשר בין הסיטואציה המוצגת במשחק המחשב כגון קונפליקט או תסכול לבין התגובה לאותו הגירוי - ההתנהגות האלימה המוצגת. על פי תאוריית ההתניה הקלסית, תהליך הלמידה נעשה באמצעות תהליך של הכללה: הילד המשחק יגיב בתוקפנות כאשר ייתקל בסיטואציה הדומה לאותו גירוי בלתי מותנה אשר בו הוא צפה. לדעת החוקרים, ההתניה של תגובות תוקפניות נעשית בעיקר אצל אנשים אשר קיימת בהם הנטייה לתגובות תוקפניות (Huesmann & Miller, 1994).

תאוריית ההתניה האופרנטית - לפי תאוריה זו הילד המשחק במשחקי המחשב נדרש להגיב בתוקפנות אקטיבית במהלך המשחק. הילד לומד שההתנהגות התוקפנית היא התנהגות רצויה באמצעות ניסוי וטעייה. ההתנהגות התוקפנית זוכה לחיזוקים - צבירת נקודות וניצחון. החיזוקים הניתנים במהלך המשחק וכן משחקים חוזרים ונשנים מהווים אימון של ההגבות התוקפניות ומגבירים את הסיכוי לשימור ההתנהגות התוקפנית והכללתה לסיטואציות אחרות במציאות (Funk & Buchman, 1996).

תאוריית הלמידה החברתית - התאוריה מניחה כי התנהגות תוקפנית נלמדת ומושפעת ממודלים אשר הילד חשוף אליהם, צופה בהתנהגותם ומחקה אותם. באמצעות משחקי המחשב הילד המשחק לומד לחקות התנהגויות של הדמויות, המודלים התוקפניים האחרים הקיימים במשחק. הוא גם מקבל חיזוק לביצוע ההגבות התוקפניות. גורם חשוב המשפיע על תהליך החיקוי של ההתנהגות התוקפנית הוא מידת ההזדהות של הצופה עם המודל, השחקן. מאחר שבמרבית המשחקים נדרש גם הילד המשחק להגיב בתוקפנות, גדלים הסיכויים שהוא יזדהה עם הדמויות התוקפניות האחרות הקיימות במשחק (Funk & Buchman, 1996).

התאוריה הקוגניטיבית - תאוריה זו מדגישה את חשיבותם של התהליכים הקוגניטיביים בהסבר ההתנהגות התוקפנית. הנחתם של החוקרים היא שההתנהגות החברתית נשלטת ברובה על ידי דפוסי התנהגות אשר נלמדו במהלך התפתחותו המוקדמת של הפרט מתוך חשיפה אליהם. החוקרים מכנים אותם דפוסי התנהגות "תסריטים קוגניטיביים", והם מוצפנים ונשמרים בזיכרון. התסריטים הקוגניטיביים מנחים את האדם בהמשך חייו בהתנהגותו ובפתרון בעיות. לא כל תסריט שנלמד מתבטא בהתנהגות גלויה. הילד מעריך את התסריט מבחינת הערכים, הנורמות וההתוצאות האפשריות. לדעת יוזמן ומילר (Huesmann & Miller, 1994) החלק החשוב הוא החלק שבו רואה הילד חפיפה בין התסריט לבין הסטנדרטים הפנימיים שיש לו הנוגעים לאותה התנהגות. אם אין לילד עכבות פנימיות נגד השימוש באלימות או שהוא מעריך שהתנהגות אגרסיבית היא התנהגות נורמטיבית, סביר יותר שהוא ישתמש בתסריטים תוקפניים שלמד. כלומר, מי שלא הפנים ערכים מתאימים בשלב מוקדם בחייו, נוטה יותר לשימוש בתסריטים תוקפניים וללמידתם. בהתאם למודל, חשיפה מוגברת להתנהגויות תוקפניות במשחקי המחשב כבר בילדות המוקדמת של הפרט גורמת להפנמת ההתנהגות התוקפנית ולהפיכתה לחלק מ"התסריטים הקוגניטיביים". ההתנהגות התוקפנית שהילד נחשף אליה באמצעות המשחק מוצפנת ונשמרת בזיכרון, והיא מנחה את הילד בהמשך חייו בהתנהגותו בפתרון בעיות. נוסף על כך, השפעתה של האלימות במשחקי המחשב האלימים באה לידי ביטוי בעיצוב השקפת העולם של הילד, הערכים והנורמות כלפי ההתנהגות הרצויה בחברה.

