بازی‌هایی که بازی‌مان می‌دهند!

از «فناناپذیر» تا «شیطان مقیم»

سپهرغرب، گروه علم و فناوری: والدین و مربیان نباید از فناوری دنیا غافل باشند، بلکه باید با سواد رسانه‌ای و بازی‌های رایانه‌ای آشنا شوند و کودکان و نوجوانان را هدفمند مدیریت کنند و آن‌ها را به نقاد بازی‌هایی که مغایرت با فرهنگ و مذهب دارند، تبدیل کنند.

هرگاه از بازی صحبت می‌کنیم، یاد گذشته و بازی‌های دوران کودکیمان چون لی‌لی، وسطی، منچ، قایم‌باشک، فوتبال توی کوچه با توپ پلاستیکی، شطرنج‌بازی، اسم و فامیل و غیره می‌افتیم، بازی‌هایی که برای نسل امروز معنای آن دوران را نخواهد داشت و به اندازه ما از آن‌ها لذت نمی‌برند؛ گویی که ما در عصری خیلی دورتر از آن‌ها زیسته‌ایم، درحالی که فاصله ما با آن‌ها در حد دو یا سه دهه است؛ وقتی پیشرفت و فناوری وارد زندگی تک‌تک ما شد، بسیاری از سبک و سیاق زندگی‌هایمان را تغییر داد، حتی بازی‌های ساده دوران کودکی را!

امروز همه شاهدیم بازی کودکان و نوجوانان در زندگی مدرنیته وابستگی شدید به رایانه، گوشی‌ها و تبلت‌های هوشمند دارد که در هر خانه‌ای یکی از آن ابزارها پیدا می‌شود و بچه‌ها از همان سنین کم و حتی از دوسالگی، با آن‌ها آشنایی دارند.

در مورد این بازی‌ها مطالبی در رسانه‌ها و فضاهای مجازی می‌خوانیم و می‌شنویم که حس خوبی را در ما به‌عنوان والدین و مربیان ایجاد نمی‌کند، ازاین‌رو برای بررسی این بازی‌ها، معایب و مزایا آن‌ها و بازی‌های خوب و بد به سراغ «علی درویشی»، استاد جوان سواد رسانه‌ای، محقق، فعال فرهنگی و استاد دانشگاه فرهنگیان رفتیم و چندوچون جریان بازی‌های رایانه‌ای را از زبان ایشان شنیدیم که گزارش زیر خلاصه‌ای از آن گفت‌وگوی چندساعته است.

عده‌ای از کارشناسان معتقدند بازی‌های رایانه‌ای فقط معایب ندارد، بلکه مزایایی نیز دارد، در این خصوص توضیح بدهید:

ابتدا بگذارید مقدمه‌ای درخصوص این بازی و به شکل خاص بازی رایانه‌ای بدهم، «بازی» امروز برای خودش تعاریف مختلفی دارد و هر صاحب فکر و نظریه‌ای تعریف خاصی را ارائه داده، اما همه بر روی این تعریف کلی اتفاق نظر دارند که بازی مجموعه‌ای از فعالیت‌های بدنی و ذهنی بوده که در فرد یا افراد یک احساس شادی، لذت، هیجان و شادابی ایجاد می‌کند؛ فارغ از هر نتیجه‌ای که دارد.

طبق بنیاد ملی بازی رایانه‌ای در سال ۹۷، تعداد بازی‌کنندگان این بازی‌های رایانه‌ای بین ۳۰-۲۰ میلیون نفر بوده که البته به اعتقاد من آمار بیشتر از این است که درصد بیشتری را آقایان شامل می‌شوند. حال در این فضا که افراد جامعه به‌نوعی با این بازی‌ها درگیر هستند، آیا می‌توان همه آن‌ها را تعطیل کرده و کنسول‌های بازی را از دسترس افراد خصوصاً کودکان و نوجوانان جمع کرد.

