



واردات بی‌رویه بازی‌های رایانه‌ای؛ دانش‌آموزان در خطرند

در کنار رایانه خانه‌ها، چیزی که خودنمایی می‌کند، بازی‌های رایانه‌ای است؛ بازی‌هایی که ساعت‌ها، نوجوانان و جوانان را در مقابل رایانه میخکوب می‌کند و گاهی اوقات به سختی می‌توان آنها را بر سر سفره ناهار و شام کشاند.

در کنار رایانه خانه‌ها، چیزی که خودنمایی می‌کند، بازی‌های رایانه‌ای است؛ بازی‌هایی که ساعت‌ها، نوجوانان و جوانان را در مقابل رایانه میخکوب می‌کند و گاهی اوقات به سختی می‌توان آنها را بر سر سفره ناهار و شام کشاند.

به گزارش خبرنگار اجتماعی باشگاه خبری فارس [#171؛توانا»](#)؛ فصل تابستان مساوی با اوقات فراغت است، اوقاتی بدون دغدغه کتاب و درس و امتحان؛ اوقاتی برای تفریح کردن و یکی از این تفریحات، بازی‌های رایانه‌ای است.

این روزها کمتر خانواده‌ای را می‌توان یافت که در خانه‌شان، رایانه نباشد و اگر این خانواده، نوجوان و جوان داشته باشند، به سختی می‌توان آنها را از رایانه جدا کرد.

* برای هر گروه از جوانان، بازی رایانه‌ای وجود دارد

در کنار این رایانه‌ها، چیزی که به سرعت خودنمایی می‌کند، بازی‌های رایانه‌ای است؛ بازی‌هایی که ساعت‌ها، نوجوانان و جوانان را در مقابل رایانه میخکوب می‌کند و گاهی اوقات به سختی می‌توان آنها را بر سر سفره ناهار و شام کشاند.

گاهی وقت‌ها والدین هم به ترس می‌افتند؛ با صدای تیر، تفنگ و انفجار، خود را به فرزندشان می‌رسانند که با هیجان در مقابل رایانه نشسته است و بدون توجه به اطراف بازی می‌کند؛ می‌گشند، امتیاز می‌برد، هورا می‌کشد و به خود می‌بالد.

این روزها برای هر گروه از جوانان، بازی رایانه‌ای است، از بازی رایانه‌ای فوتبال گرفته تا صحنه‌های خشن آدم‌گش‌ها و حتی پیدا کردن معشوق به گروگان گرفته.

بازی‌های رایانه‌ای بیشترین زمان اوقات فراغت برخی نوجوانان و جوانان را به خود اختصاص می‌دهند و مسلم است که این حجم نفوذ در خانواده‌ها، تأثیراتی را نیز به همراه دارد.

* پدیده افیونی ورود بی‌رویه بازی‌های رایانه‌ای به کشور

علی کریمی فیروزجایی، رئیس کمیته آموزش و پرورش کمیسیون آموزش و تحقیقات مجلس در گفت‌وگو با خبرنگار اجتماعی باشگاه خبری فارس [#171؛توانا»](#)؛ اظهار می‌دارد: بازی‌های رایانه‌ای ذوجهتین است یعنی هم می‌توانند فرصت و هم می‌توانند تهدید باشند.

وی ادامه می‌دهد: افراد در حوزه‌های علمی و پژوهشی، در دانشگاه‌ها و حوزه‌های علمی می‌توانند برای تهیه محتوا و ساخت برنامه‌های مناسبی که با آموزه‌های ملی و دینی ما همگونی داشته باشد، اقدام کنند که اگر این اتفاق بیفتد، می‌تواند فرصتی در جهت تعمیق باورهای دینی و ملی نوجوانان و جوانان باشد.

کریمی اضافه می‌کند: آنچه اکنون شاهد هستیم واردات بی‌رویه بازی‌های رایانه‌ای است که می‌تواند برای بخش جوان کشور خطرناک باشد حتی یک پدیده افیونی است که می‌تواند به زیرساخت‌های ارزشی کشور لطمات جدی وارد کند و دراز مدت نگرش‌ها و رویکردهای فرهنگی ما را به سمتی ببرد که دشمنان ما می‌خواهند.

* قصه‌های بسیاری در کشورمان داریم که می‌توانند بازی رایانه‌ای شوند

وی می‌افزاید: یکی از حوزه‌های جنگ نرم، بازی‌های کامپیوتری و برنامه‌های رایانه‌ای است که حتماً باید در شورایی عالی انقلاب فرهنگی، وزارت علوم و وزارت آموزش و پرورش و مابقی مراجع مانند معاونت علمی رئیس‌جمهور برنامه‌ریزی‌هایی شود.

رئیس کمیته آموزش و پرورش مجلس می‌گوید: معتقدیم که قصه‌های بسیاری در کشورمان داریم که می‌توانند بازی رایانه‌ای شوند؛ شاهنامه فردوسی، بوستان و گلستان سعدی و دیوان حافظ مواردی هستند که اگر بی‌روانیم و به بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شوند هم دانش‌آموزان و هم نوجوانان را با پیشینه فرهنگی و تاریخی‌شان آشنا می‌کنیم و هم از ورود فرهنگ جدید به کشور جلوگیری به عمل می‌آید.

وی تأکید می‌کند: باید برنامه‌ریزی داشته باشیم؛ اینکه دانش‌آموز را منع کنیم که به سراغ کامپیوتر نرود شیوه درستی نیست بلکه باید حتماً خودمان را مجهز کنیم و برای مقابله با تهدیدات برنامه داشته باشیم.