לסיכום, מרבית המודלים התאורטיים הדנים בהשפעת האלימות באמצעי התקשורת ובמשחקי המחשב מציינים כי מידת ההשפעה של האלימות אינה זהה אצל כל הילדים המשחקים במשחקים אלה. ההשפעה הגדולה היא בעיקר בקרב ילדים תוקפניים שאין להם עכבות פנימיות נגד השימוש באלימות. בקרב ילדים אלה הסיכויים גדולים יותר להפנמת ההתנהגויות התוקפניות הנלמדות ולשימוש בתגובות אלה בהקשרים אחרים במציאות (Funk et al., 1999).

סקירת הספרות המחקרית על אלימות במשחקי מחשב מראה כי קיימות עדויות רבות להשפעות המזיקות של משחקים אלימים במחשב. לנוכח תיאור הגורמים והשפעתם נשאלת השאלה כיצד אפשר להתמודד עם ההשפעות השליליות של המשחק באלימות במחשב ולהפחיתן. יש להניח כי יכולתה של החברה להשפיע בנושא זה חלקית. מטרת הדיון שלהלן לנתח את הדרכים והאמצעים להתמודדות בנושא זה.

להורים יש תפקיד מרכזי בפיקוח ובמעורבות בנוגע לדפוסי המשחק של ילדיהם במחשב. ההורים צריכים להיות מעורבים בקביעת דפוסי המשחק במחשב מבחינת הגבלת משך זמן המשחק והתאמתו לפעילויות האחרות של הילדים והנוער. חשוב לציין כי קביעת הגבולות לדפוסי המשחק אינה מספיקה. ההורים צריכים להיות עקיבים בתהליך הפיקוח על סוגי המשחק ועל משך הזמן שהילדים יכולים לשחק. מאחר שההורים הם מקור המימון והאספקה העיקרי של משחקי המחשב, הם צריכים לגלות ערנות ועניין בסוגי התכנים המופיעים בכל משחק. בבדיקה שערכתי בכמה חנויות בירושלים שנמכרים בהן משחקי המחשב מסרו לי בעלי החנויות כי מרבית ההורים בארץ אינם שואלים ומתעניינים בנוגע לרמת האלימות המופיעה במשחקי המחשב. ההורים מסתפקים בדרך כלל בהמלצה של המוכר על המשחקים האהובים והנמכרים ואינם מתעניינים במידת ההתאמה של המשחק לגיל הילד המשחק. לעתים קרובות ההורים מגיעים עם הילדים לחנויות, ואז הם רוכשים את המשחק שהילד מבקש בלא כל התעניינות בתוכנו. מידת ההתעניינות של ההורים בתכנים של משחקי המחשב קיימת בעיקר בקרב אוכלוסיית הילדים בגיל הרך. בישראל אין חוק הדורש לדרג משחקי מחשב כפי שקיים בארצות הברית. אמנם בכמה מהמשחקים המיובאים מופיע הדירוג הקיים בחו"ל, אבל בארץ אין מודעות לקיומו של הדירוג על גבי עטיפת המשחק.

המעורבות והפיקוח של ההורים צריכים לבוא לידי ביטוי גם בנוכחות פיזית לפחות מדי פעם בזמן שהילדים משחקים, כדי להיות מודעים באמת לתכנים שהילדים נחשפים אליהם במשחק. התפקיד של ההורים הוא גם לחנך את הילדים להבחין בין אלימות באמצעי התקשורת בכלל ובמשחקי המחשב בפרט, לבין אלימות במציאות והתוצאות השליליות שלה.

ברמת החברה יש להגביר את המודעות לנזקים הנגרמים להתפתחות של הילד מחשיפה מתמשכת לאלימות במשחקי המחשב. לתקשורת תפקיד חשוב בהפיכת נושא מסוים לבעיה חברתית.

לפי גישת ההבניה החברתית, התקשורת ממלאת תפקיד ביצירת אקלים ציבורי כלפי מצבים חברתיים וביצירת רצון בקרב הציבור "לעשות משהו" ולפעול כלפי מצבים חברתיים אלה. מכאן שהסיקור התקשורתי על ההשפעות המזיקות של משחקי המחשב האלימים עשוי ליצור מודעות גדולה יותר וגם לעורר את הרצון להתמודד עם נושא זה. לתקשורת יש תפקיד חשוב גם בקריאה לשינוי המדיניות של בעלי תפקידים בחברה - כגון פוליטיקאים, אנשי רווחה, מערכת אכיפת החוק - כלפי אותם הנושאים המסוקרים. לפיכך יש להניח כי הגברת המודעות הציבורית עשויה להוביל לשינוי במדיניות ברמת החקיקה כפי שנעשה בארצות הברית בקביעת הדירוג של משחקי המחשב והתאמתם לילדים ובהגברת הפיקוח על תעשיית המשחקים.

