

۲۸ میلیون ایرانی گیمر هستند

گریز از حقیقت به مجاز و سکونت در قاره ششم

بر اساس آخرین آمارهای ارائه شده از سوی مرکز ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۸ میلیون کودک ایرانی زیر ۱۲ سال، کاربر بازی‌های رایانه‌ای و در اصطلاح «گیمر» هستند. روزانه ۱۳ میلیون ساعت نیز با این بازی‌ها سرگرم‌اند. اکنون ۲۸ میلیون نفر گیمر در ایران وجود دارد که بیش از ۹۳ درصد آن‌ها کودک و نوجوان هستند و ۳۱ درصد این آمار مختص کودکان زیر ۱۲ سال است. گزارش حاضر، این موضوع را از ابعاد مختلف بررسی کرده است.



آذر فخری، روزنامه‌نگار

می‌خواهد به او کمک کنیم، بتواند واقعیت زندگی را بازیابی کند. هر چند که هنوز هم گیمر بازی‌های رایانه‌ای و او را به سوی خود جذب می‌کند، اما می‌گوید زندگی در این بیرون حال و هوای دیگری دارد. می‌خواهم زندگی واقعی داشته باشم، حتی اگر سخت باشد.

این آمار هشدار دهنده است

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مدیر مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) جدیدترین گزارش از جامعه آماری گیمرهای ایران را به شرح زیر ارائه کرده است:

- * از هر ۱۰۰ ایرانی ۳۵ نفر گیمر هستند
- * از ۲۸ میلیون گیمر در ایران ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند.
- * ۳۱ درصد گیمرها را کودکان زیر ۱۲ سال، ۳۶ درصد را نوجوانان ۱۲ تا ۱۸ سال، ۲۶ درصد را جوانان ۲۰ تا ۳۴ سال، ۶ درصد را میانسالان ۳۵ تا ۵۹ سال و یک درصد را کهنسال‌های بالای ۶۰ سال تشکیل می‌دهند.
- * ۷۷ درصد از گیمرهای هوشمند، ۳۱ درصد از تبلت، ۲۰ درصد از رایانه شخصی، ۱۱ درصد از لپ‌تاپ، ۱۸ درصد از کنسول خانگی و ۲ درصد از کنسول دستی استفاده می‌کنند.
- * از میزان ۹۲۰ میلیارد تومان کل درآمد بازار بازی‌های دیجیتال ایران در سال ۱۳۹۶ حدود ۵۲۵ میلیارد تومان سهم سخت‌افزار و حدود ۳۹۵ میلیارد تومان سهم بازی‌ها است. دستگاه کنسول با ۴۲۸٫۶ میلیارد تومان محبوب‌ترین سخت‌افزاری است که خریداران بابت آن پول پرداخت کرده‌اند.

کریمی قدوسی هم چنین به تغییر میانگین سنی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای در کشور اشاره می‌کند: تغییر مهمی که در ترکیب گیمرها شاهد بوده‌ایم، میانگین سنی بازیکنان است که در سال ۲۰۱۹ سال بود، اما در سال ۹۶ به ۱۹ سال رسیده که بر خلاف روند جهانی و یک تهدید است. در آمریکا این میانگین ۳۵ سال است. هر چه میانگین سنی کمتر باشد، سواد بازی برای انتخاب آگاهانه نیز کمتر خواهد بود. به گفته قدوسی هم اکنون از هر ۱۰۰ ایرانی ۳۵ نفر استفاده‌کننده بازی‌های رایانه‌ای هستند.

گیمرها جذابیت خاصی دارند

نسل جدید بازی‌ها با به وجود آوردن دنیا‌های ویدیویی جدید چند کاربره و محیط‌های داستانی تخیلی، یا فضاهای اجتماعی مثل وارد شدن در روابط خصوصی و شرکت کردن در اجتماع‌های عجیب و غریب؛ محیط‌های جذابی برای کاربران ایجاد می‌کنند. بعضی از آن‌ها حتی فراتر از این، به کاربر این امکان را می‌دهند که محیط را با سلیقه خود طراحی و تنظیم کنند.

هوش مصنوعی (AI) قادر به ترسیم نوعی بازی است که در آن بازیگران مجازی می‌توانند از هم گروه‌های مجازی یا بازی‌ها باشند که هر کدام اهداف و انگیزه‌های خاصی دارند. با تجسم کردن یا پوشیدن لباس محلی زیبا (در نمایش یا کاراکتری که نقشش را شما بازی می‌کنید) یا پوشیدن زره و کلاه خود می‌توانید وارد میدان جنگ شوید. این تغییراتی است که روی بدن مردان نیز پس از بیان دقیق آدرس برای زنان، مردان نیز پس از بیان دقیق آدرس برای زنان،

دنیای واقعی و مجازی واحدی معشوش شود طوری که دچار پرخشگری و خشونت شوند.

