

نکته

## متولی بازی‌های رایانه‌ای ایران

سال‌هاست که در سایه استقبال از بازی‌های رایانه‌ای، صنعت و بازاری جهانی با همین نام شکل گرفته که تجارت اقتصادی و سرمایه‌گذاری‌های اجتماعی و سیاسی در آن بسیار مورد توجه دولتمردان و سرمایه‌داران قرار گرفته‌است.از این رو، ایران نیز با توجه به ظرفیت‌های علمی و فناوری بومی، وارد این حوزه شد و اواسط دهه ۱۳۹۰به‌طور رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نهاد متولی بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی را راه‌اندازی کرد. این بنیاد زیرمجموعه شورای عالی انقلاب فرهنگی کشور است که از سال ۱۳۹۰ همه امور مربوط به حوزه بازی‌های رایانه‌ای را در اختیار دارد.بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در همین سال «پستیئو ملی بازی‌سازی» خود را با هدف آموزش نیروهای متخصص بازی‌سازی در ایران، فعال کرد.این انیستیتو، یک مرکز تخصصی با ۱۳خفن، هنری و طراحی است که در زمینه آموزش بازی‌سازی و هنرهای دیجیتال و همچنین تربیت بازی‌سازان فعالیت می‌کند. در کنار انیستیتو، هر مرکز رشد بازی‌سازی نیز از جمله دیگر بخش‌های مهم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران است. وظیفه اصلی این بخش، تعامل و تجهیز گروه‌های مستقل بازی‌ساز است. برگزاری جشنواره‌های ملی بازی‌سازی و مسابقات داخلی و خارجی گیم‌جیم در دستور کار بنیاد قرار دارد.

## جشنواره‌های ملی برای بازی‌سازی بومی

به‌طور معمول هر سال (از سال ۱۳۹۰) جشنواره‌های ملی از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران ویژه علاقه‌مندان به گیم و بازی‌سازان ایرانی برگزار می‌شود. جشنواره‌ای که به‌گفته مسئولان مرتبط، در آن اهدافی مانند تولید محتوا و بازی متناسب با ارزش‌ها و فرهنگ ملی، ترویج بازی‌سازان ایرانی به تولیدهای باکیفیت، رونق صنعت بازی رایانه‌ای ایرانی، ایجاد بازی‌گاه‌هایی متناسب با حضور و تعامل خانواده‌ها و نیز تلفیق شیوه‌های آموزشی و سرگرمی ضمن اجرای آن دنبال می‌شود. در هر دوره از این جشنواره ملی، ۳برنده نهایی به همراه ۱۰بازی‌ساز برتر معرفی می‌شوند. ژانر بازی‌های منتخب سال گذشته، بازی ویژه سالمندان، بازی با کلمات و ایران شناسی بوده‌است. از سویی طبق سیاست‌های کلان بنیاد، دستاوردهای منتخبان هر دوره از جشنواره با حمایت‌های دولتی و خصوصی وارد بازار مصرف می‌شوند تا نتایج مطلوب حاصل از آنها بر کیفیت این بازار اثرگذار باشد. به بیانی دیگر هدف اصلی برگزاری جشنواره‌هایی با این رویکرد، آموزش انتخاب درست به مصرف‌کننده علاقه‌مند به بازی‌های دیجیتال است. انتخاب بازی، و مبدازی و محیط مناسب می‌تواند فضای سرگرمی‌های نوین و هم‌راز را به یک مصرف‌کننده خوب بازی‌های دیجیتال تبدیل کند.

