

از آنجا که نقشش بازی‌های رایانه‌ای در فرایند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان اثبات شده است، می‌توان گفت یکی از مهم‌ترین آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای تغییر ارزش‌ها و هنجارهای جامعه و در یک کلام تغییر فرهنگ جامعه است.

به گزارش پایگاه بصیرت، بازی‌های رایانه‌ای امروز به جزء جدایی‌ناپذیر اوقات فراغت کودکان و نوجوانان تبدیل شده‌اند و حتی فراتر از اوقات فراغت، زمانی که کودک و نوجوان ما باید به انجام تکالیف درسی و اجتماعی خود بپردازد و زمانی را که باید در کنار خانواده خود سپری کند، توسط بازی‌های رایانه‌ای پوشش داده می‌شود؛ آن هم بازی‌هایی که بیشترشان با تاریخ، مذهب، فرهنگ و آداب و رسوم و روابط خانوادگی و زبان و ادبیات کشور ما مطابقت ندارند. از طرف دیگر بازی‌های رایانه‌ای مفید با اهداف آموزشی، پرورشی و درمانی بسیار نادر هستند و تاکنون فقط در حد آشنایی اولیه با مفاهیم دروس تولید شده‌اند، نه بیشتر.

اما به قول تورنس محقق آمریکایی برای حل مشکلات امروز نمی‌توان از راه حل‌های گذشته استفاده کرد. یعنی نمی‌توان از کودک و نوجوان امروز خواست به طور کلی از دنیای بازی‌های رایانه‌ای خداحافظی کند و با فوتبال‌دستی، خاله بازی و قایم باشک اوقات فراغت را پر کند. باید به دنبال راه‌حل متناسب با عصر و شرایط کنونی بود تا آسیب‌ها و پیامدهای منفی بازی‌های رایانه‌ای را به حداقل رساند.

از آنجا که نقش بازی‌های رایانه‌ای در فرایند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان اثبات شده است، می‌توان گفت یکی از مهم‌ترین آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای تغییر ارزش‌ها و هنجارهای جامعه و در یک کلام تغییر فرهنگ جامعه است. لذا بررسی آسیب‌ها و پیامدهای فرهنگی و اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای ناسالم از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. در یک تقسیم‌بندی می‌توان آسیب‌های فرهنگی و اجتماعی ناشی از بازی‌های رایانه‌ای نامناسب را در محورهای زیر تقسیم بندی نمود:

۱- مخدوش کردن ارزش‌های دینی و فرهنگی

استفاده از نمادها و سمبل‌های اسلامی، نمایش مکان‌های منقش به تصاویر اسلامی، استفاده از رنگ سبز برای نمایش تئوریست‌ها، استفاده از مکان‌های مذهبی مسلمانان مانند مساجد که از محل‌های تجمع تئوریست‌ها معرفی می‌شود و عمدتاً تک تیراندازها بالای مناره‌های مساجد موضع گرفته‌اند و به سوی شما تیراندازی می‌کنند، همچنین استفاده از صدای عربی و فارسی برای بیان زبان تئوریست‌ها، استفاده از صدای پس زمینه مانند صدای صلوات و پخش آیات قرآنی و… از ویژگی مشترک بازی‌های رایانه‌ای وارداتی است. بـرای مثال در بازی «زن‌زال» در عراق و افغانستان، تئوریست‌ها با رنگ سبـز نمایش داده می‌شوند. یکی دیگر از بازی‌های رایانه‌ای که در آن اسلام‌گدیزی کاملاً و صراحتاً مشهود است بازی رایانه‌ای IG۲۱ است. در یکی از مراحل این بازی شما در لیبی وارد عملیات می‌شوید. صدای قرآن و صلوات به گوش می‌رسد. نام خاوند (الله) و نام پیامبر (محمدص) بر روی دیوار نقش بسته است و در یک محله دیگر تئوریست‌ها به صدای رادیو فارسی گوش می‌دهند.

