

## چاقی و انزوای نوجوانان، بازی‌های رایانه‌ای

بی‌میلی کودکان و نوجوانان به حضور در جمع‌های خانوادگی و در کنار آن چاقی، دو مشکل بچه‌های امروز است...



سلامت نیوز : بی‌میلی کودکان و نوجوانان به حضور در جمع‌های خانوادگی و در کنار آن چاقی، دو مشکل بچه‌های امروز است؛ مشکل‌هایی که با رشد قارچ گونه #171&؛ گیم‌نت‌ها&؛ و افزایش فروش انواع و اقسام وسایل بازی‌های دیجیتالی خیلی عجیب به نظر نمی‌رسند. کارشناسان آسیب‌های اجتماعی در حالی بازی‌های رایانه‌ای را عامل باهوش شدن بچه‌های عصر جدید و در این حال چاقی و انزوای آنان می‌دانند که رییس مرکز توسعه رسانه‌های دیجیتال از نابسامانی در حوزه گیم‌نت‌ها خبر می‌دهد.

به گزارش سلامت نیوز به نقل از حمایت ؛ #171&؛ حسن علیزاده&؛ اعلام کرده است که در حوزه ساماندهی گیم‌نت‌ها نهادهای مختلفی اظهار علاقه کرده‌اند که وارد این کار شوند و آنها را ساماندهی کنند اما تا به حال فعالیتی در این خصوص صورت نگرفته است و درعین حال آمار دقیقی از تعداد این مراکز بازی در دست نیست.

#171&؛ میلاد&؛ مدیر یکی از #171&؛ گیم‌نت‌های&؛ محدوده خیابان پیروزی تهران درباره نظارت بر بازی‌های رایانه‌ای در کافی‌نت‌ها می‌گوید: بچه‌ها به کافی‌نت مراجعه می‌کنند و بازی مورد علاقه خود را به ما سفارش می‌دهند و ما بر اساس خواسته آنان بازی را در اختیارشان قرار می‌دهیم.

او تاکید می‌کند: ما هیچ نظارتی بر نحوه بازی‌ها نداریم چون تنها وظیفه ما، ارائه خدمات مورد نیاز به مشتری است. #171&؛ میلاد&؛ ادامه می‌دهد: کودکانی کوچک به ما مراجعه می‌کنند که عضو شبکه‌های اجتماعی هستند، به طوری که نحوه استفاده از فیلترشکن‌ها را نیز آموزش دیده‌اند. این مدیر #171&؛ کافی‌نت&؛ بیان می‌کند: رایانه هر شخص در کافی‌نت جزو حریم شخصی محسوب می‌شود و من هیچ دخالتی در آن ندارم. تا امروز هم کسی از ما نخواست است نظارتی داشته باشیم.

#171&؛ امیرحسین&؛ پسری 8ساله است که در یکی از #171&؛ گیم‌نت‌های&؛ پایتخت مشغول به بازی است، او به #171&؛ حمایت&؛ می‌گوید: دوست دارم شب‌ها تا صبح بیدار باشم و فقط بازی‌های جنگی انجام دهم اما خانواده‌ام مانع می‌شوند. او می‌افزاید: هیچ چیزی مانند بازی‌های رایانه‌ای برایم لذت‌بخش نیست، در خانه پدر و مادرم مانع از بازی می‌شوند و من هم روزی 2 تا 3 ساعت را به "گیم‌نت" می‌آیم. امیرحسین بازی رایانه‌ای را به بازی‌های گروهی ترجیح می‌دهد و معتقد است بازی‌های رایانه‌ای هیجان بیشتری دارد.

وقتی از جنب‌وجوش خبری نیست

رایانه، این محصول دنیای مدرن اگرچه خوبی‌های زیادی دارد و موجب افزایش سطح هوش بچه‌ها شده است اما فرزندان امروزی را انزواطلب و به دور از هرگونه فعالیت جسمی به بار می‌آورد، این وضعیت جامعه آینده را از مردمی تشکیل می‌دهد که علاقه‌ای به رفت‌وآمدهای خانوادگی ندارند و صدا البته نظام خانوادگی تعریفی متفاوت برایشان خواهد داشت. به گفته #171&؛ علیرضا باقی&؛ رفتارشناس، براساس اعلام وزارت بهداشت، در سال‌های اخیر چاقی در میان کودکان و نوجوانان شیوع یافته است و این مشکل تا حدی به استفاده مداوم آنان از رایانه باز می‌گردد.

