



● اشاره

گوهر پاک و فطرت آسمانی کودک و نوجوان، بدون پرداختن و پروراندن سالم، در معرض تباهی است. چنانکه انبوه بازی‌های کامپیوتری خارجی با محتوایی نامطلوب، و بازی‌های داخلی با کیفیتی ضعیف، بازار را پر کرده است و با القایی روان‌شناختی، مستقیم و غیر مستقیم، دل پاک او را تهدید می‌کند. شناخت کارشناسانه ساختار و چگونگی تأثیر گذاری این بازی‌های نوین کودکانه ما را در بهره‌وری صحیح از آنها یاری می‌رساند. از این رو، برآن شدیم تا مصاحبه‌ای با مسؤول مرکز تربیت مربی کودکان و نوجوانان دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم، حجت الاسلام محمد حسن راستگو، در باره بازی‌های کامپیوتری و بایدها و نبایدهای آن داشته باشیم تا با انعکاس نظرات کارشناسانه ایشان گامی در راستای بهبود کمی و کیفی این صنعت برداریم.

گفت و گو با حجت الاسلام محمد حسن راستگو

بازی‌های

کامپیوتری

کودکان،

در برزخ

جذابیت و محتوا

● همان طور که اطلاع دارید نرم افزارهای متعددی تا کنون برای کودکان و نوجوانان تهیه شده و به بازار آمده است؛ مثلاً نرم افزارهای قرآنی که در قالب جداول و سرگرمی به آموزش مفاهیم قرآنی می پردازد و یا نرم افزار بازی نور که سازمان آموزش کامپیوتر نور آن را تدوین کرده، و کودکان و نوجوانان را با مسائل دینی و احکام اسلامی آشنا می کند، از این قبیل برنامه هاست. بفرمایید که به طور کلی، کاربرد رایانه ها و برنامه های نرم افزاری را در تأثیرگذاری بر قشر کودک و نوجوان چگونه ارزیابی می کنید؟

□ ما با هر ابزاری از جمله با کامپیوتر، دو نوع برخورد می توانیم داشته باشیم؛ نوع اول، برده وار تسلیم ماشین و ابزار شدن و سلب اختیار و فکر و اراده از انسان است که ما با این نحوه برداشت از فناوری مخالفیم.

نوع دوم بهره برداری از فناوری مانند کامپیوتر و سایر ابزارهای آموزشی و کمک آموزشی و تکنیک های مختلف در این زمینه آن است که ما به عنوان یک وسیله جنبی برای تقویت معلومات و اندیشه، از آنها استفاده کنیم. با توجه به این که کامپیوتر خواه نا خواه در آینده ای نه چندان دور فراگیر خواهد شد و در بسیاری از عرصه ها مورد استفاده قرار خواهد گرفت، ما باید از هم اکنون پیش بینی هایی را در نظر بگیریم که در آینده با کامپیوتر چگونه برخورد کنیم، به طوری که هم برده کامپیوتر نشویم؛ یعنی زندگی مان وابسته به کامپیوتر

نشود، و هم بتوانیم از کامپیوتر به عنوان یک ابزار بسیار قوی و مؤثر و کمکی در همه شؤون زندگی، بیشترین استفاده را ببریم.

● آیا با همین استدلال می توان، کودکان و نوجوانان را نیز به استفاده هر چه بیشتر از رایانه تشویق کرد؟

□ خیر، در مورد کودکان و نوجوانان، ما نظر علی حده ای داریم. حقیقت این است که یک شخص بزرگسال می تواند برای زندگی اش برنامه ریزی بکند و با آگاهی و درایت و به کمک اراده قوی، موارد منفی در برنامه ریزی اش را رفع و از استهلاک وقت و سرمایه جلوگیری کند. اما کودک و نوجوان چطور؟ شک نیست که بچه توان این برنامه ریزی را با آن قوت و قدرت ندارد و اگر هم داشته باشد، فاقد آن اراده و تصمیم لازم در این خصوص است. به این خاطر، برنامه هایی که در خصوص استفاده کامپیوتر برای بچه ها تنظیم می شود، باید در یک حد بسیار محدود و حساب شده و مناسب با حجم زمانی درس ها و کارها و رفتارهای آنها باشد. شما می دانید که بعضی از بازی های کامپیوتری به قدری جذاب است که بچه همین که از مدرسه می آید، بعد از حدود ۴ ساعت درس خواندن و خستگی، بدون این که کیفش را از دوشش باز کند با همان حالت، پای کامپیوتر می نشیند و ساعت ها با آن بازی می کند بدون این که خسته شود. گاه به