چگونگی کارکرد و تاثیر گیمرها
بازی‌ها معمولاً به صورت Play Station و CD است. بازی Station که به بازی سونی نیز معروف است، به تلویزیون وصل می‌شود و واقع‌نمایی تصاویر در آن بسیار بالاست، به همین دلیل این بازی‌ها، جذب سحر آمیزی دارند و نوجوان، خودش اجراکننده و در بطن بازی است و همراه دیگر شخصیت‌های بازی، درگیر حوادث و ماجراهایی می‌شود که طراح بازی برای او تدارک دیده است.

کارشناس مسائل اجتماعی و مدیر گروه سلامت روانی و اجتماعی دانشگاه علوم پزشکی تهران حرف‌های جالبی برای گفتن دارد: «این بازی‌ها، با بهره‌گیری از تصاویر پر تحرک و صدهای مهیج دنیایی از هیجان را به این انسان‌های تشنه جنب و جوش ارزانی می‌کند و همین جنبه و کشش زیاد است که روح و جسم آنان را برده‌وار، مطیع خود می‌کند و به دنیایی از تخیلات می‌برد که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارند.»

محمد مهدی صدوقی، به یک نمونه در این مورد اشاره می‌کند: «مادری به من مراجعه کرد و گفت فرزندش به بازی معتاد شده است. هر چه مادر سرگرمی‌های مختلف برای نوجوان می‌تراشد، اما او روز روز با ترستی و شیرین کاری، خود را به صفحه تلویزیون می‌رساند و از دنیای بیرون به کلی بی‌خبر است؛ حتی متوجه رفت و آمد میهمان نمی‌شود؛ و همیشه پس از دست کشیدن از این برنامه، با سردرد و کسالت مواجه می‌شود.»

وی در توضیح چنین مشکلی می‌گوید: «یکی از مهم‌ترین وجوه بازی‌های رایانه‌ای که اتفاقاً اغلب خانواده‌ها به آن توجه نمی‌کنند، همین مسئله واقعیت و بازنمایی آن است. بازی‌های رایانه‌ای چنان می‌توانند به دست کاری واقعیت بپردازند که افراد در مواجهه با دنیای حقیقی نتوانند واقعیت را از مجاز تفکیک کنند. در حقیقت بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ابزار سرگرمی کارکرد پنهان بازنمایی وضعیت موجود را دارند. بازنمایی که سوسیه دروغین دنیای حقیقی است. تکنولوژی‌های جدید بصری مانند بازی‌های سه بعدی می‌کوشد هر چه ادراک جوانان نسبت به تفاوت بین



میزان تاثیر گذاری گیمرها و قدرت تصاویر واقعی واقعیت چنان است که بچه‌ها به راحتی با شخصیت‌ها همذات پنداری می‌کنند و موارد بسیاری از رفتارهای پرخطر در ارتباط با بازی‌ها تاکنون مشاهده شده است

بیشتر تصویر آن چیزی را که دیده می‌شود به واقعیت نزدیک‌تر کند، گویی با چشم دوختن به مانیتور به دنیای واقعی نگاه می‌کنیم، اما در حقیقت این تصاویر با دنیای واقعی فرسنگ‌ها فاصله دارد. هر چه قدر تصاویر بیشتر به واقعیت نزدیک شوند محتوای آن‌ها تهری‌تر و مصنوعی‌تری می‌شود.

صدوقی در مورد اتفاقی که در اعصاب و ذهن نوجوان می‌افتد اضافه می‌کند: «این بازی‌ها سیستم ترشح هورمونی و عصبی را به شدت تحت تاثیر قرار می‌دهند. استرس و فشاری که افراد در هنگام گیم متحمل می‌شوند بسیار بیش از حد انتظار است و افراد چه بسا بعد از آن دچار سردرد، حالت تهوع، کم‌اشتهایی یا پر خوری شوند. میزان تاثیر گذاری این گیم‌ها و قدرت تصاویر واقعی واقعیت چنان است که بچه‌ها به راحتی با شخصیت‌ها همذات پنداری می‌کنند. موارد بسیاری از رفتارهای پرخطر در ارتباط با بازی‌ها تاکنون گزارش شده است.»

میان سالان هم‌بلا!