مثال دیگر بازی رایانه‌ای «در جهنم خلیج‌فارس» که به بازی «یا مهدی» معروف است. این بازی در جهت شرطی کردن کودکان و نوجوانان در مقابل شمار لاله‌کبر و نام مهدی و به منظور ایجاد تنفر از این دو حقیقت بزرگ اسلامی و شیعی طراحی شده است. در این بازی کودکان و کاربران تعلیم داده می‌شود که بی‌توجهی بازیگر به شعار الله اکبر و غفلت از مبارزه با مداخلان این شعار و همچنین غفلت از گویندگان شعار «یا مهدی» مساوی با شکست شدن و یا از دست دادن امتیاز و یا اخراج از بازی است؛ یا در بازی «کلش آف کلندو» که به یکی از محبوب‌ترین بازی‌های آنلاین تبدیل شده است، یا بازی دیگر «پرندگان خمشگین»، تشابه بسیاری بین‌اشکالی که باید نابود

بازی‌های رایانه‌ای امروزه به صنعت مهم و درآمدزایی تبدیل شده و اهداف فرهنگی در طراحی یک بازی به اندازه سرگرم کننده بودن آن مورد توجه است. همچنین بخش قابل توجهی از مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای قشر دانش آموز هستند و تأثیرگذاری بازی‌ها در روان دانش آموزان بیشتر است. در همین زمینه، کارشناس فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای در نشست با موضوع «بازی‌های رایانه‌ای؛ تهدیدها و تهدیدها» که از سوی خبرگزاری فارس برگزار شد به بررسی ابعاد این موضوع پرداخته است.

حمید صدیق میرزایی، کارشناس فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای در این نشست با تأکید بر اینکه توجه صرف به تهدیدات بازی‌های رایانه‌ای درست نیست، اظهار داشت: سه رویکرد به بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد؛ برخی صرفاً آن را تهدید می‌بینند که این نوع بینش در جامعه هدف، اثر خوبی ندارد؛ رویکرد دوم که از سوی مجموعه‌های فنی تولید بازی‌هاست، فرصت محور و خوش‌بینانه است که گاهی سعی بر جاگزینی و بومی‌سازی برخی نرم‌افزارها هم دارند. رویکرد سوم، واقع‌بینانه و راهبردی است که در عین حال که تهدیدها را می‌بیند به فرصت‌ها هم توجه دارد و خلأهای قانونی را مطالبه می‌کند و به آزادی و هرج و مرج موجود در کشور که فراتر از آزادی کشورهاش غربی در استفاده از این بازی‌هاست، اعتراض دارد.

۹۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای در کشور وارداتی است

صدیق میرزایی بااشاره به اینکه ۹۷ درصد گوشی‌های وارداتی، قاچاق است و بر مبنای فرهنگ لیبرال تولید شده است، افزود: بیش از ۹۵ درصد بازی‌ها هم وارداتی است و به دلیل تأثیر عمیق این بازی‌ها، بنای فرهنگ را ویران می‌کنند زیرا هر بازی پیام‌رسان فرهنگ کشور تولیدکننده است و این در حالی است که در صنعت بازی‌های رایانه‌ای بازی‌ساز خوب در کشور کم نداریم. وی بااشاره به گزارش دایرک (مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای) ادامه داد: روزانه معادل ۲۱۰۰ سال از عمر نوجوانان و بزرگسالان این کشور صرف بازی‌های ویدئویی می‌شود و در واقع این گروه روزانه بهار عمر خود را نه تنها تلف می‌کنند بلکه صرف یادگیری خصوصی با مدارس‌های خصوصی در خانه برای تدریس فرهنگ لیبرال غرب می‌کنند.

این کارشناس فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر اینکه نباید از زاویه آسیب و تهدید به بازی‌های رایانه‌ای نگاه کرد؛ گفت: ما باید به از خوب نمی‌شناسیم و به تبع آن پر نگاه‌ها را روشن نمی‌کنیم و نمی‌توانیم مانع خسارت و بحران شویم و تنها با برجسته کردن تهدیدها و خطرات مانع شنیدن آن توسط گروه هدف یعنی نوجوانان می‌شویم.

صدیق میرزایی بااشاره به تأثیر عمیق بازی‌های رایانه‌ای بر روح و روان نوجوانان افزود: اخیراً ماجرای چالش تنهگ ای بی به عنوان مسئله چالشی و خطرناک‌ساز در فضای مجازی دست به دست می‌شود و به‌اشتباه به عنوان یک بازی از آن یاد می‌شود حال آنکه تنهگ ای یا (Blue Challenge) تنها یک چالش همچون چالش آب بی است البته با محتوای بسیار خطرناکی که توسط دپ دانشجوی اخراجی روانشناسی در یک شبکه اجتماعی روسی هدایت می‌شود که تاکنون باعث خسارتی همچون اقدام به خودکشی ۱۵۰ نوجوان شده است.