بازی های جذابی برخورد می کنیم که ممکن است کسی که مقید به نماز نیست، آن قدر سرگرم بازی گردد که حتی نماز صبحش هم قضا شود. گستردگی این بازی ها و همین طور کشش و جذابیت آن به حدی است که بچه ها مجذوب کامپیوتر و برنامه های کامپیوتری می شوند. بنابراین، نمی توان از بچه ها توقع داشت که آنها برای زندگی شان یک برنامه حساب شده و معقولی داشته باشند، به طوری که به محض سر رسیدن زمان موعود، بلافاصله آن را خاموش کنند و سر کارهایشان بروند.

البته اگر زمانی، درس ها و سیستم آموزشی ما هم کامپیوتری بشود، در آنجا دیگر موضوع فرق می کند و در آن صورت تصمیم گیری های بزرگان و خود بچه ها نسبت به زندگی شان تفاوت خواهد کرد. اما فعلاً ما در ایران با آن سیستم فاصله داریم. البته در هیچ جای دیگر دنیا هم هنوز این طور نیست که کلیه کارها کامپیوتری باشد. در موقعی که خبرهای مربوط به مشکل سال ۲۰۰۰ پخش می شد و این که کامپیوترها دچار برخی اختلالات در زمینه محاسبه تاریخ می شوند، در بعضی از کشورها نظیر ژاپن، دولت به مردم اعلان کرده بود که نان و آب برای خود ذخیره کنند. من با خودم فکر می کردم که چگونه کامپیوتر توانسته



● در ایران تا کنون نرم افزار جذاب و زیبایی که بتواند بچه‌ها را اشباع کند، نداشته‌ایم. برنامه‌های معدودی هم که وجود داشته، هر چه بوده ناقص بوده است. برخی نیز اقتباس از نرم افزارهای خارجی بوده و فقط تغییراتی در اسم و عنوان آنها داده شده، ولی باز هم در مجموع جذابیت‌های لازم را نداشته است

قادر است بچه را پای میز کامپیوتر نگه دارد، صرفاً حالت‌های پر تحرک بازی و بزن بزن و یا مقابله به مثل با شخصیت‌های موجود در درون داستان یا بازی است.

نوع سوم این بازی‌ها که اگر ما بتوانیم آنها را ایجاد کنیم و رشد بدهیم، کار ارزشمندی کرده‌ایم، این است که خود بچه در ایجاد آن شخصیت، امکانات آن شخصیت، قدرت تحرک آن شخصیت و مقابله با شخصیت‌های مقابلش، نقش و اختیار داشته باشد. همین‌طور آن کودک یا دانش‌آموز دیگری هم که در برابرش بازی می‌کند، با همان اختیارات بتواند از فکر آزاد خودش استفاده نماید و با برنامه‌ریزی که در آن بازی می‌کند یا از امکاناتی که در آن بازی وجود دارد و انتخاب می‌کند، بتواند یک بازی مستقل و آزاد رقابتی با دوستش انجام بدهد. اگر هم قرار باشد کامپیوتر این وظیفه را بر عهده بگیرد،

□ در مورد نرم افزارهای ویژه کودکان، سه نوع نرم افزار قابل تصور است: نوع اول، صرفاً «آموزشی» است. این نرم افزارها به صورت صوت، تصویر و یا تلفیقی از این دو و بعضاً به صورت بازی و سرگرمی هستند. اینها جذابیت زیادی برای بچه‌ها نمی‌تواند داشته باشد.

نوع دوم، نرم افزارهای «بازی و سرگرمی» است که حالت سوژه نیمه متحرک را دارند و اختیار کودک هم در مورد آنها محدود است. نظیر بازی‌هایی که یک کاراکتر یا یک بازیگر در آنها هست و کودک تا یک اندازه‌ای می‌تواند آنها را حرکت بدهد و وقتی به موانعی برخورد کرد، آن موانع را برطرف کند و یا از قدرت آن شخصیت بازی، برای مقابله با دشمنش استفاده کند. این برنامه‌ها عمدتاً جنبه سرگرمی دارد، هر چند جنبه آموزشی هم می‌تواند داشته باشند. اما آنچه که در این قبیل بازی‌ها

است نان و آب مردم را هم تحت الشعاع قرار دهد که اگر کامپیوتر مختل شد، آن چیزها هم مختل شود.