## چرا بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز جذابند؟

هر روزه انبوهی از بازی‌های مختلف دیجیتال ویژه کنسول، رایانه یا گوشی‌های همراه وارد بازار می‌شوند. بازی‌هایی که با توجه به ژانر و البته علائق و سلیقای افراد، جالب و جذاب به‌شمار می‌آیند. آنقدر که مصرف‌روزانه و مداوم آن بازی‌ها در برنامهریزی روزانه افراد به‌طور حتم جای خواهد داشت. اما به‌راستی چرا اغلب بازی‌های رایانه‌ای حتی با وجود پیام‌های خشونت‌آمیز که انتقال می‌دهند، جذاب و پرترفدار به‌نظر می‌رسند؟ پاسخ را شاید بتوان در وجه مشترک اصلی و ضروری بسیاری از پرفروش‌ترین بازی‌های رایانه‌ای یافت و آن شناسایی نیاز و ویژگی‌های ذهنی و روانی انسان است. طراحان بازی‌های رایانه‌ای با اطلاع از این نیازها و ویژگی‌ها، ساختار بازی‌های خود را با کمک تکنولوژی و آپشن‌های منحصر به‌فرد طراحی می‌کنند. اطلاع از این مسوازد مهم می‌تواند بخش بزرگی از موفقیت اقتصادی و سیاسی یک بازی رایانه‌ای را رقم‌بزند. البته عوامل دیگری هم در این رقابت جهانی که اکنون به نوعی سلاح نرم‌افزاری تبدیل شده، اثربخش هستند. عواملی مانند داستان بازی (شناسایی علاقه به قصه و داستان‌های مصور که ریشه در تاریخ حیات بشر دارد)، طراحی ماموریت‌های دشوار، ایجاد شرایط لذت و هیجان، طراحی معما و راه‌های فرار، در کنار شرایط کشیدن و اعطای پاداش و امتیاز که فروش و رونق بازی‌ها تضمین می‌کند. به این موارد، گرافیک‌های نزدیک به واقعیت را نیز اضافه کنید که اثربخشی بازی‌ها را در سیری صعودی قرار می‌دهد.

## از آتاری تا کنسول‌های فوق پیشرفته

بسیاری از افراد، نخستین خاطره‌شان از بازی‌های رایانه‌ای به بازی خاطر‌انگیز هوپمای آتاری (کنسول کلاسیک آتاری) بازمی‌گردد. آن زمان که هنوز خشونت و تجربه مجازی صحنه‌های جنایت در بازی‌ها، رواج نیافته بود و کنسول‌های (بازر اصلی بازی‌های رایانه‌ای) پیشرفته به بازار عرضه نشده بودند. آن زمان کافی بود، یکی از کنسول‌های جمع و جور کلاسیک را تهیه کنیم و گاهی با یکی از برنامه‌های بازی‌شان که اتفاقاً تعداد انگشت شماری داشتند، هیجان را تجربه کنیم. اما حالا کنسول‌های بازی‌های دیجیتال، باکیفیت تصویری بسیار به واقعیت نزدیک، چنان پیشرفت یافته‌اند که عنصر هیجان و هدف سرگرمی در پس‌زمینه برنامه‌ریزی شده از ترویج خشونت افسارگسیخته گرفته تا جنگ نرم و تهاجم فرهنگی نهان مانده است. پیشرفت شگرف ابزار بازی‌های رایانه‌ای آنقدر مستعجل بود که خیلی زود به بازار و صنعتی جهانی تبدیل شد. طوری که کنسول‌های از کنج‌خانه‌ها یا اماکنی با نام کلپ‌های بازی، منتقل شدند و کسبو کار «گیم‌نت» شکل گرفت. جایی که گیم‌ها (کاربران بازی‌های رایانه‌ای) در آن به رقابت در قالب لیگ‌های محلی تاملی می‌پردازند. کلپ‌های بازی را می‌توان براساس نوع کنسول بازی‌های موجود در آنها و ساعات فعالیت‌شان طبقه‌بندی کرد. کلپ‌هایی با کنسول‌های بازی متعدد و پیشرفته که در کنار خدمات مرتبط با بازی و سرگرمی‌های رایانه‌ای گرافیک بالا، ارائه انواع خدمات پذیرایی و رفاهی را نیز انجام می‌دهند. البته در چند سال اخیر افزایش نظارت‌ر نهادهای سراسر ملی، بر محیط این کلپ‌ها از عملکرد منفی برخی از آنها مانند اجرای بازی‌های نامتعارف، برگزاری بازی‌ها با نشر طبندی و قمار، استعمال مواد مخدر و مشروبات الکولی و اشاعه روابط ناپسند کاسته شد. با این حال همچنان، بروز و رونق و تقویت خشونت در سطوح مختلف از نقاط ضعف و مهم این کلپ‌ها محسوب می‌شوند.