درحال حاضر بازی‌های رایانه‌ای تعاملی‌ترین رسانه‌های جهان هستند، زیرا ارتباط دوسویه‌ای بین طراح بازی و بازی‌کننده وجود دارد و جهان این هنر را به‌نام «هنر هشتم» معرفی می‌کند؛ در سینما و پویانمایی کارگردان نظر خود را به مخاطب القا کرده و ما فقط بیننده هستیم، اما در بازی‌های رایانه‌ای طراح خط فکری دارد و به بازی‌کننده اجازه می‌دهد که از میان چند راه، یکی را انتخاب کند و تصمیم بگیرد. امروزه پیوند عجیبی بین این بازی‌ها با اوقات فراغت بچه‌ها وجود دارد و ما نباید این حق را از آن‌ها سلب کنیم.

بارها شده والدین از من سؤال می‌کنند چگونه این کنسول بازی و تلفن همراه را از فرزندان خود بگیریم؟ که در پاسخ می‌گویم چه چیزی باعث شده فرزند شما به این سمت برود؟ غالباً جواب قانع‌کننده‌ای هم ندارند.

این بازی‌ها فقط معایب ندارد، بلکه مزایای زیادی نیز دارند، این بازی‌ها فضاهایی پُررنگ‌ولعاب داشته و گرافیک بالایی دارند که برای ما جذاب است، هیجان دارند و قدرت تصمیم‌گیری و مدیریت افراد را بالا می‌برد؛ زیرا فرد باید در لحظه تصمیم بگیرد، اگر بازی گروهی و تیمی باشد، باعث می‌شود افراد تابع تیم و جمع خود باشند و این موضوع یک نوع روحیه همکاری را پرورش می‌دهد و حتی باعث افزایش مهارت اجتماعی در آن‌ها می‌شود؛ خیلی از بازی‌ها عاملی می‌شود تا روحیه سخت‌کوشی و جنگجویی برای به‌دست آوردن خواسته تقویت شده و فرد مستقل بار بیاید، چون انگیزه و نشاط را بالا می‌برد. همچنین فرد گذر زمان را احساس نمی‌کند، از طریق این بازی‌ها می‌توان زبان‌های خارجی را چون فرانسه، انگلیسی و غیره به بچه‌ها آموزش داد.

شرکت‌های قدرتمند تولیدکننده این بازی‌ها در دنیا علاوه‌بر تیم‌های قوی طراح، روانشناس و جامعه‌شناس، از ذهن و خلاقیت خود کودکان و نوجوانان برای ساختن بازی استفاده می‌کنند و معتقدند هرگاه طراح بازی فردی خلاق و باهوش باشد، بازی‌کننده نیز خلاق و باهوش می‌شود.

در کشور آلمان طبق تحقیقاتی که کارشناسان حوزه تربیتی و آموزشی انجام داده‌اند، به این نتیجه رسیده‌اند که بچه‌ها باید برای رفع خستگی و ایجاد شادابی، بعد از امتحانات با بازی‌های رایانه‌ای بازی کنند؛ ازاین‌رو عوامل مدرسه برای ایجاد انگیزه در ترم جدید بچه‌ها را به سمت بازی رایانه‌ای جهت افزایش شورونشاط سوق می‌دهند، این چند مورد برخی از مزایای بازی‌های رایانه‌ای هدفمند است.

* معایب این بازی‌ها که بیشتر ما آن را شنیده‌ایم و باعث ایجاد ترس بین برخی والدین و مربیان آموزشی شده، چیست؟

متأسفانه اغلب والدین شرایط زندگی و بازی دوران کودکی خود را با عصر دیجیتال جدید مقایسه کرده و نمی‌توانند این شکاف را هضم کنند، اما نباید والدین و مربی‌ها از فناوری‌های جدید دنیا غافل باشند.