یکجانشینی و بی‌تحریکی به خاطر این بازی‌ها آن هم درس و سالی که کودکان نیاز به فعالیت‌های بدنی دارند وزن‌شان را افزایش می‌دهد و جامعه آینده را افرادی تشکیل می‌دهند که به انواع بیماری‌ها مانند دیابت، افزایش فشارخون، افزایش چربی خون، و و بیماری‌های قلبی مبتلا هستند.

زمانی که کودک مشغول بازی‌های رایانه‌ای است ترجیح می‌دهد کسی با او صحبت نکند. این رفتار شناس در گفت و گو با #171&؛ حمایت&؛، انزواطلبی را از دیگر خطرهای بازی‌های رایانه‌ای می‌داند، تا جایی که بسیاری از فرزندان استفاده از رایانه را

به مهمانی رفتن و صحبت کردن با اعضای خانواده خود ترجیح می‌دهند. عبارت &#171;هیس... کار دارم&quot;؛ جمله‌ای رایج و پرکاربرد بین کودکانی است که به نوعی معتاد بازی‌های رایانه‌ای شده‌اند.

وی می‌گوید: بازی‌های دسته جمعی به بچه‌ها یاد می‌دهد تا بتوانند با انسان‌های مختلف ارتباط برقرار کنند و با آزمون و خطا راه‌های آینده را برای خود هموار کنند. البته ناگفته نماند که در 10 سال گذشته، با رشد فنآوری و تولید بازی‌های رایانه‌ای ایران مقام پنجم تولید بازی‌های رایانه‌ای در آسیا را به دست آورده است که این امر به خودی خود تعداد کاربران این بازی‌ها را نیز افزایش داده و باعث بی‌محل‌ی بچه‌ها به بازی‌های جمعی شده است. بنابراین بسیاری از خانواده‌ها تنها راه مقابله با بازی‌های رایانه‌ای را محدود کردن فرزندان خود می‌دانند، اما با راه اندازی &#171;گیم‌نت‌ها&quot;؛ دیگر کاری از دست خانواده‌ها بر نمی‌آید. با وجود این باقی معتقد است: ما نمی‌توانیم مانع پیشرفت فن آوری شویم اما باید با استفاده از فرهنگ ایرانی-اسلامی راه درست استفاده کردن از آن را در میان نسل‌های جدید گسترش دهیم.

بچه‌های باهوش، مشتری بازی‌های یارانه‌ای

در کنار همه مشکلاتی که برای این نوع بازی‌ها بر شمرده‌ایم &#171; پرفسور حسین باهر&quot;؛ رفتار شناس، در گفت و گو با &#171; حمایت&quot;؛ اعلا می‌کند که کودکان با بهره‌هوشی بالا بیشتر به سمت بازی‌های رایانه‌ای می‌روند بنابراین نظارت مسئولان نقش مهمی در تاثیر این بازی‌ها دارد. وی به معایب این بازی‌ها نیز اشاره کرده و می‌گوید: این بازی‌ها بیشتر به صورت هیجان‌آمیز برای کودکان طراحی شده، بنابراین وقتی کودک مدام در حال کشتن دیگری باشد این موضوع در ذهن او نیز تاثیر می‌گذارد و در واقعیت نیز به دنبال مقابله با دیگران است.

این رفتارشناس با هشدار به خانواده‌ها برای نظارت بر بازی‌های رایانه‌ای خاطرنشان می‌کند: والدین باید توجه داشته باشند که نمی‌توانند به زور مانع از بازی فرزندان خود شوند اما توصیه می‌شود برای کودکان مدت زمان محدود را برای بازی در نظر بگیرند.

اگر حواسمان نباشد به زودی یک اتفاق ساده با نام بازی با رایانه، جامعه بیماری را به کشور تحمیل خواهد کرد که با توجه به مشکلات درمانی سال‌های اخیر که بنظر نمی‌رسد در آینده نیز از بار آن کم شود و با توجه به اینکه هزینه‌های درمانی فقر خانواده‌ها را به همراه دارد، می‌توان پیش‌بینی کرد در آینده جامعه‌ای بیمار و فقیر در عین حال منزوی اما باهوش در انتظار ما خواهد بود، مگر آن که فکری به حال بازی‌های رایانه‌ای و روش‌های سرگرم کردن کودکان این مرز و بوم بکنیم.