ما هنوز به آن حد نرسیده‌ایم، ولی باید پیشگیری‌هایی انجام دهیم که اگر زمانی کامپیوتر در سطحی گسترده‌تر از امروز وارد زندگی ما شد، به کامپیوتر اجازه ندهیم به عنوان یک نیروی مقتدر و مسلط بدون اجازه وارد زندگی ما بشود و اعمال نفوذ کند.

● اگر فرض کنیم کودکان بتوانند عاقلانه تصمیم‌گیری کنند و یا برنامه‌ریزی بزرگترها را بپذیرند، شما استفاده از هر نوع بازی رایانه‌ای را برای کودکان تجویز می‌کنید؟ اصولاً از جهت میزان تأثیر تربیتی، چه تفکیکی می‌توان بین نرم افزارهای بازی قائل شد؟

● منظور آن دسته از

کارشناسان که می‌گویند بازی

برای کودک ضرر دارد،

بازی‌هایی است که کودک در آن

نقش ندارد؛ بازی‌هایی که مثلاً

در آنها کودک در برابر یک

شخصیت وحشتناک یا مقتدر

قرار می‌گیرد و صرفاً باید به

طور انفعالی عمل کند



چیزی را ایجاد کند و سپس بتواند با آن در برابر یک رقیب مقابله کند. در خلال چنین سیری است که آن حالت‌های سازنده و آموزنده به طور غیر مستقیم ایجاد می‌شود. در نتیجه، بچه‌ها در عین حال که بازی حسّاس و هیجان‌انگیزی را انجام داده‌اند، تحت آموزش غیر مستقیم هم قرار گرفته‌اند و معلومات و یا منش‌هایی را در قالب تربیتی فرا گرفته‌اند.

● بسیاری از کارشناسان معتقدند اکثر بازی‌های کامپیوتری موجود برای کودکان مضر است و درصد بسیار کمی از آنها را مجاز و قابل استفاده می‌دانند. استدلالشان هم بر مسأله خشونت و اثرات آن در انحراف فکری کودکان مبتنی است. نظر شما در این زمینه چیست؟ اگر قرار باشد نرم‌افزارهای اسلامی در این زمینه تولید شوند، چه ویژگی‌های باید داشته باشند تا از این عوارض منفی جلوگیری شود؟

باید قبلاً میزان هوش و استعداد و معلومات بچه به دقت توسط متخصصان سنجیده و به کامپیوتر داده شود و کودک با توجه به میزان توانایی‌های خودش مقابل کامپیوتر قرار بگیرد.

ما می‌دانیم که بچه‌ها برای آن که بتوانند زود بازی کنند، معمولاً قسمت ساده بازی را انتخاب می‌کنند. بعضی از آنها برای این که خودی نشان بدهند، قسمت مشکل آن را انتخاب می‌کنند، ولی به محض این که شکست می‌خورند، بلافاصله بازی را بر می‌گردانند؛ یعنی در حقیقت یک نوع تحمیل شخصیت برنامه کامپیوتری است و قصه‌اش را به نفع خودشان اعمال می‌کنند. مسلّم است که هیچ کدام از اینها برای بچه سازندگی ندارد. زمانی این چیزها می‌تواند سازندگی داشته باشد که کودک با اختیار خودش و با ذهن و خلاقیت خودش بتواند یک

□ منظور آن دسته از کارشناسان که می‌گویند بازی برای کودک ضرر دارد، بازی‌هایی است که کودک در آن نقش ندارد؛ بازی‌هایی که مثلاً در آنها کودک در برابر یک شخصیت وحشتناک یا مقتدر قرار می‌گیرد و صرفاً باید به طور انفعالی عمل کند. مخصوصاً بازی‌هایی که شکل چند مرحله‌ای دارد و بعد از هر مرحله، هم زمان کمتری در اختیار کودک قرار می‌گیرد و هم سرعت شخصیت‌های قصه زیادتر می‌شود. در این موارد کودک در برابر دو چیز قرار می‌گیرد: سرعت زیاد و زمان کم. به این ترتیب، کودک ناچار است زمین و زمان را به هم بدوزد و با یک حالت عصبی خاص و همراه با دلهره سعی کند آن بازی را به پایان برساند.