یکی از غلط‌ترین روش‌های والدین در برخورد با کودک و نوجوانشان در مقابله با این بازی‌ها آن است که در طول تابستان گوشی و سیستم خانه در اختیار بچه بوده و با شروع سال تحصیلی، کلاً گوشی و سیستم را ممنوع می‌کنند که خود این رفتار شوک بزرگی را در ذهن و روان کودک و نوجوان ایجاد می‌کند؛ ما به‌عنوان والدین با روحیه فردی که سه ماه وابستگی برای او ایجاد شده و حال ۹ ماه محدودیت ایجاد شود، چه رفتاری می‌کنیم؟! ما باید با برنامه‌ریزی و دقت کافی در تمام طول سال اوقاتی را برای بازی رایانه‌ای آن‌ها درنظر بگیریم و در کنارشان باشیم و مدیریت کنیم.

بیشترین معایب این بازی‌ها مربوط به خشن بودن برخی از آن‌هاست که به‌مرور زمان تأثیر منفی خود را روی ذهن بچه می‌گذارد و او را مجبور می‌کند برای رسیدن به خواسته‌هایش خشن باشد، چون در بازی باید همه‌چیز با سرعت بالا حل شود، فکر می‌کند در دنیای بیرون از بازی نیز مشکلات باید با سرعت و بدون تفکر و منطق حل شوند که این اتفاق باعث می‌شود منطق او پایین بیاید.

از طرفی بازی طولانی‌مدت قطعاً بر روی ستون فقرات، گردن، دست، کمر، چشم و دیگر اعضای او اثر گذاشته و به آن‌ها آسیب می‌رساند، از طرف دیگر بازی بدون برنامه و هدفمند باعث افت تحصیلی نوجوان خواهد شد.

در این میان معایب بازی‌هایی که با هدف خاص و برای تغییر سبک زندگی و تفکر اسلامی بچه‌های کشور ما ساخته می‌شود، خود بحث دیگری است؛ در قالب همین بازی‌ها خیلی از مسائل که مغایر با سبک زندگی ایرانی- اسلامی ما بوده را به آن‌ها القا می‌کنند.

لطفاً درخصوص این‌گونه بازی‌ها که ضد اسلام و فرهنگ ایرانی ما هستند، بیشتر توضیح بدهید.

بازی‌ها دسته‌بندی مختلفی چون فکری، استراتژی، ورزشی، اکشن، مدیریتی، مرحله به مرحله و غیره دارند، در میان همه این‌ها اغلب بچه‌ها نام برخی بازی‌های خاص را می‌برند که به چند نمونه از آن‌ها اشاره می‌کنم که باید به نکات مهم این بازی‌ها دقت شود.

بازی Assassin's Creed: در این بازی بازی‌کننده در نقش یکی از قاتلین فرقه اسماعیلیه که قصد دارد با ترور برخی افراد سرشناس مسیحی و مسلمان از ادامه جنگ‌های صلیبی جلوگیری کند، بازی می‌کند. استفاده از نام حضرت علی (ع) در لوگوی پرچم این فرقه، تأکیدی بر شیعه بودن این گروه قاتل و خشن دارد؛ «الطیر» نام شخص اول بازی بوده که روحانی شیعی و عضو گروه اساسین است. حال نکاتی که باید به آن‌ها توجه داشت: نسبت دادن القابی چون تروریست و خشن به شیعیان (گرچه افراد این فرقه در زمان روایت داستان ازلحاظ تاریخی مرتد هستند)، نمایش خشونت رهبر این گروه (شیعه) و درنهایت خیانت وی؛ البته آرم این بازی هم مشابه گونیای پرگار است که از نمادهای فراماسونری است.

بازی Guitar Hero III: Legends of Rock: در این بازی کلمه «الله» به شکل اهانت‌آمیزی در زیر پای خواننده و نوازندگان نقش بسته است؛ اما نکته قابل توجه دیگر در مورد این بازی، وجود شیاطینی سم‌دار در میان نوازندگان است که با سم‌های خود روی این کلمه مقدس قدم می‌زنند. نکاتی که باید به آن‌ها توجه داشت قبح‌شکنی از کلمه الله و توهین به آن است.