می‌توان آسیب‌های فرهنگی و اجتماعی ناشی از بازی‌های رایانه‌ای نامناسب را در محورهای مخدوش کردن ارزش‌های دینی و فرهنگی، القاء دیدی تحقیر آمیز نسبت به ملیت ایرانی، تعدیل حدود در روابط با جنس مخالف و خشونت و اضطراب تقسیم بندی نمود.

شوند با مقدمات اسلامی وجود دارد.

۲- القاء دیدی تحقیر آمیز نسبت به ملیت ایرانی

بازی‌های رایانه‌ای اغلب با انتشار تصاویر، پیام‌ها و افکاری که از جامعه سازنده آنها نشأت گرفته است به چندپارگی هویتی جوانان و نوجوانان و بحران هویت کمک کرده‌اند. تضعیف ارزش‌های ملی و تلاش برای همانندسازی با ارزش‌های مورد اعتنای دیگران در قالب علاقه به اسطوره‌های خارجی و تضعیف روحیه همدلی و دفاع از کشور در مقابل بیگانگان از جمله این آثار است. در بازی «۴۱۷» پنج کشور مسلمان که نام ایران نیز بین آنها دیده می‌شود، به عنوان کشور حامی تورسم معرفی شده، از کاربرد درخواست می‌شود تا در نقش خلیان جنگنده نظامی، آن کشورها را بمباران کند. جدیداً برای ابل در اقدامی عجیب و در حالی که روابط این شرکت آمریکایی در حال بهبود با جمهوری اسلامی ایران بود، یک بازی ضدایرانی را در اپ استور قرار داده است. این بازی «جمعه سیاه» نام دارد که سیر داستانی آن به اتفاقات انقلاب اسلامی ایران در سال ۱۳۵۷ بازمی‌گردد و به طور اغراق‌دهای شکنجه‌هایی که در زندان‌های ایران صورت می‌گیرد را به تصویر کشیده است.

۳- تعدیل حدود در روابط با جنس مخالف

در بازی‌های وارداتی هیچ یک از فضایل متعالی روح زن مانند عطفوت، رحم، نجابت و حیا به چشم نمی‌خورد. مفاسد اخلاقی – روانی درون برخی از این بازی‌ها به حدی است که اعتراض‌های مردمی در کشورهای سکولار را نیز برانگیخته است. برای نمونه، بازی معروف «جی.تی.ای» به سبب افراط در آلودگی جنسی، اعتراض عمومی در آمریکا را برانگیخت و مسئولان را وادار به اقدام علیه شرکت سازنده نمود، تا آنجا که فروش این بازی به افراد کمتر از ۱۸ سال را ممنوع کردند و در برخی کشورها مانند انگلیس و استرالیا فروش این بازی ممنوع شد. در بازی «فامر» که ترکیبی از قمار و سکنس است، طرف مقابل زنی است که به ازای باخت هر صد دلار، یکی از لباس‌هایش را پیشنهاد می‌کند و به این ترتیب ممکن است تا انتهای بازی عریان شود؛ در یک بازی دیگر که متعلق به الکترونیک آرتس (Electronic arts) فضای بازی به شکل عربانی نمایش‌دهنده صحنه‌های خاص جنسی است، لحظه‌هایی که برای مخاطب کودک می‌تواند فاجعه‌آمیز باشد، در این بازی هر چند مرحله یکبار کاربرد

معمم انقلاب بسیار دقیق است، ایشان در دیدار با نمایندگان مجلس می‌فرمایند: «اهمیت کالای فرهنگی از کالای مصرفی جسمانی کمتر نیست، بیشتر است. فرض کنید مرتب تکرار بکنند که مثلاً فلان چور یفک مضر است، نخورید؛ حالا مگر ضررش چقدر است… این را دائماً می‌گویند، اما ضرر… فلان‌چور بازی ویدئویی یا امثال اینها را کسی جرئت نمی‌کند بگوید که مبدا متهم باشند به اینکه جلوی جریان آزاد اطلاعات را بگرفتند».

نگاهی به فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای

اینستاگرام

مبتذل‌ترین نرم‌افزاری که در ایران آزاد است!