بازی‌های کامپیوتری وجود دارد؛ یعنی آنچه که باعث می‌شود حالت‌های بسیار مخوف و رعب‌آور و اضطراب‌زا و تشنج‌آفرین در بچه ایجاد کند و بچه‌ها را از حالت عادی بیرون بیاورد و آنها را دچار یک نوع نابسامانی روانی کند. ما اگر بتوانیم مرز این دو را از یکدیگر مشخص بکنیم، کار بسیار مهم و ارزنده‌ای انجام داده‌ایم. ما می‌توانیم مجموعه بازی‌هایی را که قرار است درست کنیم، با توجه به شخصیت‌های مثبت قهرمانان خودمان در تاریخ اسلام و ایران بسازیم؛ یعنی نه تنها خشونت‌های غربی را در آن نیاوریم، بلکه می‌توانیم حماسه‌های انسانی را در آن بگنجانیم و جایگزین آن موارد نامناسب بکنیم. البته این نیازمند تخصص‌های بالا در گرافیک، کارتون‌سازی و تنظیم صحنه‌هایی است که حالت ماجراجویانه داشته باشد، به طوری که مثلاً بتوان لحظه به لحظه تصویر مقابل را مطابق زاویه دید شخصیت داستان تغییر داد. اینها نیاز به حجم گسترده‌ای از کار دارد. ضمن این‌که باید به طور همزمان، موسیقی‌هایی که در متن به کار گرفته می‌شود مناسب با طبع ایرانی و شرقی باشد. الان در بسیاری از این بازی‌ها، موسیقی‌های تند جاز یا پاپ اروپایی پخش می‌شود و از موسیقی‌های عرفانی یا ملایم شرقی اثری در آنها نیست. واضح است که با آن حالتی



آن و گول‌هایی که از بالای دیوار ظاهر می‌شدند، آن قدر وحشتناک بود که احساس کردم دلهره خاصی به فرزندم دست می‌دهد. یک نوع اضطراب عصبی به او دست داده بود که باعث شد اصلاً من آن بازی را پاک کنم. مشخص است که این بازی‌ها از نظر روانی برای بچه‌ها ضرر دارد.

اما دو نکته را نباید با هم مخلوط کنیم؛ یکی حس قهرمان پروری و میل به قهرمان شدن و انجام کار حماسی در کودکان است. در این‌جا الگو گیری از شخصیت‌های برتر و مقتدر مطرح است که این جنبه مثبت قضیه است. و دوم، جنبه منفی آن است که الان در

من خودم در یک نمونه از این برنامه‌ها، یک بازی را از کامپیوتر حذف کردم و آن بازی‌ای بود که قهرمان آن یک سرباز است که در بازداشتگاه‌های مخوف گرفتار است. این شخص وقتی در اتاق را باز می‌کند و بیرون می‌آید، طرف‌های مقابل بدون آن‌که بدانند پشت در کیست، به طرفش شلیک می‌کنند و خلاصه از دو طرف بر سر او آتش می‌بارد. آن وقت در این طرف، مثلاً او در مرحله اول یک چاقو در دست دارد، در مرحله دوم یک کُلت، و در مرحله سوم مسلسل یا موشک‌انداز می‌تواند داشته باشد! این از نوع بازی‌هایی بود که خود شکل گرافیکی

● در طراحی نرم‌افزارهای مربوط به کودکان و نوجوانان باید سه مسأله رعایت شود :

۱- شناخت کامل نسبت به مخاطب و دانستن این که در چه پایه و مایه‌ای از فکر و اندیشه و تلقی نسبت به مسائل و مفاهیم اخلاقی و اسلامی و مذهبی است؛

۲- داشتن معلومات کافی و کامل راجع به آن چیزی که می‌خواهیم ارائه بدهیم؛ یعنی رعایت انطباق محتوا با آیات قرآن و احادیث صحیح و نظرات فقها؛

۳- لازم است در مراحل اول به صورت آزمایشی و به طور محدود، بین گروه‌های مختلفی از کودکان، با استعداد و هوش متفاوت و میزان معلومات گوناگون، ارزیابی و بررسی انجام داد.