بازی Call Of Duty MW۳: این بازی مسلح کردن اسلحه را آموزش می‌دهد. داستان از این قرار است که جنگ جهانی سوم آغاز شده و روسیه به کشورهایی چون فرانسه، انگلیس و آلمان یورش برده و جنگی تمام‌عیار آغاز شده است. مک تاویش در هند به‌سر می‌برد تا مداوا شود، اما نیروهای ماکاروف به آنجا حمله می‌کنند و اینجاست که شخصیتی جدید به‌نام Yuri به کمک پرایس می‌آید تا بتوانند مک تاویش را از آنجا خارج کنند. از سوی دیگر نیویورک روزهای سختی را پشت سر می‌گذراند، اما سربازانی گمنام در پس آن حضور دارند. شما باید کسی را آزاد (free) کنید که اسمش ماسون است. (فراماسون و تبلیغ از فراماسون‌ها که می‌خواهد تفکر آن‌ها را القا کند)، حال در آخرین سری بازی در همان مراحل نخستین (مرحله Black Tuesday) درحالی که در خیابان وال‌استریت جنگ درحال رخ دادن است، به ساختمانی وارد می‌شوید که نماد هرم و چشم جهان‌بین در سراسر این ساختمان به چشم می‌خورد که هردو از نمادهای فراماسونری است. در قسمتی از بازی به دستشویی می‌رسید که تابلویی در آن وجود دارد که در حاشیه آن متنی از حدیث امام صادق (ع) است! درحالی که در دین ما داخل دستشویی نباید اسم متبرکه وجود داشته باشد، چرا استفاده از حدیثی از امام صادق (ع)؟! خب مشخص بوده، چون مکتب شیعه را نشانه گرفته است.

بازی Zack and Wiki: در این بازی کودکانه! موجوداتی شبیه به انسان‌های بدوی (میمون‌های انسان‌نما) وجود دارند که انجام اموری را عهده‌دار هستند، البته با حالت زننده؛ وقتی بازیکن که شبیه دزد دریایی هم هست موفق به حل معمایی می‌شود، صدای الله‌اکبر! در فضای بازی پیچیده و در کمال تعجب این موجودات بدوی با صدای الله‌اکبر به حالت سجده می‌افتند؛ نکاتی که باید در این بازی به آن‌ها توجه داشت: قبح‌شکنی از ندای الله‌اکبر و نمایش مسلمانان به‌صورت انسان‌های بدوی یا میمون‌های انسان‌نما است.

بازی Devil May Cry ۳: داستان بازی در مورد دو برادر شیطان‌زاده است که یکی از آن‌ها در جایگاه خیر! و دیگری در جایگاه شر توصیف می‌شوند. دراین‌بین برادر شرور برای دستیابی به ارثیه سیاه پدر خود، اقدام به مبارزه با برادرش می‌کند. نکاتی که در این بازی باید به آن‌ها توجه داشت: نمایش فرزند شیطان به‌عنوان منجی و عامل خیر برای بشریت، توهین به قبله‌گاه مسلمین و نمایش درب خانه خدا به‌عنوان دروازه‌ای برای ورود به دنیای شیاطین است.

