

Masayang Banta

Ang Epekto ng Roblox Game sa Bawat Manlalaro

Ang kabataan ay maihahalintulad ng isang munting manok na nawalay sa kanyang inahin sa isang malawak na bukirin. May mga bagay kanyang masasalamuha na pwedeng magkala't-kayong kalinga, gaya ng Roblox na may handog na kasiyahan ngunit may naghihintay na posibleng kapahamakan sa kanyang kinabukasan, kung walang inahin, nasaan ang kanyang magiging tanglaw?

Kasabay ng pagyabong ng teknolohiya ay maraming inaalok sa bawat kabataan na isang lunas ng stress, pagkawala ng boredom at naghahandog ng panandaliang kasiyahan. Roblox, isang online application platform na may kalayaan ang bawat users. kalayaang ipahayag ang access sa publiko o gawin itong pribado.

Samakatuwid, ang bawat manlalaro ay may iba't-ibang dahilan sa kanilang pagsali, dahil sa panandaliang paglimot ng problema, handog na kasiyahan at satisfaction, ngunit hindi lahat ng masaya ay hasa tama. Ang online Application platform ay pagbubuwis ng seguridad at tamang pag-iisip.

Sapagkat, dulot ng maraming di kilalang tao na masasalamuha ay dinatin itong masasabing may handog na tamang kapaligiran, dahil di lahat ng tao ay pumapasok na may pakay na tama.

Ang ganitong mga nakagigimbal na krimen—illegal na pagmamaniplula o grooming, pornograpiya

Violent content at impluwensiya sa masamang mga salita ay posibleng hindi lamang dapat nakatuon sa Roblox game. Ang bawat Social media at online application platform gaya ng Mobile Legend (ML), facebook, Instagram at iba pa ay may kahawig na kalakaran, pwedeng gawing Pribado at Publiko, kaya't may parehong masamang dulot sa bawat kabataan at manlalaro.

Bukod pa dito, ang pagpapatigil sa bawat batang gumagamit ng Roblox habang may access ng online platform ng hindi tama ay mananatiling abo na lilipat at maglalaho. Dahil hindi ito ang tamang pag-iwas sa banta ng nakakanniman na kapahamakan.

Dahil sa kadalasan sa mga bata ay walang muwang, kung alukin sa hapag ng iputahing makakapagbigbigan sa kanilang mata ay walang pigil nila itong kakainin, at hindi lamang ito hapag ng Roblox. Kung walang guardian at magulang na aalalay kung paano kakainin ng tama at kung nakalalason ba ito ay isang tunay na mali ng lipunan.

Bilang Isang tao, normal sa atin ang humanap at pumili sa ating itakasaya, ngunit bilang isang bata ay nangangailangan ng ilaw na magiging tanglaw sa tamang landas.

Sa huli, hindi tamang bakbang ang pagpigil sa bawat batang gumagamit ng Roblox, bagkus ang pag-akbay sa kanila at pagturo sa tama, pagkontrol sa paggamit nila sa Social platform, sa pamamagitan nito ay makaiwas tayo sa nagbabalat-kayong isang masayang banta (#)

ro BLOCKS: Hadlang nga ba?

2+

"Hoy, narinig mo na ba? may bagong pag-unlad nanaman ang Infinix! Kung noon ay may Infinix hot 15i, ngayon may Infinix hot 16i na! balita ko mabuti daw yun para sa online games ano tara?!!! Sa patuloy na pag-unlad ng teknolohiya, ay patuloy na umu-unlad rin ang mga digital na platforma partikular sa online games. Kabilang na dito ay ang Roblox. Makakabuti kaya ito? ginagamit lamang ba ito para manlibang? o iba ang epekto nito sa ating isipin?"

Ayon sa artikulo ni Andrew Fishman, hindi isang laro ang Roblox. Ngunit kung ako ang tatawagin, laro ito, pero hindi sa teknolohiya-mapa cellphone, o kompyuter man. Kundi laro ito ng isip, at disiplina.

May iba't-ibang larangan ng epekto sa atin ang Roblox, may nakakabuti at nakakasama. Ayon sa artikulo, ^{ang video games} ay nakakatulong upang mabawasan ang stress, nakakapagbigay ng motibasyon at positibong paki-kisama. Pero hindi ni-rekomenda ni Andrew Fishman ang Roblox sa kalahilang natatakot s'ya.

