

به دنبال گسترش پدیده تک فرزندی / ورود زود هنگام به دنیای بزرگ‌ترها

خانواده‌هایی که فرزندان کمتری دارند یعنی تک فرزندی یا در نهایت دو فرزند دارند به مراتب ارتباط آنها با ابزارهای ارتباطی و سرگرم کننده خیلی بیشتر است.



خانواده‌هایی که فرزندان کمتری دارند یعنی تک فرزندی یا در نهایت دو فرزند دارند به مراتب ارتباط آنها با ابزارهای ارتباطی و سرگرم کننده خیلی بیشتر است.

به گزارش خبرگزاری فارس از تبریز، طبق اعلام موسسه newZOO، ایران توانسته است جایگاه 36 را از بین کشورهای فعال در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای به خود اختصاص دهد و درآمد صنعت گیم این کشور تا پایان سال 2015، از مرز 194 میلیون دلار عبور کرده است.

فناوری‌های جدید با حجمی فراوان زندگی و محیط کار و حتی ابعاد وجودی ما را تحت تاثیر قرار داده‌اند و بشر بدون فناوری و بهره‌گیری از آن راه به جایی نمی‌برد. گسترش روز افزون نرم افزارهای موبایلی در کنار سایر تجهیزات و رسانه‌های امروزی باعث شده است همه افراد به نوعی زندگی خود را وابسته به این نرم افزارها بدانند.

یکی از کارکردهای رسانه که کارشناسان رسانه و ارتباطات به آن تاکید می‌کنند جنبه سرگرمی و تفریحی آن است که به نظر می‌رسد در کشور ما در کنار سایر کارکردهایی و سائل ارتباط جمعی کارکرد سرگرمی نرم‌افزارهای موبایلی بیشتر از بقیه کارکردها مورد توجه قرار گرفته و بیشتر به آن بها داده می‌شود.

علاوه بر آن که بزرگ‌ترها و والدین از جنبه سرگرمی گوشی‌ها و موبایل‌ها استفاده می‌کنند اما آن طور که مشاهده می‌شود کودکان و نوجوانان شاید بیشتر از والدین درگیر بازی‌ها و گیم‌های دستی و موبایل هستند. از جمله مهم‌ترین گیم‌های نرم افزارهای موبایلی که از اقبال خوبی نیز برخوردار است بازی کلتش آف کلنز بود که گفته می‌شود این گیم و بازی طرفداران زیادی نیز دارد.

با وجودی که کارشناسان و نخبگان جامعه رسانه در دنیای ارتباطات در مورد استفاده افراطی و غوطه‌ور شدن در دنیای مجازی، گیم‌نت‌ها و وب سایت‌ها هشدار می‌دهند اما ظاهراً جذابیت این گونه فناوری‌ها بیشتر از معایب آن به چشم می‌آید.

خانواده‌ها شناخت مناسبی از انواع رسانه‌ها و خوب و بد آنها ندارند

معصومه آفتابی، کارشناس ارشد رسانه و ارتباطات در این خصوص به خبرنگار فارس در تبریز گفت: تکنولوژی‌های ارتباطی روز به روز در حال تغییر و پیشرفت هستند و این تکنولوژی‌ها ذائقه مخاطب را عوض می‌کنند. مخاطبان در دهکده جهانی ارتباطات به دنبال جذاب رنگ و لعاب‌ها و یافتن دنیاهای جدید هستند.

وی افزود: در جامعه‌ای به سر می‌بریم که هجمه رسانه‌ها بر روی انسان روز به روز در حال گسترش است و در این میان چون خانواده‌ها شناخت مناسبی از انواع رسانه‌ها و خوب و بد آنها ندارند بنابراین در انتخاب رسانه و ابزار ارتباطی مفید برای فرزندان خود شناخت و آگاهی مناسبی ندارند.

آفتابی ادامه داد: از سوی دیگر افزایش دسترسی به گوش‌های هوشمند باعث شده است کودکان پنج شش ساله مجذوب این گوشی‌ها شده و به نوعی از جنبه سرگرمی و بازی‌های آن مشغول باشند.

کارشناس ارشد ارتباطات تصریح کرد: البته چون نظارتی از سوی پدر و مادرها به محتوای گیم‌ها و بازی‌ها وجود ندارد بنابراین مشاهده می‌شود کودکان و نوجوانان 6 تا 15 ساله خیلی بیشتر از سن خود به اطلاعات دسترسی پیدا می‌کنند که دسترسی به اطلاعات در برخی موارد خوب و مفید بوده و در برخی موارد نیز به هیچ وجه به صلاح کودکان نیست.