بازی Resident Evil ۴ (شیطان مقیم): دنیا به‌علت انتشار ویروس ناشناسی که محصول آزمایشگاهی چندین کشور ابرقدرت است، دچار فاجعه‌ای انسانی شده و انسان‌ها به مردگانی متحرک تغییر ماهیت داده‌اند؛ اما دراین‌بین دانشمندان سازنده ویروس موفق شده‌اند تا در آزمایشگاه‌های مخفی خود در کشور اسپانیا، با خلق نوع پیشرفته‌ای از این ویروس، گونه‌ای جدید از سربازان ژنتیکی را به‌وجود آورند و آن را در اختیار فرقه‌ای از افراطیون مذهبی اسپانیایی قرار دهند. رهبران این فرقه به‌منظور تحت فشار قرار دادن دولت آمریکا برای توجه به خواسته‌های آن‌ها، دختر رئیس‌جمهور را می‌ربایند و اقدام به اخاذی می‌کنند. دولت آمریکا برای یافتن دختر رئیس‌جمهور و نفوذ به این فرقه، لیان اسکات کندی (Leon S. Kennedy)، محافظ مخصوص رئیس‌جمهور را به اسپانیا می‌فرستد و لیان با این گروه درگیر می‌شود. در این بازی برای دری که به اتاق شکنجه فرقه مذکور باز می‌شود، از درب مسجدالنبی استفاده شده است؛ در این بازی باید به چند نکته دقت کرد: نمایش یک فرقه مذهبی به‌عنوان تروریست و عامل تهدید جهانی، نمایش درب مسجدالنبی به‌عنوان ورودی به اتاق ترس و شکنجه و توهین به نام مقدس پیامبر و ترکیب آن با نماد فرقه شیطانی ایلوموناتی.

بازی Resident Evil ۵: در قسمت پنجم این بازی، ویروس به یک کشور آفریقایی انتقال می‌یابد و مردم را آلوده می‌کند. بازهم برای حل این بحران و جلوگیری از تهدیدهای تروریستی سازندگان ویروس، یک کماندوی کارکشته آمریکایی به کمک نیروهای نظامی آفریقایی آمده و با عاملان تولید و پخش ویروس درگیر می‌شود. در این بازی درون اتاق یکی از رؤسای گروه تروریستی، چندین جلد کتاب قرآن را می‌توان مشاهده کرد و نکاتی که باید توجه داشت شامل ارتباط دادن گروه‌های تروریستی و تفکرات آن‌ها با کتاب آسمانی قرآن است.

بازی Resident Evil ۶: نماد ابلیسک در این بازی نماد فراماسونری است.

دو بازی IGI-۲ و بازی Counter Strike مسلمانان را تروریست نشان می‌دهد که در بازی IGI-۲ شما در نقش یک سرباز آمریکایی به‌نام جونز مأموریت دارید که به کشورهای مختلفی مسافرت کرده و در آنجا با نیروهای تروریستی مبارزه کنید؛ به عبارت دیگر شما (سرباز آمریکایی) ناجی کشورها از دست ظلم و ستم نیروهای تروریست هستید. جالب است بدانید یکی از مأموریت‌های شما در کشوری مسلمان است و باز این آمریکا بوده که ناجی مسلمانان از دست تروریست‌هاست!

در مرحله دیگری از این بازی، هنگامی که شما وارد پایگاه تروریست‌ها می‌شوید، با کمی دقت می‌توانید صدای اذان و قرآن را بشنوید. این یعنی القای تفکری که تروریست‌هایی که شما قرار است با آن‌ها مبارزه کنید و مردم بی‌گناه را از دست کشتار آن‌ها نجات دهید، مسلمان هستند! این بازی اسلام‌هراسی و ایران‌هراسی را ترویج می‌کند و کاربر برای مبارزه با تروریست‌ها به کشورهای مختلف سر می‌زند و از دیگر بازی‌های رایانه‌ای است که کاربر در یک مرحله برای غلبه به یک گروه لیبیایی به کشور لیبی وارد می‌شود و در میدان اصلی نبرد نیز صوت قرآن به گوش می‌رسد و بر روی دیوارها کلمه معکوس الله و محمد رسول‌الله نوشته شده؛ همچنین آیه ۴۶ سوره الرحمن روی تابلویی در تصویر مشخص است.