اجتماعی

Ejtemaee @kayhan.ir

مروری بر بازی‌های رایانه‌ای خطرناک و راه‌های اصلاح وضع موجود

بسیستمی سالگرد انتشار بازی‌های پوکمون منتشر در پلت‌فرم‌های «آی‌اواس» و اندروید انتشار یافته است. این بازی فقط یک اپلیکشن ساده نیست و در آن از تکنیک واقعیت مجازی استفاده شده است و کاربرانی که از این اپلیکشن استفاده می‌کنند، باید با یکدیگر تعامل داشته باشند. اینگونه نیست که فقط یک اپلیکشنی دانلود شود و کاربران از آن استفاده کنند و حتماً باید تعامل فیزیکی داشته باشند و این تعامل توسط سازنده تعیین می‌شود. یعنی سازنده می‌گوید که مبارزه در کجا صورت بگیرد. از مشکلات این بازی که خطرات جانی برای کاربرانش فراهم کرد، مکان‌هایی است که پوکمان‌ها در آنجا مستقر می‌شوند. در مواردی این مکان‌ها روی خط ریل راه‌آهن، وسط اتوبان، روی پشت‌بام بوده که چندین نفر در پی یافتن این هیولاها به شدت زخمی شده‌اند. مواردی که گذشت مهم‌ترین تأثیرات فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای بودند، که البته در کنار آن تأثیرات رفتاری و جسمانی نیز توسط محققان مورد بررسی قرار گرفته و وجود رابطه مثبت میان بسیاری از اختلالات رفتاری و بیماری‌های جسمانی با استفاده نامناسب و طولانی مدت از بازی‌های رایانه‌ای اثبات شده است. از طرف دیگر ماهرطور که در ابتدای مطلب‌اشاره شد نمی‌توانیم با محدودیت و منع کودکان و نوجوانان آنها را از ورود به دنیای دیجیتال منع کرد، چرا که در شرایط بی‌رحم، پیچیده و پویا و نامطمئن امروز جز با پرورش ذهن‌های خلاق نمی‌توان به باقی ماندن خود امیدوار بود و از دیگر سو سرعت پیشرفت در جوامع امروز به حدی است که لحظه‌ای تأخیر، فاصله را به شدت زیاد خواهد کرد. لذا لازم است با راهکارهای نوین و مبتنی بر شیوه پدافندی به مقابله با آسیب‌های فرهنگی و اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای اقدام کرد.

تقویت بعد ارزشی افراد
یکی از این راهکارها قطعاً تقویت بعد ارزشی افراد جامعه است. تقویت بعد ارزشی افراد در جامعه می‌تواند هدفمندی آنها را تحت تأثیر قرار دهد و این هدفمندی می‌تواند افراط و تفریط آنها در بازی‌ها و برنامه‌هایی که صرفاً هیجان و سرگرمی به دنبال دارند، تعدیل کند. برای این کار تقویت بعد ارزشی و اخلاقی در خانواده‌ها به عنوان نخستین گانون تربیت افراد جامعه باید مورد توجه قرار گیرد.

در اسلام خانواده نهاد مقدسی است که تأمین آرامش جسم و تسکین بعد ارزشی افراد در جامعه می‌تواند هدفمندی آنها را تحت تأثیر قرار دهد و این هدفمندی می‌تواند افراط و تفریط آنها در بازی‌ها و برنامه‌هایی که صرفاً هیجان و سرگرمی به دنبال دارند، تعدیل کند. برای این کار تقویت بعد ارزشی و اخلاقی در خانواده‌ها به عنوان نخستین گانون تربیت افراد جامعه باید مورد توجه قرار گیرد.

در اسلام خانواده نهاد مقدسی است که تأمین آرامش جسم و تسکین

کارشناس فضای مجازی، گفت: این مادر منوجه تغییر رفتار دخترش شده بود و از آن کارشناس درخواست کرد تا فعالیت‌های آن دختر را در فضای اینستاگرام تحت نظر بگیرد؛ متأسفانه عالی فضای مجازی نیز بر این مسئله تأکید دارند که اینستاگرام مستهجن‌ترین پیام‌رسان و برنامه دخترش ازدواج کند که در کمال ناباوری شنید آن دختر تنها ۸ سال سن دارد!