بازی‌های رایانه‌ای هر چقدر هم که افراد و خانواده را با خود درگیر کرده باشد اما در حال حاضر به یکی از صنایع پول‌ساز جهان تبدیل شده است. در حال حاضر بازی‌های رایانه‌ای تبدیل به سومین صنعت پول‌ساز جهان شده به طوری که دبیر نخستین کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده است: براساس آمارهای موجود، گردش مالی بازی‌های رایانه‌ای تا سال 2017 به 100

میلیارد دلار خواهد رسید. بر همین اساس بازی‌های رایانه‌ای در ایران هر ماه 200 میلیارد تومان گردش مالی دارد.

روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز اعلام کرده است: براساس آمارهای ارائه شده از موسسه تحلیلی newzoo درآمد این صنعت تا آخر سال 2015 حدود 91 میلیارد دلار است و چین با درآمد 22 میلیارد دلاری، در صدر لیست کشورهای تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای ایستاده است.

طی پنج سال گذشته نرم افزارهای گیم و بازی‌های تلفن همراه رشد خوبی از خود نشان داده‌اند و در حال حاضر گیم و بازی گوشی‌های هوشمند سالانه حدود 8/34 میلیارد دلار درآمد عاید سازندگان خود می‌کنند.

بازی‌های آنلاین نیز در چند سال گذشته مخاطبان زیادی را جذب خود کرده‌اند و انتظار می‌رود این بخش به‌زودی افسار صنعت گیم دنیا را در دست بگیرد.

مطمئناً یکی از بازی‌های بسیار معروف در بین ایرانی‌ها نیز بازی Clash of Clans است که در بین کودکان و نوجوانان و حتی بزرگ‌ترها نیز طرفداران پرو پا قرصی دارد و البته باید توجه کرد اگر از این امکانات و بازی‌ها در حد مجاز استفاده نشود ممکن است صدمات جبران ناپذیری به بنیان خانواده‌ها وارد کند.

شرکت سوپرسل توانسته با بازی Clash of Clans تا پایان سال 2014، رقمی برابر با 1.8 میلیارد دلار را روانه جیب خود کند که با نگاهی ساده‌تر می‌توان گفت کمپانی یاد شده از بازی Clash of Clans در سال 2014 میلادی، درآمدی روزانه 5 میلیون دلاری داشته است.

طبق اعلام موسسه newzoo، ایران توانسته است جایگاه 36 را از بین کشورهای فعال در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای به خود اختصاص دهد و درآمد صنعت گیم این کشور تا پایان سال 2015، از مرز 194 میلیون دلار عبور کرده است.

سهم 4 میلیون دلاری آذربایجان شرقی در بازی‌های رایانه‌ای/73 درصد از کل کاربران اینترنت موبایلی کمتر از 34 سال سن دارند

بهمن حسین‌زاده، مدیرکل ارتباطات و فناوری اطلاعات آذربایجان شرقی نیز به خبرنگار فارس در تبریز گفت: سهم آذربایجان شرقی در تولید بازی‌های رایانه‌ای نیز 4 میلیون دلار است و 73 درصد از کل کاربران اینترنت موبایلی کمتر از 34 سال سن دارند.

وی افزود: با عنایت به ارائه 27 طرح فناورانه در زمینه ارتباطات و فناوری اطلاعات توسط شرکت‌های نوپای استان آذربایجان شرقی پیش‌بینی می‌شود در سال جاری سرمایه‌گذاری بالغ بر 186 میلیارد ریال در استان صورت پذیرد که این میزان سرمایه‌گذاری منجر به خلق ثروت در حدود 972 میلیارد ریال خواهد شد.

حسین زاده خاطر نشان کرد: با توجه به ارائه 32 طرح در زمینه توسعه نرم افزارهای کاربردی و تولید محتوای تلفن‌های همراه توسط اشخاص حقیقی و حقوقی در استان پیش‌بینی می‌شود در سال جاری سرمایه‌گذاری حدود 12 میلیارد ریال در این زمینه در استان صورت پذیرد که در این صورت این میزان سرمایه‌گذاری منجر به خلق ثروت در حدود 197 میلیارد ریال خواهد شد.

مدیرکل ارتباطات و فناوری اطلاعات آذربایجان شرقی ادامه داد: سهم خاورمیانه و آفریقا از تولید بازی‌های رایانه‌ای 104 میلیارد دلار با امکان تحت تاثیر قرار دادن کل منطقه و سهم ایران در بازار جهانی با وجود تحریم‌ها و هزینه‌های بالا 80 میلیون دلار است و سهم استان آذربایجان شرقی در این عرصه چهار میلیون دلار است.

