

یک کارشناس بازی های رایانه ای گفت: سندرم اعتیاد آور بازی های رایانه ای اثبات شده و در بسیاری از کشور های پیشرفته کلینیک های ترک اعتیاد بازی های رایانه ای را برای بچه ها، نوجوان ها و جوانها فعال گردیده است.

یک کارشناس بازی های رایانه ای:



به گزارش اسپادانا، مجید قادری گفت: در ارتباط با استفاده از رسانه ها چند اصل وجود دارد وقتی فرزندان را در معرض هر نوع رسانه با هر کیفیتی قرار میدهیم در حالی که در آن دوران نونهالی بچه ها کاملاً منفعل میباشند در واقع داریم خودمان هدایت میکنیم که فرزندان توسط آن رسانه از ما ربوده شود.

وی تأکید کرد: سیاست گذاری های غلط هم در ترویج استفاده از این رسانه ها بی تأثیر نیستند برای مثال یکی از روش های بسیار کهن در فرهنگ ما قصه گوئی است و این روش مهارتی بوده که سینه به سینه به مادران و پدران منتقل و از این طریق بسیاری از آموزش ها به بچه ها میرسد و بچه ها تربیت میشوند اما متأسفانه این اصل چند سالی است که فراموش شده .

قادری گفت: در رسانه قصه گوئی جای پدر و مادر را گرفته که نباید اینگونه باشد و تلویزیون نباید وظیفه قصه گوئی و خواباندن بچه را به عهده بگیرد بلکه صدا و سیما باید قصه گوئی را آموزش داده تا مادر قصه گوئی کند و اگر این مساله انجام نشود کوتاهی صورت گرفته است.

وی تأکید کرد: باید بدانیم کودک ما در کدام گروه سنی است تا تأمین کننده نیازهای حقیقی او باشیم و مطمئن باشیم که سیر رشد فرزندم در ارتباط با اطراف به خوبی پیش میرود.

مجید قادری گفت باید رسانه ها را که ممکن است صدا و سیما، مطبوعات ، رادیو، یا حتی تبلیغات شهری باشد بشناسیم و کارکرد و مدیریت آن نسبت به آن رسانه آگاهانه باشد چرا که وقتی ما این رسانه ها را بشناسیم فرا خور نیاز فرزندمان میتوانیم این رسانه ها را در دسترس او قرار دهیم .

وی اضافه کرد: ما مخالف اینترنت، چت، و... نیستیم اما آیا ضرورتی دارد فرزند ما در تحقیقات درسی خودش یا موارد دیگر از اینترنت استفاده کند یا نه؟ اگر این ضرورت بوجود آمده امکاناتش را باید فراهم کرده و آموزشش را هم ایجاد کنیم .

قادری اضافه کرد: در برخی دوره های سنی پذیرش این مساله از جانب بچه ها بسیار آسان است چون بچه ها منفعل اند ولی ما کوتاهی میکنیم و فرهنگ غلط جایگزین کوتاهی ما میشود .

وی تأکید کرد: اگر ما اطلاعات کافی فراخور درک فرزندانمان به آنها بدهیم و در کنار آنها هم باشیم قطعاً آنها نیز میپذیرند که محدودیت ها انطباق یک زندگی سالم است و به عنوان محرومیت نیست و این یک نوع مدیریت کردن میباشد.

این کارشناس بازی های رایانه ای افزود: بازی های رایانه ای به دلیل قابلیت هایی که دارد میتواند هنر هشتم نام نهاده شود چرا که سینما منفعل از بازی های رایانه ای شده است یعنی حتی از بازی های رایانه ای فیلم های سینمایی ساخته میشود .

وی ایران را در خصوص بازی های رایانه ای کاملاً منفعل دانست و افزود: البته از سال هشتاد حرکت هایی صورت گرفته و در قانون پرورش فکری کودک و نوجوان اولین گام برداشته شد و واحد بازی های رایانه ای را فعال نمودیم که برخی بازی های مناسب برنده شده و جوایزی را کسب و تولید مجدد شدند اما نتوانسته ایم جلوی سیل ورود بازی های رایانه ای به کشور را بگیریم و در مقابل بازی های خارجی رقابت کنیم چرا که این سیل قابل کنترل نیست.

وی متوسط استفاده یک کودک آمریکایی از بازی رایانه ای را یک یا دو بازی دانست و افزود: چون بازی در آیین کشور گران قیمت است خرید آن باید با حضور بزرگسالان باشد و بسیاری از بازی ها فقط برای بزرگسالان تهیه شده و کودک و نوجوان اجازه خرید یا استفاده از آن بازی را ندارد و نظارت های سختگیرانه ای در این کشور ها اعمال میشود اما همان بازی ها به صورت قفل شکسته و کاملاً ارزان وارد شده و در دسترس کودکان و نوجوانان کشور های در حال توسعه از جمله ایران قرار میگیرد .

قادری اضافه کرد: در ماه به طور متوسط یک کودک ایرانی هفت بازی را تجربه میکند و این در حالی است که سندرم اعتیاد آور

بازی های رایانه ای اثبات شده و بسیاری از کشور های پیشرفته کلینیک های ترک اعتیاد بازی های رایانه ای را برای بچه ها، نوجوان ها و جوانها فعال گردیده و این در حالی است که افراد وابسته به بازی های رایانه ای برای اجتماع نیز میتوانند همانند یک معتاد باشد.

قادری گفت: استاندارد بازی های رایانه ای دوساعت در روز با رعایت فاصله میباشد به طوری که این دو ساعت باید به دو تا یک ساعت یا چند نیم ساعت تقسیم شود .

این کارشناس گفت: بسیار مهم است که خانواده ها بدانند 95 درصد بازی های تولید شده در دنیا از نوع بازی های اکشن میباشند و میتوانند در صورت تماس متوالی مخرب بوده و غیر قابل جبران باشند و به همین علت در یک خانواده سالم بازی های یارانه ای باید کنترل شود چون نرم افزار های چند رسانه ای خوبی وجود دارند که به صورت کنترل شده هیجان و نشاط بدهند .

وی در پایان گفت استفاده از بازی رایانه ای در گروه های سنی مختلف باید مشروط به انجام تکالیف و وظایف شخصی برای مثال خرید نان یا خواندن درس باشد.

گفت و گو: فرشته وکیلی