بازی‌های کامپیوتری، تنها مختص کودکان، نوجوانان و جوانان نیست. گاهی میان سالانی که والدین همین بچه‌ها هستند هم درگیر این بازی‌ها می‌شوند و البته این گروه سنی، مثل فرزندان شان، تسلطی بر بازی‌های کنسولی و پیچیده ندارند و به بازی‌های ساده و تقریباً بدون هیچ پیچیدگی موبایل‌های شان، رضایت می‌دهند. مریم که به گفته خودش ۵۰ سالگی دارد کرده، هر وقت که بیکار شود، با موبایلش بازی می‌کند: «دراوقات بیکاری بازی کردن با گوشی تفریحی سرگرم‌کننده و امروزی است و این طوری احساس می‌کنم از قافله بچه‌هایم خیلی عقب نمانده‌ام!» جالب این جاست که معتقد است انجام چنین بازی‌هایی به تقویت ذهن او خیلی کمک می‌کند. وقتی می‌پرسم چه طوری؟ می‌گوید خوب مثل حل کردن جدول یا سودوکوست.

نهایت این که گیمرها از جسم و روان خود برای چنین سرگرمی‌های اغلب پر استرسی هزینه می‌کنند، غافل از اینکه این بازی‌ها با فضاهای غیر واقعی شان، توان این را دارند که بازی‌کن را تا مدتی از جهان واقعی بیرون بکشند و تا مرزهای توهم پیش ببرند.

از گوشه و کنار

رئیس سازمان بهزیستی: اطلاعات همه مراکز بهزیستی شفاف به مردم اعلام می‌شود



رئیس سازمان بهزیستی کشور درباره سامانه شفافیت این سازمان گفت: اطلاعات همه مراکز دولتی و غیر دولتی تحت نظارت بهزیستی، افراد شاغل در این مراکز، قراردادها و اطلاعات مالی این سازمان در این سامانه در حال بارگذاری است و به زودی در اختیار همه مردم قرار می‌گیرد.

وحید قبادی دانا مدیر وزیر در گفت و گو با خبرنگار ایرنا افزود: این سامانه دارای یک آدرس اینترنتی است که به زودی اعلام می‌شود و تمام مردم به آن دسترسی خواهند داشت.

وی تاکید کرد: همه اطلاعات مراکز ارائه دهنده خدمات تحت نظارت بهزیستی از جمله مراکز شبه خانواده، خیریه‌ها، مراکز نگهداری معلولان، سالمندان و دیگر مراکز در این سامانه بارگذاری می‌شود.

وی اضافه کرد: این اطلاعات شامل اطلاعات موقعیت جغرافیایی مرکز روی نقشه، اعضای هیات مدیره، پرسنل، مجوزها، قراردادها و عکس‌های این مراکز و حتی اطلاعات مالی از طریق این سامانه منتشر می‌شود.

قبادی دانا افزود: سامانه شفافیت بهزیستی با هدف افزایش اعتماد عمومی و بالا رفتن سرمایه اجتماعی «شفاف‌سازی» تفکر حاکم در سازمان بهزیستی و رویکردهای اجتماعی، توانبخشی و پیشگیری ارائه ایجاد شده است.

وی تصریح کرد: این سامانه در نسخه یک خود در شش فصل اقدام به انتشار اطلاعات کرده است. قبادی دانا افزود: انتشار اطلاعات به شکلی است که اگر خبری به یکی از ادارات سازمان مراجعه کرده و مشارکت نقدی و غیر نقدی خود را ارائه دهد به شکل آنلاین این جلب مشارکت از طریق این سامانه با رعایت حفظ حریم شخصی افراد منتشر می‌شود.

به گزارش ایرنا، سامانه شفافیت سازمان بهزیستی کشور با حضور دکتر حسن روحانی رئیس جمهوری، محمد شریعتمداری وزیر تعاون، کار و رفاه اجتماعی و وحید قبادی دانا رئیس سازمان بهزیستی کشور امروز (دوشنبه) رونمایی شد.

در آذربایجان شرقی روی داد

مسمومیت ۲۸ نفر بر اثر مصرف مشروبات الکلی



معاون درمان دانشگاه علوم پزشکی تبریز اعلام کرد: ۲۸ نفر به دلیل مصرف مشروبات الکلی قلبی در شهرستان اهر دچار مسمومیت شدند.

حجت پورفتحی گفت: از این تعداد ۱۴ نفر به بیمارستان سینای تبریز منتقل شدند که یک نفر از آنان به کما رفته است.

رئیس بیمارستان باقرالعلوم اهر نیز در این خصوص گفت: متأسفانه بر اثر مصرف مشروبات الکلی دست‌ساز و تقلبی در این شهرستان تعدادی دچار مسمومیت شدند.