سپس در صورتی که یک میانگین قابل قبول از نظر روانی به دست آمد، آنگاه آن میانگین را مبنای تولید انبوه برنامه قرار دهیم

راست خم می‌کردند. در جایی که جاده دارای شیب بوده، اینها هم که روی صندلی نشسته بودند، همان حالت را به خود می‌دادند.

به بیان دیگر، این بازی‌ها دقیقاً در وجود کودک، یک اثر شبه واقعی ایجاد می‌کند، به طوری که گاهی اوقات حتی در خواب هم کابوس‌های وحشتناک می‌بیند. لذا ما بسیاری از این بازی‌ها را خلاف تربیت و روش‌های رفتاری شرقی می‌دانیم.

● منظور شما از روش تربیتی شرقی چیست؟

این که من تعبیر «شرقی» را به کار می‌برم و نمی‌گویم «اسلامی» به خاطر این است که ما با بسیاری از کشورهای دیگر که حتی مسلمان هم نیستند، از نظر برخی آداب و رسوم سنتی مشترک هستیم؛ یعنی غیر از

است که دفعه اولی که این ماشین خلاف می‌کند، پلیس او را جریمه می‌کند، دفعه دوم او را دستگیر می‌کند و با اسلحه می‌آیند به او دستبند می‌زنند.

من می‌ترسم که پلیس بیاید و من را دستگیر کند و به من دستبند بزند! یعنی بچه واقعاً آن چیزی را که روی مانیتور به شکل یک پلیس دیده که راننده آن ماشین خیالی را دستگیر می‌کند، بر خودش منطبق می‌کند و این واقعاً یک اثر عینی در او به وجود می‌آورد. من موقعی که بچه‌ها رانندگی می‌کردند، به قیافه‌شان نگاه می‌کردم، می‌دیدم دقیقاً شبیه آن حالت‌هایی که مثلاً یک ماشین از بالای بلندی به پایین می‌پرد و همه سرنشینانش سرشان به سقف می‌خورد یا به بالا و پایین می‌پرنند، بچه‌ها هم موقع بازی سرشان را به طرف پایین یا چپ و

که این نوع موسیقی‌ها دارد و خود به خود به اضطراب کودک می‌افزاید، کودک در صحنه‌ای قرار می‌گیرد که نمی‌داند پشت سرش چه خبر است، طبعاً این نمی‌تواند برای بچه آموزنده باشد.

● به نظر شما بازی‌های رایانه‌ای به چه میزان روی روحیات و احساسات درونی کودکان تأثیر می‌گذارد؟

□ خیلی زیاد، به گونه‌ای که واقعاً آنها را از حالت عادی خودشان خارج می‌کند؛ مثلاً در یک مورد دیگر از این بازی‌ها ماشینی بود که بچه‌ها بازی می‌کردند. وقتی نگاه کردم، متوجه شدم که یکی از بچه‌ها اصلاً نمی‌خواهد با این ماشین بازی کند! سعی کردم خیلی با او دوست شوم و علت این امر را جستجو کنم. پرسیدم چرا نمی‌خواهی بازی کنی؟ گفت: این بازی این طور

● بازی‌هایی که شکل چند مرحله‌ای دارد و بعد از هر مرحله، هم زمان کمتری در اختیار کودک قرار می‌گیرد و هم سرعت شخصیت‌های قصه زیادتر می‌شود، روی اعصاب کودک تأثیر مخرب دارد؛ زیرا در این موارد کودک در برابر دو چیز قرار می‌گیرد: سرعت زیاد و زمان کم. به این ترتیب، کودک ناچار است زمین و زمان را به هم بدوزد و با یک حالت عصبی خاص و همراه با دلهره سعی کند آن بازی را به پایان برساند



طور مثلاً احساس و عاطفهٔ بچه‌های ایران و پاکستان و هند خیلی خیلی نسبت به بچه‌های اروپایی یا بچه‌های دیگر، رقیق‌تر و قوی‌تر است. اگر ما اینها را در نظر بگیریم، باید بازی‌هایی را درست کنیم که اگر برای بچه‌های دنیا مناسب نیست، لااقل برای بچه‌های مشرق زمین و بچه‌هایی که در خاورمیانه و خاور دور و آسیای میانه و منطقه خودمان با ما اشتراک ملیت یا نژاد یا زبان یا سنت‌های بومی و محلی دارند، قابل استفاده و جذاب باشد؛ یعنی ما باید بتوانیم برای کودکان این مناطق از دنیا که مشترکات فراوانی با یکدیگر داریم، بازی‌های مفید و مؤثری تهیه و عرضه کنیم.