والدین‌مبن گذار

کارشناس فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه والدین به دست خود فضای خانه را مین‌گذاری می‌کنند؛ ادامه داد: امروز در بستر خانواده‌ها توانایی کودکان در استفاده از فناوری‌های نوین تغییر به هوش بالا می‌شود اما برخلاف تصور خانواده‌ها چنین مسئله‌ای درست نیست و این دسترسی‌ها نه تنها کمکی به آینده فرزندان‌شان نمی‌کند بلکه زمینه ولنگاری و بی‌برنامگی فرزندان‌شان را فراهم می‌کند و به تعبیری باعث می‌شود کودک دیگر کودکی نکند و زودتر از موعد بزرگ شود که خود نوعی از بلوغ زودرس است که خسارات فراوانی در پی دارد.

صدیق میرزایی تصریح کرد: اکوسیستم بازی‌های رایانه‌ای با کج‌سلیقه‌هایی که در سال ۸۵ صورت گرفته از دست ما خارج شده است. وی بااشاره به نامناسب بودن بسیاری از بازی‌ها که بدون نظارت خانواده‌ها انجام می‌شود، عنوان کرد: بازی‌هایی مثل «جی.تی.ای» که امروز بدون تعارف بازی بچه‌های سن ۱۲ سال است و در سایه غفلت والدین و مسئولین حتی در مدرسه و مسجد بین نوجوانان رد و بدل می‌شود؛ و کودکان را به بیان اینکه والدین به دست خود فضای خانه را مین‌گذاری می‌کنند؛ ادامه داد: امروز در بستر خانواده‌ها توانایی کودکان در استفاده از فناوری‌های نوین تغییر به هوش بالا می‌شود اما برخلاف تصور خانواده‌ها چنین مسئله‌ای درست نیست و این دسترسی‌ها نه تنها کمکی به آینده فرزندان‌شان نمی‌کند بلکه زمینه ولنگاری و بی‌برنامگی فرزندان‌شان را فراهم می‌کند و به تعبیری باعث می‌شود کودک دیگر کودکی نکند و زودتر از موعد بزرگ شود که خود نوعی از بلوغ زودرس است که خسارات فراوانی در پی دارد.

صدیق میرزایی تصریح کرد: اکوسیستم بازی‌های رایانه‌ای با کج‌سلیقه‌هایی که در سال ۸۵ صورت گرفته از دست ما خارج شده است. وی بااشاره به نامناسب بودن بسیاری از بازی‌ها که بدون نظارت خانواده‌ها انجام می‌شود، عنوان کرد: جالب است بدانید که طبق قوانین اینستاگرام دسترسی افراد زیر ۱۳ سال به این برنامه ممنوع است و کسی که زمینه دسترسی کودک زیر ۱۳ را فراهم کند، مجرم است و حتی افراد ۱۳ تا ۱۸ سال هم با نظارت والدین اجازه دسترسی دارند اما در داخل ایران اصلاً قانسون و نظارتی در این زمینه وجود ندارد و با تهیه گوشی هوشمند و سیم کارت مجهز به اینترنت پر سرعت برای کودکان آنها را در استفاده از مستهجن‌ترین نرم‌افزار آزاد گذاشته‌ایم.

وی با اشاره به خاطره استخدام یک مادر از یک

صفحه ۸
سه‌شنبه ۲۸ شهریور ۱۳۹۶
۲۸ ذیحجه ۱۴۳۸ – شماره ۲۱۷۲۶

جان اعضای آن مروهون امنیت همه‌جانبه این محیط برای اعضاست. بنابراین اگر پدر و مادر به عنوان الگوی کودکان خواست‌ها و تمایلات خود را بر مبنای ارزش‌های اسلامی و دینی چون همدلی، مودت، آرامش و محبت قرار دهند، کودکان تمایل بیشتری به گذراندن اوقات خود با خانواده خواهند داشت. تحقیقات صورت گرفته در یکی از شهرهای ایران نیز موبد این مطلب است که در گروه دختران بین خانواده بی‌قید با وابستگی به بازی‌های رایانه ای رابطه مستقیم و معنادار وجود دارد.