Sa karalukuyan, ang Roblox ay may kinakatawan na mahigit 35 na kaso dahil sa impluwensya nito at kakayahan sa komunikasyon sa pagitan ng bata at matatanda na maaaring magdulot ng hindi kaaya-ayang gawain sa atin. Isa rin itong ^{sanhi ng} adiksiyon.

Hindi natin maitatanggi na malaki ang impluwensya

ng social media platforms sa atin lalong-lalo na sa online games at iba pang apps. Ngunit sa kabila ng ating kamalayan, patuloy pa rin tayo sa pagpaparakop ng impluwensya nito, patuloy pa rin tayo sa pagpupuyat-maabutan man ng umaga. Sa situasyong ito, ang kailangan natin ay disiplina.

Katulad ng napapanood natin sa telebisyon, bago magsimula ang isang pelikula ay may nakalagay na SPG, na nangangahulugang ang isang pelikula ay kailangan ng sapat na patnubay at gabay ng mga magulang.

Maaring maglaro ang bawat kabataan, sa totoo lang, hindi masama ang mangibang, dahil unang-una, ito ang pangkabuhayan ng piling mamamayan.

Hindi limitado ang Roblox, ito ay para sa lahat, mapabata man o matanda. Sa katunayan, ang bawat magulang ay maaring maglaro nito. Sa ganitong paraan, magagabayhan nila ang bawat kabataan at maiwasan ang negatibong epekto nito lalong-lalo na sa pang ba-blockmail, pornography, at mapang-abusong pananalita.

Sa huli, hindi laro ang ating kalaban, ito ay ang ating sarili kung tayo ba ay magpapa-api, o kontrolado natin ang ^{mga} gawain. Huwag nating hayaan na sakupin tayo ng ating kalayaan sa iba't-ibang bagay na alam nating makakaruma sa ating isipan. Ating tandaan, hindi hadlang ang kasigahan, magiging hadlang lamang ito kung kukunin ng kasigahan ang ating kalayaan. Kaya nararapat lamang na i-disbanda ang roblox, sapagkat hinahayaan natin na tayo'y lamunin.

Hindi Laro ang Responsibilidad

Kalapastangan ang isisi sa laro ang kapabayaan.

346

Noong pandemya nang nagrimulang maging patok ang irang online game na tinatawag na Roblox. Ito ay irang aplikasyon na may iba't-ibang uri ng laro at may akses sa komunikasyon na kinagigiliwan ng marami, lalong-lalo na ng mga kabataan. Ngunit nitong nagdaang buwan ngayong taon, tumad ang bilang ng kaso ng online harassment, suicide, at iba pang pang-aabuso nang dahil di umano sa Roblox.

Matanong ko, itong laro nga ba ang tunay na dahilan sa pagkapariwara at pagkaligaw sa landaw ng mga kabataan? Kung alko ang marinindigan, buong-labo kung sarabihin na hindi lamang ito dahil sa laro, ito ay bunga ng kapabayaan ng gobyerno.

Ayon sa datos ng Philippine Statistics Authority (PSA) nitong 2026, umabot na ng mahigit 11 milyon ang mga batang walang akses sa paaralan. Bilang irang mag-aaral, ito ay napakalaking problema dahil kung walang humihimok, nagtuturo, at gumagabay sa amin — madali nitong maapektuhan ang pisikal, emotional, at mental na estado.

Kaya kung patuloy lamang na magbubulag-bulagan ang nakauupo sa itaas, patuloy ding madadagdag ang numero sa mga karong ito. Ang mga mamamahala ang irang may malaking responsibilidad na alayonin at tuldukan ang problemang kinakatahap ngayon. Dahil kailanman, hindi trabaho ng pamahalaan ang umupo lamang at magpalaki ng kanilang mga tiyan, trabaho nitong alagaan ang kaligtasan at kapakanan ng kanilang nararalukan.