## اجتماعی

## ایران در جنگ جهانی بازی‌ها

گپ و گفت با عضو هیئت‌مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره تاثیر بازی‌ها بر جامعه



## موانعی برای پیشرفت و رقابت جهانی

پژمان از موانع صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران برای تولیدات بیشتر و رقابت جهانی باهدف اشاعه ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی نیز می‌گوید: «طیف تولید کنندگان بازی در ایران عموماً جوانان ۲۰ تا ۳۰ سال هستند که به عنوان شخصیت حقیقی در قالب شرکت یا ساختار حقوقی قرار نگرفته‌اند و مشکلات متعددی دارند. مالیات، بیمه و نظام وظیفه پسران (عدم طراحی طرح جایگزین نظام وظیفه) افراد بازی‌ساز هم به نوعی مانع در این صنعت تلقی می‌شود. عدم امکان استفاده از تسهیلات و منابع مالی اززان قیمت از اعطای وام‌ها گرفته تا حمایت و اعتماد سرمایه‌گذاران به بازی‌سازان برای تولیدات بیشتر و بهتر از دیگر موانع این صنعت است. عدم رعایت قوانین کپی رایت هم از سویی دیگر برای بازی‌سازان مانع ایجاد می‌کند. کمک برای تبلیغات و پویست‌های اطلاع‌رسانی هم که همیشه جای خالی‌اش در حیطه بازی‌های رایانه‌ای ایرانی به عنوان یک صنعت دانش‌بنیان دیده می‌شود و در عمل از تبلیغات گسترده و ارزان‌از سوی رسانه‌های موثر خبری نیست حتی در مورد سکوی توزیع بازی‌های رایانه‌ای نیز قوانین جامعی وجود ندارد. مجموع این موانع به علاوه معرفی و پشتیبانی نکردن از موضوع ورزش‌های الکترونیک (بازیکنان حرفه‌ای بازی‌های ورزشی و رایانه‌ای، که در سایر کشور عَضو باشگاه‌های مخصوص هستند و به عنوان بازیکن تیم ملی حمایت مادی و معنوی می‌شوند) ظرفیت‌های این صنعت را ناشناخته و محدود کرده‌است. در بسیاری از کشورها یک بازی با کلی سرمایه و حمایت تولید می‌شود و بعد کمپین‌های تبلیغاتی به معرفی آن در سطح جهانی می‌پردازند و توزیع آن به صورت گسترده و فراگیر آغاز می‌شود. این در حالی‌ست که شاید محتوای آن بازی چندان مناسب هم نباشد در حالی که در ایران بازی‌های مناسبی تولید می‌شود که اغلب با وجود این موانع در مراحل تجاری سازی شکست می‌خورند.»