آگاهی بخشی به خانواده‌ها

آگاهی بخشی به خانواده‌ها درباره آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای از دیگر

اقدامات لازم است. نتیجه یک تحقیق نشان می‌دهد که تنها حدود ۲۶ درصد مادران از محتوای بازی‌ها در درجه‌بندی آنها مطلع هستند و ۷۲ درصد آنها نسبت به این مسائل آگاهی ندارند. سبک زندگی مدرن و آپارتمان‌نشینی، اشتغال پدر و مادر، تک فرزندی و عواملی از این دست موجب شده تا خانواده‌ها به استقبال از بازی‌های کم سرو صدا و دارای حرکت پایین برای کودکان‌شان

بروند و این تصور که فرزندان‌شان جلوی چشم‌شان و در محیط امن خانه بازی می‌کنند سبب شده تا خطرات و تهدیدات بازی‌های رایانه‌ای کمتر به چشم آید. در اینجا باید به خانواده‌ها آگاهی داد تا ابتدا نسبت به انتخاب نوع بازی‌های رایانه‌ای متناسب با سن فرزندان‌شان دقت کنند و همچنین با اختصاص دادن زمانی خاص برای بازی رایانه‌ای سعی کنند تعامل خود با فرزندان‌شان را حفظ کنند.

اجرای دقیق نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای

دقت خانواده‌ها در انتخاب بازی‌های متناسب با سن فرزندان‌شان تنهای یک روی سکه است. روی دیگر سکه پیروی تام و تمام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سیاست‌های نظام اعلامی و خطوط قرمز در کار رده‌بندی سنی و تعیین مجاز و غیرمجاز بودن بازی‌های رایانه‌ای است. حال سؤال اینجاست که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که از سال ۸۵ عهددار این مسئولیت شده است تا چه اندازه در انجام وظیفه خود که اطمینان خاطر خانواده‌ها را بازی خردیاری شده برای فرزندان‌شان ایفا می‌کند؟ بازی‌هایی که اسلام و تشیع را به انحراف کشیده و شیعیان را تروریست معرفی می‌کنند، بازی‌هایی که در نه مشروبات الکلی استفاده می‌شود و یا آن انواع خشونت به نمایش درمی‌آید، هیچ یک سختنجی با فرهنگ اسلامی ما ندارند. با این حال کم نیستند بازی‌هایی با هولوگرام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که دارای صحنه‌های خشونت‌آمیز و گاهی غیرعریسانی هستند. بنابراین دسته‌بندی صورت گرفته در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اگر نتوینیم ناکارآمد، اما به دغدغه فرهنگی مسئولین ذیربط تبدیل نشده است.

تولید بازی‌های رایانه‌ای بومی و با کیفیت

عملکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در زمینه حمایت ت سازندگان بازی‌های بومی نیز ضعیف است. یکی از منتقدین در این زمینه می‌گوید: متأسفانه عملکرد ضعیف بنیاد در ادوار مختلف، عملکرد قابل دفاعی نیست. در حالی که بازی‌های رایانه‌ای سومین صنعت پولساز جهان هستند، اما این صنعت پولساز در ایران دچار ابهام و سردرگمی است. تنها راه حل از نظر این منتقد در شرایطی که با وجود اینترنت مسئله جمع‌آوری بازی های غیرمجاز و دور کردن آنها از دسترس کاربران ناممکن است، تولید بازی های در داخل کشور با توان رقابت و عرضه و تنوع سبک‌ها و موضوعات است.

در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای بومی، توجه به نیازهای مخاطبان یعنی تولید بازی با کیفیت و مناسب با ارزش‌های ایرانی و اسلامی کاملاً ضرورت می‌یابد. برای این منظور سازندگان بازی‌های رایانه‌ای داخلی لازم است در قالب گروه‌های پژوهشی به صورت مستمر مبادرت به پیمایش نیازها، ترجیحات و جهت گیری‌های مخاطبان کنند.

در کتاب‌های درسی تألیف شود. **ضرورت ورود نهادهای غیررسمی تربیتی به حوزه بازی سازی**
صدیق میرزایی بااشاره به فعالیت‌های اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش‌آموزان در حوزه بازی‌های ویدئویی، گفت: این اتحادیه به فراخور استعدادها، توانایی و بودجه خود در این زمینه تلاش‌های زیاد و مؤثری کرده است و البته در این زمینه تفاهم‌ناهمی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعضا کرده‌ایم؛ اگرچه تاکنون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همراهی مناسبی با اتحادیه به دلیل وجود مشکلات داخلی نداشته است.