محمدجواد حدیدی با اشاره به این که تعدادی به علت مسمومیت با الکل به بیمارستان باقرالعلوم اهر مراجعه کردند، افزود: مراجعه کنندگان دچار مسمومیت متیولیک شده بودند و حال مساعدی نداشتند.

رئیس بیمارستان باقرالعلوم اهر با ذکر این که استفاد از مشروبات الکلی تقلبی حتی منجر به مرگ افراد نیز می‌شود، عنوان کرد: تعدادی از مراجعه کنندگان وضع مناسبی نداشتند و پس از انجام مراحل اولیه درمان، اکنون تحت مراقبت‌های ثانویه درمانی قرار دارند.

یک منبع آگاه‌نیز گفت: مسموم شدگان بین ۱۹ تا ۵۰ سال سن دارند و بیشتر آن‌ها از روستای وورگهان اهر بوده و تعدادی از آن‌ها به علت و خامت وضع شان به بیمارستان سینای تبریز منتقل شدند.

وی افزود: مراجعه اولیه مسموم شدگان با خودروهایی شخصی به بیمارستان باقرالعلوم بوده که سپس برخی از آن‌ها به تبریز منتقل شدند.

آدرس گویان عجول: شما در خیابان از فردی آدرس می‌پرسید. چند متر آن طرف‌تر از شما، صدایی بلند می‌شود: کجاش می‌خوای بری؟ شما صاحب‌صدرا نمی‌بینید. فرد اصلی که از او آدرس پرسیده‌اید حاج و واج گفت و گوی شما او را نظاره می‌کند.

آدرس گویان صلح: اینان کسانی هستند که با آرامش کامل سعی می‌کنند آدرس را برای شما توضیح، تبیین و تشریح کنند. برخی از اینان به شکل اغراق شده‌ای از حرکات دست‌شان هم استفاده می‌کنند.

آدرس گویان همراه: اینان پاسخی کوتاه به شما می‌دهند؛ بلکه دنبالم بیا و بعد مسیر را توضیح بدهم. با اوها و گراتی صحبت می‌کنند. برخی از اینان نیز اگر سواره باشند راهنمای خودرو را روشن کرده و از شما می‌خواهند دنبال‌شان بروید.

آدرس گویان حساس: مردانگی بیشتری دارند، در نهایت برخی هم تصور می‌کنند که آن زن با پرسیدن آدرس می‌خواست غیر مستقیم پیامی به آن‌ها بدهد!

آدرس گویان رامی: توان به چند تیپ تقسیم کرد: آدرس گویان مصلح: اینان کسانی هستند که پس از بیان آدرس احساس می‌کنند می‌توانستند بهتر آدرس بدهند. اینان مسیری را به دنبال پرسند می‌دوند تا او را ببینند و آدرس قبلی را اصلاح کنند. اگر نیابند یک روز خودشان را سرزنش می‌کنند و مدام در تصوراتشان به آن فرد آدرس درست می‌دهند.

هنر آدرس دادن هنگام رانندگی!

فریدین علیخواه، جامعه‌شناس

ما معمولاً برای پرسیدن آدرس؛ معیارها و ملاحظاتی را در نظر می‌گیریم. در این خصوص، کلیشه‌های ذهنی از پیش موجود هم در آدرس پرسیدن به کار گرفته می‌شوند. مثلاً هر چند گذرا، ابتدا ظاهر افراد را و اوازی می‌کنیم و بعد برای پرسیدن آدرس از آنان تصمیم می‌گیریم. ممکن است ظاهر فردی شبیه به خلافکاران باشد و ترجیح دهیم از او آدرس نپرسیم. ممکن است فردی سالمند باشد و ترجیح دهیم از او آدرس نپرسیم. هم چنین بسته به مقصد و نوع مکانی که

می‌خواهیم برویم معمولاً افراد مختلفی را برای پرسیدن آدرس انتخاب می‌کنیم.

کلیشه‌های جنسیتی هم در پرسیدن آدرس مؤثرند. در جامعه ایرانی معمولاً مردان از زنان کمتر آدرس می‌پرسند. برعکس، زنان کم‌بیش از مردان آدرس می‌پرسند. در پس این رفتار، علاوه بر وجود کلیشه‌های جنسیتی این تصور نیز وجود دارد که مردان به دلیل حضور بیشتر در بیرون از خانه طبیعتاً بیشتر از زنان آدرس می‌دانند. هر چند با تغییرات اجتماعی و فرهنگی جامعه‌های امر به تدریج در حال کمرنگ شدن است. برخی از مردان نیز پس از بیان دقیق آدرس برای زنان،