**به آموزش تحصیلی و دانشگاهی نیاز است**

صحبت‌های پایانی عضو هیئت‌مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران به اهمیت آموزش نیروی متخصص بازی‌ساز اشاره کرد. او در این باره می‌گوید: «آموزش تخصصی بازی‌سازی بسیار اهمیت و ضرورت دارد، چرا که در این حوزه پای هنر، فناوری و اقتصاد در میان است و لازم‌است که افراد آموزش‌های نظری و مهارتی متنوعی را دریافت کنند. بخش مهمی از سند ملی بازی که شورای عالی فضای مجازی، سال‌های ۱۳۹۲ تا ۱۳۹۴ بررسی و ابلاغ کرد، به آموزش مبنایی بازی‌سازی توسط وزارت آموزش و پرورش و وزارت علوم اشاره دارد. یعنی نظام‌های آموزشی کشور باید این صنعت را به رسمیت بشناسند و در راستای پیشرفت این زیست‌بوم در کشور که هم تولید ارزش انجام می‌دهد و هم گردش مالی قابل توجه دارد، گام بردارند. اما تاکنون این اتفاق به آن شکل که ترسیم و ابلاغ شده بود، نیفتاد و اغلب افراد علاقمند و دارای استعداد در آموزش‌های خصوصی یا انیستیتو ملی بنیاد دوره‌های آموزشی را سپری کرده‌اند. البته در مقطع کارشناسی یک مرکز علمی کاربردی، مدتی‌ست که بازی‌سازی آموزش داده می‌شود اما در مقاطع تکمیلی، این امکان فراهم نیست. این در حالی‌ست که باید توجه داشته باشیم، حجم تولیدات ما در حال افزایش است و تعداد بازی‌های رایانه‌ای تولید داخل در کلاس صادراتی، کم نیستند پس به رسمیت شناختن و گنجاندن دوره‌های آموزشی آن در مقاطع تحصیلی و دانشگاهی، ضروری‌ست و نیاز به یک برنامه‌ریزی کلان دارد تا بهره فرهنگی (شناساندن ارزش‌های ایرانی-اسلامی) و ارزش افزوده (گردش مالی این صنعت در برابر صنایع دیگر رسانه‌ها بسیار قابل توجه‌است) حاصل از آن به رونق عمومی کشور انجامد.

**هر محصول رسانه‌ای می‌تواند، آسیب‌زا باشد**

مدیرعامل سابق بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران، در پاسخ به سوال تا چه میزان بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز می‌توانند فضای جامعه را به سوی ناامنی و جنگ‌افروزی پیش ببرند، می‌گوید: «رسانه‌ها انواع گوناگونی دارند از رسانه‌های مکتوب گرفته تا رادیو و تلویزیون، سینما و شبکه‌های اجتماعی، می‌توانند خروجی‌های آسیب‌رسان و مروج خشونت تولید کنند. در واقع هر یک از این رسانه‌ها می‌توانند سبک و رژیم مصرف رسانه‌ای مخاطبین خود را مختل کنند و یا منظومه فرهنگی و ارزشی خود را القا کنند. یکی از این رسانه‌ها و شاید کاملترین رسانه، بازی‌های رایانه‌ای هستند که تمام ظرفیت‌های رسانه‌های قبل از خود را دارند و از بعد تاثیر گذاری قدرتمند تر هستند در این میان، آنچه مهم است، سواد رسانه‌ و به صورت ویژه‌تر، سواد بازی است. مخاطب و مصرف‌کننده باید نسبت به ابعاد، کارکرد، آثار



پژمان، همچنین با تاکید بر اهمیت بخشی فرهنگ بازی‌ها و بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: «جایگاه و قدرت بازی‌ها با توجه به جذابیت‌هایی که در بر دارند در همه جهان شناخته شده است. سهم مهم و عمده این جایگاه و قدرت به تاثیر گذاری بازی‌ها باز می‌گردد. به همین سبب در حال حاضر، بازی‌های هدفمند و جدی در صنعت جهانی گیم، مورد توجه بسیاری از تولیدکنندگان بازیکنان قرار گرفته‌است. در ایران نیز بازی‌های رایانه‌ای با رویکرد آموزشی و تولید روزافزون بازی‌های هدفمند و جدی همراه‌است. آموزش علمی و عملی اگر با ارزش افزوده بازی‌های مدرن و دیجیتال تلفیق شود، تاثیر گذاری‌شان به توان چند ۱۰ برابری می‌رسد. حالا اگر این آموزش و بازی را از سنین پایه آغاز کنیم، این توان چند ۱۰ برابری، نهادینه خواهد شد. در واقع همگی این موارد به ظرفیت‌ها و پتانسیل‌های فوق‌العاده بازی‌های رایانه‌ای مرتبط‌است که بیشتر افراد کرم باید با سواد رسانه و سواد بازی‌های دیجیتال توانان باشد تا دستاوردهای آن از بازی درمانی گرفته تا تقای هوش و موضوعات شناختی در زندگی فردی و اجتماعی افراد، نمایان شود. واضح‌است که اگر این سبک از آگاهی در برابر فضاهای مجازی و بازی‌های آن در فرد، خانواده و نظام آموزشی در سطح کلان وجود داشته باشد، «نظارت» جای «کنترل» را خواهد گرفت و بازیکنان توانایی تحدید مصرف خود را پیدا می‌کنند.»