وی ادامه داد: اتحادیه از ده سال گذشته در حوزه سواد بازی ورود کرده است و در برخی استان‌ها از پنج هزار نفر از والدین را در این حوزه آموزش داده‌ایم. الگوریتم ورود به مسئله سوادبازی و نهفت سواد رسانه‌های نوین الگوی به آموزش شبکه‌ای است که با تقدم مربی و والدین با آموزش راهنمای نوجوانان تحقق می‌یابد و مهارت‌افزایی دانش‌آموزان برای کنترل و مدیریت رژیم مصرف رسانه‌ای بالاصخ بازی‌های ویدئویی در دست تهیه است.

صدیق میرزایی بیان داشت: در عرصه بازی‌سازی دست اتحادیه در حوزه منابع مالی خالی است ولی واقعیت این است که به دلیل مواجهه با متعارض‌های تربیتی مجبور به ورود به این حوزه و جبران برخی کم‌کاری دستگاه‌های مسئول در حوزه بازی‌های ویدئویی هستیم. وی با اشاره به بند چهار سند تحول آموزش و پرورش در اهمیت آموزش رسانه، تأکید کرد: ما با وجود اسناد بالادستی داخلی در حوزه آموزش مهارت‌های رسانه‌ای خانواده و مدیریت هوشمندانه رسانه‌های نوین و تربیت نسل هوشمند نیازب به اقتباس و ترجمه اسناد یونسکو نداریم و طبق گزارش‌ها به به دست بنده رسیده است؛ یکی از انحراف‌های حرکت ارزشمند سواد رسانه‌ای در کشور، تفکر ترجمه‌ای سواد رسانه، بدون روح غنی معارف اسلامی و نظام تعلیم و تربیت ایرانی و اسلامی است.

لزوم از تقای سواد رسانه‌ای تمام اقشار جامعه

صدیق میرزایی ادامه داد: بدهی‌ی است برای مقابله با چنین فرایندیی باید با وضع قوانین و

نرم‌افزار اینستاگرام به اعتراف عموم کارشناسان و حتی انجمن سلطنتی بهداشت عمومی انگلیس مخرب‌ترین و مستهجن‌ترین شبکه اجتماعی برای نوجوانان است؛ این در حالیست که به علت عدم اعتبار و ضعف قوانین داخلی، حتی حداقل اصول همچون رده‌بندی سنی اینستاگرام که مثبت ۱۳ است در کشور ما رعایت نمی‌شود و کودکان و زیر سن ۱۳ سال به راحتی از این شبکه مخرب فرهنگی و اعتقادی استفاده می‌کنند.

ایجاد زمینه ارتقای سواد فضای مجازی تمام اقشار جامعه بالاخص جامعه فرهنگیان و دانش‌آموزان برای فعالیت در فضای مجازی یک مدل ایرانی ـ اسلامی مطابق با فرهنگ خود داشته باشیم. کارشناسان فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه صرف آموزش به دانش‌آموزان برای دور شدن از خطرات راه‌گشا نیست؛ گفت: به طور قطع هیچ حوزه آموزشی و یا کنشی وجود ندارد که کتاب سواد رسانه‌ای برای پایه هدم یک اتفاق مهم و قابل تقدیر است و آموزش تفکر انتقادی، تجزیه و تحلیل به دانش‌آموز هرچند با تأخیر ۵۰ سال نسبت به کشورهای دیگر، اما بسیار مهم و حیاتی است و قطعاً این راه باید ادامه یابد و برای تمام پایه‌ها و سطوح سنی آموزش‌های مناسب و کافی نیست.

وی ادامه داد: جایگزین‌سازی با مشابه‌های

داخلی، ایجاد مسئولیت‌پذیری در فرزندان پیش از خرید بازی و همراهی در بازی کردن در فرزندان از دیگر اصول مدیریت بازی‌های ویدئویی و به بیان دیگر اصل مدیریت بازی‌های ویدئویی و به بیان اینکه اقدامات آموزش و پرورش در حوزه بازی‌های رایانه‌ای کافی نبوده است؛ گفت: تألیف کتاب سواد رسانه‌ای برای پایه هدم یک اتفاق مهم و قابل تقدیر است و آموزش تفکر انتقادی، تجزیه و تحلیل به دانش‌آموز هرچند با تأخیر ۵۰ سال نسبت به کشورهای دیگر، اما بسیار مهم و حیاتی است و قطعاً این راه باید ادامه یابد و برای تمام پایه‌ها و سطوح سنی آموزش‌های مناسب و کافی نیست.