



بازی‌های رایانه‌ای به عنوان اساس زندگی کودکان تعریف نشود

معاون پژوهشی و آموزشی سازمان تبلیغات اسلامی گفت: منطق‌مان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای و فضای مجازی، منطق اعتدال است و نباید کودکان و نوجوانان را به گونه‌ای تربیت کنیم که بازی‌های رایانه‌ای به عنوان يك اصل برای آن‌ها تعریف شود که اگر انجام ندهند، خارج از اصول تربیتی پیش رفته‌اند.

حجت‌الاسلام موسوی‌هوایی:

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان اساس زندگی کودکان تعریف نشود

معاون پژوهشی و آموزشی سازمان تبلیغات اسلامی گفت: منطق‌مان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای و فضای مجازی، منطق اعتدال است و نباید کودکان و نوجوانان را به گونه‌ای تربیت کنیم که بازی‌های رایانه‌ای به عنوان يك اصل برای آن‌ها تعریف شود که اگر انجام ندهند، خارج از اصول تربیتی پیش رفته‌اند.

حجت‌الاسلام والمسلمین سیدجواد موسوی‌هوایی، معاون پژوهشی و آموزشی سازمان تبلیغات اسلامی، در گفت‌وگو با خبرگزاری بین‌المللی قرآن (ایکنا) با اشاره به مؤلفه‌های بازی‌های اسلامی - ایرانی اظهار کرد: بدون شك باید با قرائت و نگاه صحیح و دقیق به آیات قرآن و سیره اهل بیت (ع) و به واسطه روش‌های متفاوتی برای افشار و گروه‌های سنی مختلف جامعه، ارزش‌ها را دقیق معرفی کرد.

وی افزود: باید از لحاظ اعتقادی و اخلاقی و حتی در سطح احکام و شناساندن احکام دین، اقدامات تبلیغی و ترویجی در جامعه داشته باشیم. باید بتوانیم از ابزارهای مختلفی که در قرن 20 و 21، قرن انفجار اطلاعات مطرح است و توانسته نوجوانان، جوانان و حتی سنین بالاتر را به خود جذب کند، به خوبی استفاده کنیم.

معاون پژوهشی و آموزشی سازمان تبلیغات اسلامی ادامه داد: باید حجم اطلاعاتی که در این بخش‌ها تولید می‌شود، آنقدر زیاد باشد که جایی برای موارد خلاف دین و اخلاق نگذارد. تولیداتمان باید بسیار قوی و در ابعاد مختلف و برای سلیق گوناگون باشد.

وی بیان کرد: منطق‌مان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای و فضای مجازی، منطق اعتدال است و این‌ها را اصل نمی‌دانیم بلکه این ابزارها را جزئی از زندگی می‌دانیم. در مجموع کلان زندگی که برای تکامل و الهی‌شدن انسان از سوی خداوند هدف‌گیری شده است، اینطور نیست که بازی‌ها برای ما اصل باشد و به گونه‌ای فرزندان را تربیت کنیم که بازی به عنوان يك اصل تلقی شود و اگر انجام ندهند، خلاقی صورت گرفته است و خارج از اصول تربیتی پیش رفته‌اند.

حجت‌الاسلام موسوی‌هوایی تصریح کرد: باید با این روحیه که بازی به عنوان يك اصل در زندگی تلقی شود، مبارزه کرد. فرهنگ غرب با تهاجمی که دارد، قصد دارد ما را از جدیت‌ها خارج کند و به فضای بازی سوق دهد و حتی تلاش می‌کند تا ما را از حقایق جدا کند و به فضای مجازی هدایت کند. ما برای مقابله با این موضوع باید بازی‌های اسلامی، ایرانی تولید کنیم که برای مخاطبان جذاب باشد.

وی یادآور شد: فرزندان را باید به گونه‌ای تربیت کنیم که آموختن تاریخ اسلام، انقلاب، ایران و حتی تاریخ کشورهای مختلف برایش مهم‌تر از بازی‌های رایانه‌ای باشد. این روندی است که باید طی کنیم و به عنوان يك استراتژی تربیتی مدنظر داشته باشیم.

معاون پژوهشی و آموزشی سازمان تبلیغات اسلامی تصریح کرد: اکثریت بازی‌های رایانه‌ای، تولیدات غربی است و قطعاً جنبه غیر دینی یا ضد دینی دارند. باید تلاش کنیم، ابزار را بدست گیریم و با این بازی‌ها مقابله کنیم و این هم يك قدرت است.

وی افزود: تولید بازی‌های رایانه‌ای و تولید بومی، اسلامی و انقلابی آن برای ما ضروری است. البته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اقدامات خوبی را انجام داده است و شاهد عملکرد مثبتی از این بنیاد هستیم.

حجت‌الاسلام موسوی‌هوایی اظهار کرد: در تولید بازی‌های اسلامی، ایرانی باید به محتوا و ساختار آن توجه کنیم و عملکرد حرفه‌ای داشته باشیم. محتوا باید برای کاربر جذاب باشد و ساختار آن به لحاظ تکنیک و تکنولوژی از سطح بالایی برخوردار باشد چرا که این بازی‌ها با بازی‌های خارجی مقایسه می‌شود.

وی بیان کرد: در تولید بازی‌های رایانه‌ای از شخصیت‌های که استفاده می‌شود باید برای کاربر جذاب باشد و از آن طرف، محتوا باید

سلسله مسائل ایجابی و سلبی هم در آن رعایت شود. در مسائل سلبی بازی نباید شهوت‌انگیز باشد یا نباید فوه خشم را آنقدر فعال کند که فرد از حالت طبیعی خارج شود و حتی نباید آنقدر خیال‌انگیز باشد که کاربر را از زندگی واقعی جدا کند. این‌ها مهم است و اشکالاتی است که غربی‌ها متوجه شده‌اند و می‌خواهند به گونه‌ای درست کنند که البته امکان‌پذیر نیست زیرا مسیری که صهیونیست برای تربیت جوامع انسانی ایجاد کرده مسیری است که نظام سلطه‌ای باشد و این ساختار ضد دینی است.