Base sa nakaraang dokumentaryo ng mamamahayag na uri Jessica Joho, ang kadalawang pagkabahala ng mga magulang ay ang kaligtasan ng mga anak nila. Nakagagalit dahil tila hindi pa rin sapat sa pamahalaan ang mga bahalang ito upang rila'y umakyon, dahil kung tutuwain, rila naman talaga ang dapat na tumugon dito.

Ang gobyerno bilang irang lingkod ng bayan, nararapat ninyo itong bigyan ng mabilisang alayon. Una, maaari kayong gumawa ng mga inisyatibo upang matulungang mabigyan ng de-kalidad na edukasyon at alahas sa pagkatuto ang mga bata. Pangalawa, huwag kayong marinag sa kakinangan ng banya para irugal ang kabataan. Higit sa lahat, gampanan ninyo ng maayos ang inyong mga reponsibilidad — dahil hindi ito laro.

Bilang bahagi ng kabataan, huwag tayong matakot na bumasa at irapubliko ang kababayan ng pamahalaan. Bingitin ninyo nang mamulat sa katotohanan, at huwag protektahan ang mga mapang-abuso dahil may gamot sa bawat kirot kung ang ugat nito ay humahanap ng lunas.

Larong Kinagigiliwan, siguruhin ang kaligtasan

Sa nakalipas na mga taon, iba't-ibang laro ang ating kinagigiliwan sa iba't-ibang plataporma sa mundo ng modernong teknolohiya. Kung ikukumpara ang mga Larong Pinoy at mga online games, mayroong isang larong tumunog at yumalig sa buong daigdig: ang Roblox.

Ang Roblox ay isang komplikadong larong kinababaliwan ng mga kabataan ngayon. Mayroon itong 16 milyon na larong pwede laruin. Ngunit, ang tanong: maganda ba ang maidudulot nito sa ating mga kabataan?

Ang mga larong nakasanayan natin ay masaya, nakakaaliw at nakatutulong sa ating mag-isip ng mabuti. Samantala, ang Roblox ay nakakatakot laruin. Mayroon itong lukas na komunikasyon sa pagitan ng mga manlalaro. Ang larong ito ay X-rated at maaaring mag-impluwensiya sa mga kabataang manlalaro sa pornograpiya, violent actions at pang-abusong gawain.

Sa lahat ng mga tao, tayong mga kabataan ang madaling maimpluwensiyahan sa lahat ng bagay sa mundo. Ang kabataan ay mahilig sa "exploration", at ang eksplorasyong ito ay maaaring magdulot ng hindi pang-karaniwang epekto sa atin.

Gumagamit sila ng mga addictive game features, na siyang kina-aaliwan ng lahat. Ang pagkakaroon ng Roblox ay pwede mong pagkakitaan, kumita na sila ng 10 milyong dolyar. Maaari kayong ma-adik sa larong ito. Lahat ng tao sa buong mundo ay pwede mong makalaro ngunit, ang limitasyon ay dapat masunod.

Ang isang laro ay hindi dapat delikado at nakakasakit ng damdamin ng ibang tao. Ang Roblox ay kasalukuyang mayroong humigit 35 na kaso patungkol sa inappropriate content, blackmailing, at suicide. Hindi ito ligtas sa ating lahat, lalong-lalo na sa mga kabataan.

Sa aking nasilayan, mas gusto ko ang Larong Pinoy. Tulad ng sipak-takraw, bahay-kubo, tagu-taguan at marami pang iba. Marami rin puwedeng pagpilian na laro ngunit, mas pinili ko kung saan ako masaya at nag-enjoy: sa Larong Pinoy.

Hindi sa lahat ng panahon, nararayan ang kagustuhan. Sa paglipas ng taon, nag-iba na rin ang sistema ng pakikisalamuha ng dalili sa modernong teknolohiya. Ang ngiti sa isang laro, ay maaaring mapalitan ng lungkot at galit. Ang pag-iwas sa larong ito ay makatutulong sa ating mental na pag-iisip at kalusugan. Maraming laro sa buong mundo, ang pagpili ng maganda, stress reduction at makatutulong sa ating mag-iisip ng kritikal ay dapat isulong at pagyamanin.