משחקי המחשב והטלוויזיה הם רכיב דומיננטי בחיי הילדים והנוער, אולם מערכת החינוך כמעט שאינה מקדישה זמן לדיון בנושא התקשורת והמחשב בתהליך החינוך. תכניות העוסקות בתחום התקשורת מותאמות בעיקר לגיל ההתבגרות ומתעלמות מהצורך להתחיל ולחנך בנושא זה כבר בגיל הרך. יש להניח כי חינוך הילדים לדפוסי צריכה ביקורתיים, להבחנה בין מציאות לדמיון, ולדיון בהשפעות של התקשורת עשוי לתרום להפחתת הנזק בחשיפה לאלימות. ניתוח המגמות בנושא האלימות באמצעי התקשורת בכלל ובמשחקי המחשב בפרט מעלה את הצורך להיערכות מתאימה מצד מערכת החינוך בגיבוש תכניות מניעה בנושא זה לכל קבוצות הגיל, מגיל הילדות ועד לבגרות.

לנוכח הממצאים המצביעים על ההשפעות של חשיפה לאלימות במחשב בטווח הקצר עולה הצורך בהרחבת המחקר בתחום זה. הרחבת הבדיקה של השפעת החשיפה לאלימות במשחקי המחשב בטווח הארוך וכן בדיקת משתנים חברתיים נוספים המעורבים בתהליך יעמיקו את הידע המחקרי הקיים ואת המודעות הציבורית לנושא זה.

ביבליוגרפיה

בנצור, רי (1998), *לודומניה - התמכרות למשחקי מחשב בקרב בני נוער בישראל*, עבודה לקבלת תואר מוסמך, המחלקה לקרימינולוגיה, אוניברסיטת בר-אילן.

Berkowitz, L. (1993), *Aggression: Its Causes, Consequences and Control*, New York: McGraw-Hill.

Calvert, S. L. & Tan, S. (1994), "Impact of Virtual Reality on Young Adults' Physiological Arousal and Aggressive Thoughts: Interaction versus Observation", *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, pp. 125-139.

Funk, J. B. & Buchman, D. D. (1996), "Children's Perceptions of Gender Differences in Social Approval for Playing Electronic Games", *Sex Roles*, 35, pp. 219-231.

Funk, J. B., Germann, J. N., & Buchman, D. D. (1997), "Children and Electronic Games in the Untied States", *Trends in Communications*, 2, pp. 111-126.

Funk, J., Flores, G., Buchman, D. D., & Germann, J. N. (1999), "Rating Electronic Games - Violence Is in the Eye of Beholder", *Youth & Society*, 3, pp. 283-312.

Gerbner, G. & Gross, L. (1990), "The Violent of Television and Its Lessons", In: Weiner, N. A., Zahn, M. A., & Sagi, R. J. (eds.), *Violence: Patterns, Causes, Public Policy*, New York: Harcourt Brace Jovanovich, pp. 328-332.

Hepburn, M. A. (2000), *Vicarious Violence on Screen: A Challenge to Educators and Family*, Chicago: American Bar Association, pp. 443-776.

- Hoberman, H. (1990), "Study Group Report on the Impact of Television Violence on Adolescence", *Journal of Adolescence*, 11, pp. 45-49.
- Huesmann, R. & Miller, L. S. (1994), "Long-Term Effects of Repeated Exposure to Media Violence in Childhood", In: Huesmann, R. (ed.), *Aggressive Behavior Current Perspectives*, New York: Plenum Press, pp. 153-180.
- Irwin, A. R. & Gross, A. M. (1995), "Cognitive Tempo, Violent Video Games, and Aggressive Behavior in Young Boys", *Journal of Family Violence*, 10, pp. 337-350.
- Lamish, D. (1998), "Girls Can Wrestle Too: Gender Differences in the Consumption of Wrestling Series", *Sex Roles*, 38, pp. 833-849.
- Seawell, M. (1998), *National Television Violence Study*, Thousand Oaks, CA: Sage Publishing, pp. 420-437.
- Stanger, J. D. & Gridina, N. (1999), *Media in the Home*, Washington DC: The Annenberg Public Policy Center.