بازی Counter Strike: یکی از محبوب‌ترین بازی‌هاست، دیگر کمتر گیم‌نتی پیدا می‌شود که این بازی را پوشش ندهد. در این بازی کاربر می‌تواند یکی از اعضای تروریست یا کانتر باشد و با توجه به مأموریت، وظیفه خود را انجام دهد. کار تروریست‌ها حمله و بمب‌گذاری و کار کانترها مقابله است؛ برای هرکدام از تیم‌های کانتر یا تروریست، بازی به کاربر چهار شخصیت را معرفی می‌کند. از چهار نماینده تروریست معرفی‌شده در این بازی دو تروریست از خاورمیانه هستند که یکی از آن‌ها فردی با سربند قرمز و دارای محاسن است که به‌عنوان نماینده تروریست‌های خاورمیانه که در آمریکا بمب‌گذاری می‌کنند، شناخته می‌شود.

جایی که با تروریست‌ها مبارزه می‌شود، مکانی است که دارای نقش‌های اسلامی بوده و تروریست‌ها با چهره مسلمان‌ها نمایش داده می‌شوند. گروه‌هایی که به زعم سازندگان این بازی ضد ترور محسوب می‌شوند نیز جالب هستند، یکی از چهار نماینده ضد ترور گروه GSG-۹ است؛ در بازی گروه مذکور به این صورت معرفی می‌شود: گروه پس از یک رخداد غم‌انگیز که منجر به کشته شدن تعدادی ورزشکار اسرائیلی در جریان المپیک ۱۹۷۲ مونیخ آلمان شد، تشکیل شده است. این بازی به‌طور مستقیم کشته شدن چند صهیونیست را غم‌انگیز می‌داند و به‌صورت غیر مستقیم مقاومت دلیرانه مبارزان فلسطینی را حرکتی تروریستی قلمداد می‌کند؛ همچنین دیوارهای تمام ساختمان‌هایی که تروریست‌ها در آن فعالیت می‌کنند، شبیه مساجد و اماکن مذهبی مسلمانان است. جالب اینکه این بازی در سال ۲۰۱۲ به‌عنوان محبوب‌ترین بازی سال انتخاب شد!

بازی Clive Barker's Undying (فناناپذیر): داستان بازی در دهه ۱۹۲۰ اتفاق می‌افتد و ماجراجویی‌های فردی به‌نام پاتریک گالووی (Patrick Galloway) را به نمایش درمی‌آورد. بازی در سال ۱۹۲۳ بعد از جنگ جهانی اول شروع می‌شود، پاتریک نامه‌ای از دوستش جرمیا کاونانت (Jeremiah Covenant) دریافت می‌کند که در آن به موضوعات و اتفاقات مختلفی اشاره شده و در بین آن‌ها از خطر جدی که خانواده‌اش را تهدید می‌کند، صحبت می‌شود. گالووی برای ملاقات دوستش به ایرلند می‌رود و در آنجا با اتفاقات ماوراءالطبیعه زیادی مواجه می‌شود. جرمیا در کودکی یک کتاب مخفی در کتابخانه پدرش پیدا می‌کند که در آن به محلی وسیع اشاره می‌شود که در اختیار خانواده اوست. این کتاب به ظاهر کودکانه است، اما خشم شیاطین را علیه خانواده او برمی‌انگیزد. زمانی که او به بزرگ‌سالی می‌رسد، حس می‌کند همه اعضای خانواده‌اش رو به دیوانگی می‌روند و احتمالاً پس از مدتی خواهند مرد.

بازی Haree potter: ترویج جادوگری که در شرع مقدس اسلام حرام و مذمت شده را مد نظر دارد، در این بازی و البته فیلم هری‌پاتر، جادوگری کاملاً مشهود بوده و باید دانست جادوگری در فراماسونری، یکی از مسائل مهم و ارزشمند است.

در حقیقت جرمیا تنها عضو خانواده است که این اتفاقات برایش رخ نمی‌دهد. نفرین کتابی که او پیدا می‌کند، گریبان‌گیر خانواده‌اش می‌شود و آن‌ها را به موجودات شیطانی تبدیل می‌کند. در این بازی در مکانی که خانه شیطان معرفی می‌شود و شر از آنجا نشأت می‌گیرد، به‌وفور می‌توان کلمه الله را مشاهده کرد؛ طراح بازی سعی کرده که کلمه الله را به شیطان و شرارت با شکلی خاص ربط دهد که باید به این موضوع دقت کرد.