Seguridad Kapalit ng Sirang Mentalidad

Hindi mapagkakaila na halos malulong na ang mga manlalaro sa Roblox sapagkat iba't iba ang maaaring malalaro rito. Mukhang inosente lamang ang larong ito sa mata ng publiko ngunit ito ay nagdudulot ng madilim na karanasan para sa mga kabataan, tiyak na malaki ang epekto nito sa mga kabataan lalo na sa kanilang pag-iisip habang sila ay tumatanda. Tunay na wala na tayong maasahang laro sa internet ngayon dahil hindi tayo mga bulag upang hindi makitang maraming kabataan ang naapektuhan nito.

Talamak ang adiksiyon sa Roblox sapagkat nagdudulot ito ng kasiyahan sa mga manlalaro dahil ipinahihintulutan nito ang mga manlalaro na maaaring magkakasahod ang manlalaro kapag nangunguna ito sa isang laro. Dahil sa stratehiya na ito ng laro ay mas magkaka-interes ang sangkatauhan na subukan ang laro na siyang nagiging dahilan ng paglaganap ng adiksiyon. Habang dumadami ang mga manlalaro ay nagiging mas delikado rin ang mentalidad ng mga manlalaro at maaaring makakaapekto ito sa lipunan.

Subalit, kahit na para sa mga kabataan ang larong ito ay maaari pa ring magkaroon ng akses ang mga "groomers" na siyang nagmamanipla ng mga kabataang manlalaro. Naintindihan kong may mga benepisyo itong laro para sa mga kabataan ngunit kapag ito ay napasukan ng mga taong naghahasik lamang ng lagim paniguradong hindi na ito ligtas na komunidad para sa mga kabataan. Dahil sa ipinahihintulutan ng laro ang makikipag-usap ang kabataan sa ibat ibang tao ay maaari nilang matutunan ang hindi tiyak at mabuting gawain.

Sa karagdagan, hindi lamang mentalidad ang naapektuhan sa mga kabataan kundi pati na rin ang kanilang pisikal na kalusugan sapagkat hindi na nakakakain at nakakatulog sa tamang oras ang mga kabataan dahil sa adiksiyon. Kapabayaang ng mga magulang ang isang sanhi ng adiksiyon ng mga kabataan sa laro dahil hindi na nakokontrol ang paggamit ng gadyet. Habang bata pa ay mas mainam na maging malusog dahil wala naman tayong mapapala sa buong araw na pagkababad sa laro sa internet.

Sa katunayan, maaaring maging isang dahilan ng insidente sa pamamagitan ng kabataan sa loob ng paaralan sapagkat may laro sa Roblox na nakikipaglaban sa iba gamit ang kanil. Dahil sa ganitong pangyayari ay may mga groomers na sangkot dito dahil sila ang nagmamanipla at inuutusan nilang gawin ito sa labas ng birtwal na mundo. Hindi karapat-dapat na magbubulag-bulagan na lamang tayo sa nakakoolarmang pangyayari dahil sangkot dito ang mga kabataan na sa halip ay maging pag-asa pa ng bayan.

Gayunpaman, malaki ang epekto nito sa mga manlalarong pinagkikitaan na ito, ngunit huwag nating ipagpalit ang kasiguraduhan ng mga kabataan sa salaping kinikita nila sa larong ito. Itigil ang kamangmangan na lumalaganap sa isipan ng mga tao dahil lamang namamanipla na tayo ng larong ito, pagbutihin natin na maging malusog at ligtas ang ating kaisipan. Hindi dahil ito ay sikat ay kailangan na nating makisali kahit alam naman natin na hindi ito para sa ikabubuti.

Sa kabuuan, kahit hindi na maaasahan para sa mga kabataan ang larong ito ay hindi solusyon ang tuluyang pagkawala ng larong ito sa halip ay kinakailangan lamang nito ng matinding gabay ng mga magulang. Maaaring kontrolin ng mga magulang ang kanilang mga anak sa paglalaro dahil may karapatan naman sila at hayaang makalabo ang kanilang mga anak kasama ang mga kaibigan sa labas ng kanilang tahanan na hindi kasali ang gadyet. May setting din sa larong Roblox na maaaring malimitahan ang kanilang interaksyon sa iba. Mainam na siguraduhin ang kaligtasan ng kalusugang pangkaisipan ng mga kabataan kaysa sa pagkasira ng kanilang mentalidad at mga salaping kanilang nakikita.