● با توجه به این که الان زبان‌های

اسلام که ما به عنوان دین و مراممان به آن اعتقاد داریم، به لحاظ بعضی اشتراکات ملی و سنتی، با هند یا ژاپن و یا کشورهای خاورمیانه اشتراکاتی داریم که نمی‌توانیم آنها را نادیده بگیریم؛ به عنوان نمونه وقتی من از یک طرف به بازی‌هایی که بچه‌های عرب به آنها علاقه‌مند هستند نگاه می‌کنم، و از طرف دیگر به بازی‌هایی که مورد علاقه بچه‌های ایرانی است توجه می‌کنم، می‌بینم خیلی فرق می‌کند؛ بچه‌های عرب بیشتر طالب خشونت هستند. حتی فوتبالیشان را که من در مکه و مدینه می‌دیدم، بسیار با خشونت و تند و سختی بازی می‌کنند. در حالی که بچه‌های ایرانی همان بازی‌ها را با همان محیط مشابه انجام می‌دهند، ولی به شکل ملایم و دوستانه. همین

برنامه‌نویسی کامپیوتر پیشرفت زیادی کرده و آن ایده‌هایی که مد نظر شما بود نیز ممکن است با همین نرم افزارها طراحی بشود، چه توصیه‌ای برای مؤسسات تولید کننده نرم افزارهای کودکان دارید؟ آنها چه روشی را باید اتخاذ کنند تا بتوانند این قشر عظیم کودک و نوجوان را دست کم در کشور خودمان تغذیه کنند؟

□ این جمله را امروزه خیلی می‌شنویم که می‌گویند: «انسان همیشه باید به روز باشد». «به روز بودن»، یعنی همین که خود را با آخرین



تحولات روز هماهنگ کنیم. ما از نظر ساخت و تولید نرم‌افزار، از نظر گرافیک و سایر جنبه‌ها می‌توانیم با دنیا رقابت کنیم. شما الآن می‌بینید که مثلاً ویندوز ۹۸ که مربوط به چند سال پیش است، در ایران رواج دارد یا ویندوز جدید که تازه به بازار آمده خیلی‌ها پیشاپیش این آمادگی را دارند که آن را به عنوان نرم‌افزار مورد نیازشان به کار گیرند. الآن دیگر مثل زمان‌های سابق نیست که اگر خلیفه در بغداد بمیرد، ۲ ماه بعد خبر آن به طوس برسد! در حال حاضر با این شبکه‌های بین‌المللی و اینترنت و سایر چیزهایی که وجود دارد، همه انواع ارتباطات دچار تحول شده است. ما این را قبول داریم، اما آن به روز بودن که مورد نظر من است، فقط از نظر گرافیکی یا فنی نیست، بلکه از نظر

روانی هم ما باید این کار را بکنیم. ما باید یک مطالعه جامعه‌شناختی دقیق و عمیق نسبت به کودکانمان داشته باشیم و وضعیت روحی و روانی آنها را هم‌اکنون در مقایسه با بچه‌های بیست سال پیش از ایران، از جوانب مختلف اعم از محفوظات، معلومات، برداشت‌ها و طرز تلقی‌ها بسنجیم. باید ببینیم که بچه‌های امروز ما در قیاس با بچه‌های پنج یا ده سال قبل چه تفاوت‌هایی کرده‌اند؛ در دانسته‌ها، در استفاده از امکانات و ابزارهایی که کودک امروز نسبت به سابق دارد، در تلقی کودک از دین، از امام، از معاد، از خدا، اگر بچه‌های بیست سال پیش نسبت به امام، به صورت یک موجود ماورای بشر یا موجود فوق‌العاده نگاه

می‌کردند، آیا امروز هم همان نظر را دارند یا نه؟ اگر آنها امامان معصوم علیهم‌السلام را به صورت یک موجودات مقدس و ماورای انسان‌های عادی می‌دانستند، آیا به کلمه «امام» وقتی که در مورد امام خمینی قدس سره هم اطلاق می‌شود با همان تلقی نگاه می‌کنند یا نه؟ یعنی اگر می‌گوییم امامان ما ۱۲ نفر هستند، آیا کودک امروزی می‌تواند تحلیل کند و بگوید که این امام (امام خمینی) با آن امامان فرق می‌کند؟ البته اینها را صرفاً به عنوان مثال عرض می‌کنم.