## رسمیت بخشیدن به سواد رسانه

فرهنگی، بر داشت. باید مسئولان مرتبط در سازمان‌های مختلف، موضوع سواد رسانه را جدی‌تر از پیش پیگیری و آن را از حالت فانتزی و غیر ضرور، خارج کنند. در این شرایط می‌توان از آسیب‌پذیری در برابر بازی‌های رایانه‌ای خارجی که از مبادی غیرقانونی وارد می‌شوند هم مصون ماند. ضرورت پرداختن به آموزش چگونگی مصرف رسانه‌ها و محصولات آن در دوران شیوع کرونا، نمود بیشتری یافت. در آن دوران بنا بر ضرورت و محصولات آن، آموزش این نوع از دانش به گروه محتاطان، از جمله نخستین گام‌هایی‌ست که می‌توان به سوی تولیدات باکیفیت و متناسب با فرهنگ جامعه و همچنین به کم کردن آسیب‌پذیری از بازی‌های غیرمغوب شامل بازی‌های خشونت‌آمیز و با غیر

عضو هیئت‌مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران، در ادامه از اهمیت توجه به آموزش دانش رسانه‌ای و سواد بازی‌های رایانه‌ای با هدف تولید باکیفیت و متناسب با فرهنگ جامعه، می‌گوید: «به رسمیت شناختن ظرفیت‌های بالقوه بازی‌های رایانه‌ای و از سویی توجه به موضوع سواد رسانه و آموزش این نوع از دانش به گروه محتاطان، از جمله نخستین گام‌هایی‌ست که می‌توان به سوی تولیدات باکیفیت و متناسب با فرهنگ جامعه و همچنین به کم کردن آسیب‌پذیری از بازی‌های غیرمغوب شامل بازی‌های خشونت‌آمیز و با غیر

## گزارش

بازی‌ها، یکی از نیازهای اصلی و محوری کودکان هستند که بنابر تحلیل‌های نظری و آزمون‌های عملی و پیمایشی گوناگون، نقش بسیار ویژه و مهمی در آموزش ارزش‌ها، هنجارها و نیز توسعه و تقویت حافظه، قوای جسمانی و عقلانی آن‌ها ایفا می‌کنند. بازی‌های رایانه‌ای که امروزه، در حد بسیار وسیع و شستابنده‌ای در کل جهان مرسوم شده‌اند، یکی از انواع بازی‌های مورد نیاز کودکان عصر حاضر به‌شمار می‌آیند که هر یک از آنها بر اساس مبانی خاص طراحی و به بازار ارائه شده‌اند. توجه به این بازی‌ها و مبنایی تولید آنها، می‌تواند ضمن تشریح و تحلیل سیاست‌های مصرفی و اهدافشان، قدرت تاثیر گذاری‌شان و را به خوبی مدیریت کند. در ایران نهاد متولی و مستقیم در ارتباط با تولید، تنظیم و نظارت بازی‌های رایانه‌ای، بنیاد ملی با همین عنوان است که حدود ۱۶ سال از عمر فعالیت‌های متنوع آن می‌گذرد. به همین بهانه با سید صادق پژمان، عضو هیئت مدیره (مدیرعامل سابق) بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران، گفت‌وگو کرده‌ایم که در ادامه می‌خواهیم خواند.