وی افزود: شرکت همراه اول با همکاری دانشگاه هنر اسلامی تبریز در خصوص تجهیز آزمایشگاه‌ها برای ایجاد بازی‌های رایانه‌ای و تولید محتوا در مجموع به میزان 60 میلیارد ریال سرمایه‌گذاری کرده و طبق برآورد اولیه در جشنواره هنرهای دیجیتال تبریز مبلغ 45 میلیارد ریال برای ایجاد محتوا صرف شده است و حدود 60 میلیارد ریال خلق ثروت خواهد داشت.

ورود زود هنگام به دنیای بزرگ‌ترها

محبوبه موسوی، جامعه‌شناس فرهنگی در گفت‌وگو با خبرنگار فارس در تبریز در این خصوص نگاهی جامعه‌شناختی داشته و معتقد است: جامعه ایران یک جامعه در حال گذر است که به صورت قطع یقین می‌توان گفت جامعه سنتی و نه به طور کامل می‌توان گفت جامعه صنعتی است و البته با رشدی روز افزون به سمت صنعتی شدن پیش می‌رود.

وی افزود: در چنین جامعه‌ای که در برخی از نواحی آن شاهد هستیم که هنوز هم خانواده‌ها دارای فرزندان زیادی هستند به مراتب درگیری فرزندان با تکنولوژی‌های ارتباطی و دنیای بازی و گیم‌ها کمتر است اما در مقابل خانواده‌هایی که فرزندان کمتری دارند یعنی تک فرزند یا در نهایت دو فرزند دارند به مراتب ارتباط آنها با ابزارهای ارتباطی و سرگرم کننده خیلی بیشتر است.

موسوی با مقایسه این دو نوع خانواده می‌گوید: در خانواده‌هایی با فرزندان بیشتر، فرزندان با همدیگر هم‌بازی بوده و در خیلی موارد کمک حال هم هستند و حتی در درس‌ها نیز به هم کمک می‌کنند اما در خانواده‌های تک فرزندی یا دو فرزندی هر کدام از آنها در لاک تنهایی خود فرو رفته و به سرگرمی‌های الکترونیکی روی می‌آورند.

این جامعه شناس فرهنگی اظهار داشت: در کنار تعداد کم فرزندان باید به شاغل بودن والدین و مخصوصا مادران اشاره کرد. مادران شاغل که پس از خستگی ناشی از کار به خانه می‌آیند دیگر حوصله‌ای برای بازی و تفریح با فرزندان ندارند در نتیجه هر کدام از فرزندان خود را با گیم‌های مجازی مشغول می‌کنند و این نوع سرگرمی‌ها مطمئنا باعث بروز رفتارهای خشن و غیر متعارف در کودکان و نوجوانان می‌شود.

این جامعه شناس فرهنگی، نقش آپارتمان‌نشینی را نیز در این موضوع بی‌تاثیر ندانست و اظهار داشت: زمانی که پیش از این فرهنگ آپارتمان‌نشینی در کشور و جوامع صنعتی گسترش پیدا نکرده بود و فضای خانه‌ها بزرگ‌تر بود و چند خانواده در کنار هم زندگی می‌کردند بچه‌ها نیز اوقات فراغت خود را با بازی‌های گروهی و پر از هیجان و خنده سپری می‌کردند اما با گسترش زندگی آپارتمان‌نشینی دیگر مفهوم حیاط و بازی و خنده‌های کودکان به فراموشی سپرده شده است.

موسوی تصریح کرد: در خانواده‌هایی که پدر خانواده بیش از سایر اعضای خانواده با تکنولوژی و فضای مجازی سیر کند و حتی زمانی که به خانه می‌آید با بازی و گیم‌های گوشی هوشمند خود مشغول باشد مطمئنا این خانواده آسیب‌پذیرتر از سایر خانواده‌هاست چرا که مادر و فرزندان منتظرند تا وقتی که عصر پدر به خانه می‌آید جمع‌شان در کنار هم تکمیل شود ولی وقتی پدر بعد از حضور در خانه نیز به دنبال فضای مجازی و حتی گیم‌های آنلاین است دیگر از سایر اعضای خانواده نمی‌توان انتظار داشت.

موسوی در ادامه آسیب‌های جسمانی، آسیب‌های روانی - تربیتی، تقویت حس پرخاشگری، انزوا طلبی، پیامد منفی در روابط خانوادگی، افت اخلاقی، افت تحصیلی و را از دیگر آسیب‌ها و زیان‌های بازی‌های رایانه‌ای و گیم‌ها عنوان کرد.

گزارش: معصومه درخشان