بازی Persian Gulf Inferno: بازی جهنم خلیج فارس در سال ۱۹۹۱ در آمریکا ساخته و در سراسر جهان توزیع شد که البته در جهان مشهور به بازی «یامهدی» است! در هنگام بازی ازنظر روانی ذهن بچه‌ها عریان می‌شود و ذهن عریان بهترین زمینه و بستر تغییر باورها و ارزش‌هاست. در این بازی یک شخصیت اصلی وجود دارد که به‌وسیله کودک هدایت می‌شود که آمریکایی است و به یک پایانه نفتی در خلیج فارس وارد می‌شود تا با عملیاتی چند گروگان آمریکایی را که در آنجا اسیرند، آزاد کند. در مقابل او کسانی که در پایانه هستند، ظاهراً ایرانی یا عرب بوده و با او برخورد و درگیری دارند؛ اما بالاخره آمریکایی همه را می‌کشد و گروگان‌ها را آزاد می‌کند. در این بازی از نکات ظریف روانشناسی برای ایجاد انزجار از مسلمان‌ها استفاده شده، به‌طوری که وقتی آمریکایی به سمت مسلمان‌ها شلیک می‌کند، مسلمان‌ها با صدای بلند فریاد می‌زنند: «یا مهدی» این صدا که به‌صورت گوش‌خراش ادا می‌شود، طوری است که باعث انزجار کودک از این اسم می‌شود و به‌طور شرطی می‌آموزد که هرجا این کلمه را شنید، بی‌اختیار شلیک کند یا عصبانی شود!

بازی Angry Birds: در یکی از مراحل بازی پُرطرفدار پرندگان خشمگین (Angry Birds)، بازیکن باید به خوک‌هایی که درون مسجد پناه گرفته‌اند، حمله و آن‌ها را نابود کند؛ البته برجی که شبیه به برج میلاد است نیز باید کوبیده شود و البته تصویر نقشه ایران هم در این بازی مشخص است.

این چند مورد از بازی‌هایی بود که علیه جامعه مسلمان و به‌طور خاص ایران ساخته شده و به شکل حرفه‌ای، نرم و آرام می‌خواهند ذائقه فرزندان ما را تغییر دهند.

* با توضیحاتی که دادید، عمق ماجرا و هدف‌گذاری دشمن بیشتر مشخص شد؛ اما یک سؤال، مقابله با این بازی‌ها کاری سخت است، به نظر شما چگونه و چطور باید با بازی کردن بچه‌ها برخورد کنیم؟ راهکاری اگر هست، بفرمایید.

در بازی‌های رایانه‌ای خلأهای زیادی وجود دارد، البته چند سالی است که بسیج در این فضا ورود کرده و با برگزاری مسابقات تولید محتوا در حوزه بازی‌های رایانه‌ای متناسب با فرهنگ ایرانی- اسلامی، ضمن شناسایی افراد توانمند و خلاق در حوزه تولید بازی (حتی با توجه و متناسب با روحیات دختران) اقدام کرده است.

درد بزرگی که ما داریم این است که متأسفانه والدین و مربیان کمترین اطلاعاتی درخصوص بازی‌ها ندارند و این یک فاجعه است. ما باید به این باور برسیم که نمی‌توانیم ابزارهای مذکور را از بچه‌ها دور نگه داریم، درصورتی این مهم شدنی است که سواد رسانه و بازی را پیدا کنیم. باید خودمان در کنار فرزندانمان بازی کرده و بعد به نقد آن بپردازیم و یا اگر اهل بازی نیستیم، در کنار او باشیم و تمام مراحل و صحنه‌ها را ببینیم، حتی اگر صحنه‌های مورداری دیدیم، سریع بازی را قطع نکنیم، بلکه سکوت کنیم و صبر داشته باشیم تا بازی تمام شود و بعد به شکل سؤالی با فرزند خود صحبت کنیم و خوب و بد بازی را برایش توضیح دهیم. اگر این عکس‌العمل را نشان دهیم، بچه کنجکاو می‌شود که چه چیزی در بازی بود که این‌قدر پدر و یا مادر را برآشفته کرد؟

از طرف دیگر والدین باید با یک جستجوی ساده در اینترنت، با بازی‌های در دسترس بچه‌ها و نقدهایی که به آن بازی‌ها وارد است، آشنا شوند و موضوع را با جدیت دنبال کنند و خیلی ساده از کنار این بازی‌ها عبور نکنند.