## صادرات بازی‌های ایرانی موبایلی

برای مرور تاریخ بازی‌های رایانه‌ای در ایران بعد از خاطره‌بازی‌ها تعداد محدودی از بازی‌های

کلاسیک دهه ۷۰ باید به اواسط دهه ۸۰ رجوع کرد. به زمانی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان نهادی فراسازمانی (مشارکت چندین نهاد دولتی در آن) زیرمجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و با مصوبه شورای عالی فرهنگ و هنر شکل گرفت تا صنعت نوپای بازی‌های هیجان‌انگیز دیجیتال ضمن بومی‌سازی، رونق گیرد. سید صادق پژمان، عضو هیئت‌مدیره (مدیرعامل سابق) بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران در این باره توضیح می‌دهد: «فراسازمانی بودن بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آن روست که موضوع بازی‌های رایانه‌ای یک موضوع چند وجهی شامل هنر، رسانه و صنعت است و بسیاری از نهادها و دستگاه‌های دولتی و رسمی را درگیر تعاملات می‌کند. با توجه به این اهمیت چند وجهی، دولت و حاکمیت از ابتدا، در سرمایه‌گذاری حوزه بازی‌های رایانه‌ای متمرکز شد تا زیست‌بوم غنی ایرانی شکل بگیرد. هر چند این زیست‌بوم با کمی فاصله نسبت به سایر کشورهای شکل گرفت اما بتدریج ساز و کار راه‌اندازی استودیوهای بازی‌سازی و شرایط آموزش به علاقمندان این عرصه، پیش رفت. این در حالی‌سود که روزانه به تعداد بازیکنان و مصرف‌کنندگان این بازار افزوده می‌شد و پژوهشگران و محققان بسیاری نیز دست به کار شدند تا شیوه‌های تولید و نحوه مصرف این صنعت را مورد مطالعه و بررسی دقیق قرار دهند. توسعه بازار مصرف بازی‌های رایانه‌ای ایران از افزایش ۲ برابری جمعیت بین سال‌های ۱۳۸۸ تا ۱۴۰۰ و همچنین تولید ۱۰۰ تا ۱۵۰ بازی موبایلی به صورت سسالانه خبر می‌داد؛ بازی‌های رایانه‌ای قابل قبول که بسیاری از آنها صادر هم می‌شند. در مجموع می‌توان گفت که صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران روند رو به رشدی داشته‌است.»

**شناسایی و توجه به ظرفیت‌های آموزشی بازی‌ها**

**استراتژی، ورزشی و معمای؛ ژانر پرترفدار**

پژمان در ارتباط با ژانر‌های تولیدی بازی‌های رایانه‌ای در ایران می‌گوید: «ایران سازان داخلی بازی‌های بیشتر بازی‌هایی در ژانر‌های معمایی و ورزشی و استراتژی‌ای تولید می‌کنند. معاونت پژوهش بنیاد ملی ۱۰ سال هر ۲ سال یک بار، پیمایش‌هایی را بسا رویکرد سنجش مصرف بازی‌های رایانه‌ای داخلی و خارجی انجام داده‌است که بر مبنای آنها، ژانر پرترفدار بازی رایانه‌ای در ایران بیشتر بازی‌های معمایی، ورزشی و استراتژی‌ای است. به بیانی دیگر، در صد قابل توجهی از بازیکنان ایرانی به بازی‌های رایانه‌ای خشن تمایلی ندارند و دانفته‌شان به دور از از فضاهای خشونت‌آلود است. لازم به ذکر است که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران، نظام‌نامه بومی رده‌بندی سنی (اسرا) ویژه مصرف‌کنندگان بازی‌ها را براساس قوانین ارزش‌های موجود، طراحی کرده‌است. نظام رده‌بندی سنی ضمن تحلیل نوع و موضوع بازی‌ها براساس شاخص‌ها و موضوعات مختلف توصیه می‌کند که کدام بازی با چه محتوایی مناسب سن و شرایط مخاطب است. بدین شیوه، مخاطب و مصرف‌کننده می‌تواند درون مایه سرگرمی‌های مدرن و دیجیتال خود را تعریف و ساماندهی کند.»