به طور کلی اگر ما می‌خواهیم برنامه‌های بازی و سرگرمی برای کودکان بسازیم، باید در مرحله اول نسبت به مبانی فکری و بینش و دید بچه‌هایمان شناخت کامل داشته باشیم. در حقیقت باید ابتدا خودمان را جای آنها بگذاریم و به چیزهایی که

صورت آزمایشی و به طور محدود، بین گروه‌های مختلفی از کودکان، با استعداد و هوش متفاوت و میزان معلومات گوناگون، ارزیابی و بررسی انجام داد. سپس در صورتی که یک میانگین قابل قبول از نظر روانی به دست آمد، آنگاه آن میانگین را مبنای تولید انبوه برنامه قرار دهیم و گرنه به صرف این که ما یک بازی را تولید کنیم و تعداد محدودی از بچه‌ها از آن خوششان بیاید، نباید در ما غرور ایجاد کند که بازی ما بازی مطلوبی است .

بنده در این جا ضمن تقدیر و تشکر از کلیه دست‌اندرکاران برنامه‌های رایانه‌ای برای کودکان و نوجوانان، اعلان می‌کنم که ما در ایران تا کنون متأسفانه نرم‌افزار جذاب و زیبایی که بتواند بچه‌ها را اشباع کند، نداشته‌ایم. البته اشباع کامل منظورم نیست، بلکه تنها در این حد که بتواند آنها را راضی کند و جذب کند. برنامه‌های معدودی هم که وجود داشته، هر چه بوده ناقص بوده است. برخی نیز اقتباس از نرم‌افزارهای خارجی بوده و فقط تغییراتی در اسم و عنوان آنها داده شده، ولی باز هم در مجموع جذابیت‌های لازم را نداشته است. ان شاء... با تلاش پیگیر برادران و خواهران دست‌اندرکار، بتوانیم در آینده شاهد نرم‌افزارهایی باشیم که در این زمینه به میزان مطلوب رسیده باشند. ■



نرم‌افزارهای مربوط به کودکان و نوجوانان باید سه مسأله رعایت شود :

۱- شناخت کامل نسبت به مخاطب و دانستن این که در چه پایه و مایه‌ای از فکر و اندیشه و تلقی نسبت به مسائل و مفاهیم اخلاقی و اسلامی و مذهبی است؛

۲- داشتن معلومات کافی و کامل راجع به آن چیزی که می‌خواهیم ارائه بدهیم؛ یعنی رعایت انطباق محتوا با آیات قرآن و احادیث صحیح و نظرات فقها؛ برای مثال نباید چیزی باشد که به صورت یک نمایشنامه یا بازی در بیاید، بعد گفته شود که فلان جای آن با نصّ صریح قرآن مخالف است یا با نظر معصومین علیهم‌السلام مخالفت دارد؛

۳- لازم است در مراحل اوّل به

می‌خواهیم آموزش بدهیم، اعم از مفاهیم مذهبی و معنوی و مخصوصاً متافیزیک و ماورای ماده، با نظر و نگاه آنها به بیرون نگاه کنیم. بیشتر عقاید ما مثل خدا و معاد و ملائکه و جنّ و شیطان، چیزهایی است که حالت محسوس ندارد و ما باید این نیروی تشخیص را در کودک ایجاد کنیم و به او آموزش دهیم که بتواند میان کارتون و شخصیت‌های خیالی قصّه‌ها از یک طرف، با معجزه و شخصیت‌های حقیقی پیامبران و معصومین تفکیک قائل شود. این بازی‌ها را با توجه به این مسائل باید طراحی کنیم. از طرف دیگر هم باید آگاهی عمیق نسبت به خود مسائل اسلامی داشته باشیم .

به طور خلاصه در طراحی