مشکل دیگر ما به فروشندگان بازی‌ها برمی‌گردد که سواد کافی ندارند و بازی‌های متناسب با سن کودک و نوجوان ما را به آن‌ها معرفی و عرضه نمی‌کنند، مثلاً روی بازی نوشته شده ۱۸+ و این بازی را به کودک می‌فروشند.

زمانی که فرزند ما دوست دارد به شکل گروهی با همسالان خود در جمع بازی کند، از دوستان او با همکاری والدینشان دعوت کنیم که به خانه ما بیایند و تحت نظارت نامحسوس والدین باهم بازی کنند و اگر سن آن‌ها اجازه حضور در خانه را نداد، باید گیم‌نت‌هایی را که دارای سلامت هستند، پیدا کرده و به فرزندان خود معرفی کنیم.

توضیحاتی که دادید بسیار راهگشا بود، ضمن تشکر از وقتی که در اختیار ما گذاشتید، اگر نکته‌ای دارید بفرمایید:

از دلسوزی خبرگزاری‌ها که پیگیر چنین موضوعاتی هستند، متشکرم؛ نکته‌ای که در آخر می‌خواهم بگویم درخصوص مدارس ما بوده که تقریباً با همان روش و سنت گذشته اداره می‌شود. درحالی که بچه‌های ما هرروز درحال به‌روز شدن هستند، امروزه موظفیم بچه‌ها را درخصوص بازی‌هایی که در دنیا و کشور عرضه می‌شود، آگاه کنیم و بدون تردید مدارس یکی از بهترین مکان‌ها برای این آگاه‌سازی هستند که باید حتماً خود معلمان و مربیان مدرسه با بازی‌ها آشنا باشند و سواد رسانه‌ای را پیگیری کنند.

از سوی دیگر باید بچه‌ها را به‌گونه‌ای آموزش داد که خودشان به آن سطح از درک برسند که نقدهای بازی‌ها را بخوانند و این باعث می‌شود بعدها این‌گونه بچه‌ها تبدیل به یک نقاد حرفه‌ای شوند و بتوانند حتی به دیگران آموزش دهند.

سیستم آموزش‌وپرورش ما باید خودش را هماهنگ با فناوری‌های روز دنیا خصوصاً در زمینه آموزشی کند و عقب نماند. می‌تواند از بازی‌های هدفمند و خوب برای تربیت و آموزش دانش‌آموزان استفاده لازم را ببرد. به نظرم باید مانند برخی از کشورهای پیشرفته چند «کنسول بازی» به مدرسه بیاوریم، مثلاً در همین روزهای پنجشنبه یک بازی مناسب و خوب برای بچه‌ها در مدرسه راه بیندازیم و بعد مربی و معلمی که اشراف کامل به بازی دارد، به نقد آن‌ها بپردازد و بچه‌ها را به چالش بکشد و در قالب همین بازی‌ها تفکرات انقلابی و سبک زندگی ایرانی و اسلامی را برای آن‌ها توضیح دهد.

معتقدم ما به یک بسیج همگانی درخصوص سواد رسانه‌ای و افزایش آگاهی اقشار مختلف مردم نیاز داریم و باید دلسوزانه تمام رسانه‌ها و افراد متخصص در این حوزه‌ها پای کار بیایند و یک نگاه جدی و هوشمندانه به بازی‌ها، فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی داشته باشند.

*** الهام شهابی**