## همیشه‌ری

دیدگاه

مهدی عنایتی؛ روان‌درمانگر

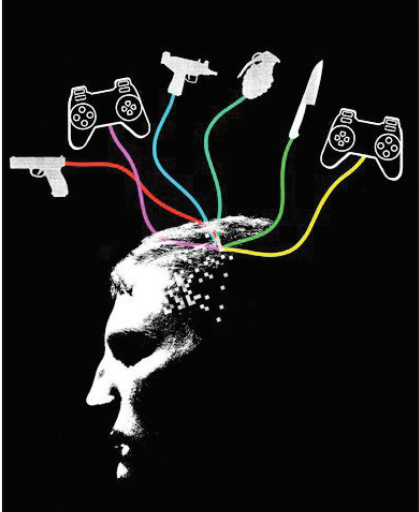
## خشونت در قرنطینه

گپ‌وگفت با روان‌درمانگر درباره تاثیر بازی‌های

رایانه‌ای بر روان نوجوانان

آشکارترین تاثیر گرایش به بازی‌های اینترنتی و سرگرمی‌های موجود در فضاهای مجازی بین کودکان، فراگیری شیوه‌های بروز خشونت و وابستگی اعتیادگونه به اینگونه بازی‌ها و فضاهای مجازی است. «مهدی عنایتی»، روان‌درمانگر در این‌باره توضیح می‌دهد: «دور از واقعیت نیست اگر بگوییم که طی سال‌های اخیر، شیوع کووید-۱۹ یکی از مهم‌ترین عوامل گرایش و وابستگی بیش از حد به بازی‌های رایانه‌ای بوده‌است. چرا که با شیوع این بیماری، دوره‌های قرنطینه‌های خانگی حسابی به طول انجامید و سبک زندگی‌ها تا حدود زیادی تغییر یافت. تنهایی و انزوا و رواج آموزش‌های مجازی، افراد در گروه‌های سنی مختلف را به‌سوی فضاهای مجازی و متعلقات پرترزوپورفش سوق داد. یکی از این متعلقات پرترفدار، بازی‌های رایانه‌ای بوده و هست؛ بازی‌هایی با هیجان بالا و کیفیت بصری فوق‌العاده که تاثیرگذاری‌شان باور نکردنی است. بهر‌مندی از این امکانات سرگرمی اگر به ورطه وابستگی و اعتیاد کشانده شود، پای نوعی اختلال روانپزشکی به میان می‌آید؛ اختلالی که ریشه در تمایل به خشونت و اعتیادی مدرن دارد.» عنایتی ادامه می‌دهد: «طولانی بودن زمان استفاده از گوشی‌های هوشمند همراه با رایانه‌های کوچک به سبب آموزش‌های از راه دور و مجازی، ابتدا به کاهش فعالیت‌های فیزیکی و حرکتی افراد که در این مجال، منظور نظرمان، کودکان هستند و بروز مشکلات جسمی می‌انجامد. از سوی دیگر، کسودکان معمولاً تمایل دارند هنگام بازی‌های رایانه‌ای از تقلات استفاده کنند که این تمایل، افزایش وزن و بیماری‌های ناشی از آن را به‌نبال خواهد داشت. اختلال در ساعت خواب و بیداری که با دلیل حضور در فضای آنلاین بازی و اختلاف ساعت با بازیکنان دیگر سایر کشورها یکی دیگر از خطراتی است که اعتیاد به بازی رایانه‌ای و آنلاین به‌شمار می‌آیند. از این رو، کودکانی که بیشتر در فضای مجازی وقت می‌گذرانند، تعاملات واقعی‌شان کمتر می‌شود و از نظر تعاملات اجتماعی و شناخت احساسات خود و اطرافیان‌شان دچار کاستی‌هایی می‌شوند. اینها تازه، بخشی از مشکلات جسمی ناشی از وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای نامناسب است. در بخش بروز مشکلات روانی و رفتاری ناشی از اعتیاد به این بازی‌ها، افراد با سخی‌های بیشتری دست در گریبان هستند که پیامدهایش هم زندگی فردی و هم زندگی اجتماعی را تحت‌تاثیر می‌دهد.»

این روان‌درمانگر می‌افزاید: «کودکانی که در استفاده از بازی‌های رایانه‌ای دچار افراط و اعتیاد شده‌اند، در واقع ذهن‌شان هر لحظه با مرور مداوم صحنه‌های بازی‌ها، درگیر می‌شود. طوری که ممکن‌است اغلب در تفکیک واقعیت و تصاویر ذهنی دچار مشکل شوند. به‌عنوان مثال می‌توان از اعمال فشار بیش از حد در نگاه‌داشتن اشیایی سبک یاد کرد که به تعریق و خستگی زودهنگام‌شان می‌انجامد. یا حتی می‌توان به زورگویی‌های غیرعادی نسبت به خواهر یا برادر کوچک‌ترش و عصبانیت‌های بی‌دلیل‌شان در برابر هم‌سن و سال‌هایشان اشاره کرد. کودکانی که بیش از استاندارد به بازی‌های رایانه‌ای حتی با محتوایی به دور از خشونت و جنگ، می‌پردازند کودکانی هستند که در آینده‌ای نه‌چندان دور، مختصات شخصیتی آنها بر انزواطلبی، خشونت و ضداجتماعی بودن ممتنی خواهد شد. این را در مرحله‌ای وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای خواهیم یافت که از بازی درمانی، ارتقای دانش فنسآوری و هوش عمومی کودک که کمک رایانه، بسیار فاصله گرفته‌ایم. بنابراین تاثیرپذیری کودکان از بازی‌های رایانه‌ای بیش از سایر گروه‌های سنی است. چرا که کودکان آمادگی افزون‌تری برای یادگیری و الگوپذیری دارند. این یادگیری اگر با بازی همراه باشد، قدرت اثربخشی را در دو برابر افزایش می‌دهد. مغز کودک هنگام مواجهه با الگوهای تعریف و سناخته شده به کمک بازی‌ها نیازمند دریافت اطلاعاتی برای کشف و درک آن الگوهاست. الگویی تصویری، آوایی و بسا رفتاری.» وی در پایان خاطر‌نشان می‌کند: «والدین باید نسبت به انواع بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده کودک خود آگاه باشند و بر نحوه استفاده آنها نظارت غیر مستقیم داشته



باشند. سعی شود از بازی‌های رایانه‌ای بومی و با محوریت فرهنگی و فکری بهره گرفته شود. بازی‌های رایانه‌ای نباید در اولویت تفریحی و سرگرمی شماره یک کودک باشد. دسترسی به این نوع از بازی‌ها نباید به آسانی و سهولت صورت پذیرد. برای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای همراه با کودکان برنامه‌ریزی کنید. آسیب‌های ناشی از استفاده نادرست و بیش از حد از بازی‌های رایانه‌ای را به بیانی ساده و کودکانه برای فرزندان‌تان شرح دهید. تلاش کنید جایگزین‌ها و پیشنهادهایی متناسبی مانند مطالعه کتاب در ژانر دلخواه برای کودکان‌تان داشته باشید. از سایر محصولات فرهنگی و مدرن دنیای امروز نیز غافل‌نمانید و اوقات فراغت کودکان را با آنها غنی کنید.»