



رضا فرخی

از سوی دیگر نه تنها فیلم بلکه سریال‌های به روز غربی هم از دیگر موضوعاتی است که دانشجویان این روزها در خوابگاه دیدن آن‌را به مطالعه کتاب و یا کاری پژوهشی ترجیح می‌دهند. سریال‌هایی که به بهترین نحو ممکن شیوه غربی را ترویج می‌دهند و از طرفی خشونت افسار گسیخته و القای فرهنگ غرب را می‌توان مهم‌ترین محورهای آن‌ها دانست. نکته جالب اینجاست که بسیاری از دانشجویان برای دیدن این سریال‌ها به صورت هفتگی، در تلاش هستند تا آن‌ها را از طریق اینترنت دانلود کنند و به این کار هم زمان زیادی را اختصاص می‌دهند. آن چنان که در برخی مواقع دیده شده که برخی دانشجویان در طول هفته دو یا سه سریال هالیوودی را که از فضای مجازی دانلود می‌کنند و با هم‌اتاقی‌های خود تا پاسی از شب به تماشای آن‌ها می‌نشینند. در این میان بحث دیدن فیلم و سریال‌های این چنینی که سبب شده لپ‌تاپ‌های دانشجویی

اوقات فراغت دانشجویان در خوابگاه‌ها یکی از آن دست مسائلی است که در صورت غنی‌سازی می‌تواند منجر به تحول قابل توجهی در میزان کیفیت علمی دانشجویان شود. این مسئله با ورود تکنولوژی به شکل ملموس‌تری به خوابگاه‌های دانشجویی و گسترش دسترسی به ابزارهای تکنولوژی هم‌چون لپ‌تاپ و کنسول‌های بازی و... این نگرانی را به وجود آورده که به دلیل عدم فرهنگ سازی مناسب وقت دانشجویان به امور غیر مفید اختصاص یابد و به این ترتیب مهم‌ترین زمانی که باید صرف افزایش اطلاعات علمی شود هدر رود. یکی دیگر از مهم‌ترین موارد استفاده لپ‌تاپ در میان دانشجویان، دیدن فیلم با لپ‌تاپ‌هاست. این موضوع آن‌قدر شیوع پیدا کرده که حتی به یک سرگرمی بسیار مهم در خوابگاه‌ها تبدیل شده و در بسیاری از مواقع، این معضل، مدت زمان طولانی را از وقت مفید دانشجویان هدر می‌دهد که باید در راه مطالعه علمی صرف شود.

خیلی از اوقات خوابگاه حکم گیم‌نتی را دارند که دانشجویان پس از بازگشت از دانشگاه تا آخر شب مشغول بازی با رایانه هستند. بازی‌هایی که به صورت چند نفره هم می‌شود از آن‌ها استفاده کرد. کار تا حدی بالا گرفته که برخی از دانشجویان ساکن خوابگاه در شب‌های امتحان هم بازی می‌کنند و به طور کلی به این بازی‌ها اعتیاد پیدا کرده‌اند.

در این میان بحث اعتیاد دانشجویان به این بازی‌ها یکی از نکات بسیار مهمی است که برخی روانشناسان هم بر آن تأکید داشته‌اند.

وقتی خوابگاه‌های دانشجویی، سینما و گیم نت می‌شود!

بحث اوقات فراغت دانشجویان همیشه یکی از مهم‌ترین مسائلی است که در عرصه پژوهش و بار علمی کشور مورد توجه قرار می‌گیرد. به نحوی که بخش قابل توجهی از کارشناسان علمی و آموزشی بر این مسئله تأکید دارند که

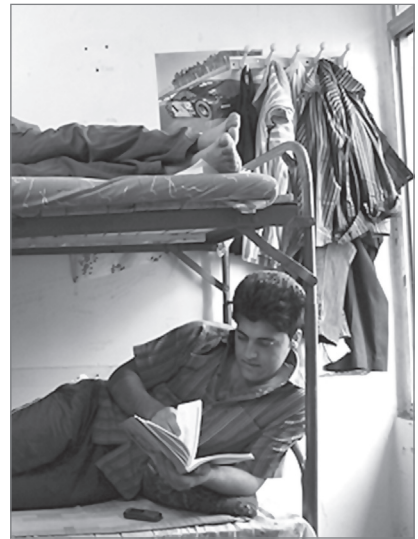


«بازی و فیلم» به جای بحث علمی

دکتر کمالوند در ادامه به تأثیر این مسائل روی ذهنیت دانشجویان و حتی محتوای فکری آن‌ها اشاره می‌کند و بر این باور است که این فیلم‌ها و سریال و بازی‌های رایانه‌ای به راحتی می‌تواند ذهن و روان دانشجویان را به سمت فعالیت‌هایی به غیر از درس خواندن و علم آموزی در اوقات حضور در خوابگاه سوق دهد و به نوعی حتی آن‌ها را علم گریز کند. چرا که به عقیده او، این تولیدات رسانه‌ای و تصویری به گونه‌ای طراحی شده‌اند که کاملاً فضای وقت و ذهن کاربران و مخاطبان خود را اشغال می‌کنند و باقی مسائل را برای آنان به فرعیات تبدیل خواهند کرد.

براساس گفته‌های دکتر کمالوند در مورد اشغال فضای ذهنی دانشجویان این موضوع دیده شده بخشی از دانشجویان دقیقاً به همین سمت گرایش پیدا کرده‌اند، یعنی به تعبیری استفاده به روز از این محصولات برای آن‌ها در اولویت قرار گرفته و درس خواندن برای دانشجویان به امری جزئی که وقت زیادی به آن اختصاص نمی‌دهند، تبدیل شده است که این مسئله حتی سبب شده تا بحث‌هایی درباره جدیدترین محصولات و فیلم‌ها، جای بحث‌های تحصیلی را بگیرد.

این مسئله بی‌انگیزی دانشجویان هم باشد. یعنی به تعبیری دانشجویان از نتیجه درس خواندن خود ناامید هستند. هرچند که این موضوع توجهی منطقی محسوب نمی‌شود، اما به هرصورت در ذهن برخی از دانشجویان این مسئله وجود دارد که به دلیل نبود وضعیت



پر از فیلم‌های خارجی باشد، تنها یکی از استفاده‌های غیردرسی و غیرعلمی دانشجویان از تکنولوژی محسوب می‌شود.

اعتیاد دانشجویی با رنگ و بوی بازی و فیلم

در این زمینه احمد یکی از دانشجویان ساکن خوابگاه به خبرنگار ما می‌گوید: خیلی اوقات هم کلاسی‌های من در خوابگاه پس از بازگشت از سر کلاس تا آخر شب مشغول بازی کردن هستند. بازی‌هایی که به صورت چند نفره هم می‌شود از آنها استفاده کرد. او اشاره می‌کند برخی از هم کلاسی‌ها و هم دانشگاهی‌هایش در شب‌های امتحان هم بازی می‌کنند و به طور کلی به این بازی‌ها اعتیاد پیدا کرده‌اند. اعتیاد دانشجویان به بازی‌های گروهی در محیط خوابگاه یکی از نکات مهمی است که برخی روانشناسان هم بر آن تأکید داشته‌اند.

دکتر سهراب کمالوند، روانشناس، در اینباره می‌گوید: سریال و بازی‌های رایانه‌ای به گونه‌ای طراحی شده‌اند که فرد هم به دنبال قسمت‌های بعدی در سریال‌ها باشد و هم بازی‌های رایانه‌ای را تا مراحل پایانی ادامه دهد.

این استاد دانشگاه هم‌چنین درباره بحث اختصاص دادن وقت دانشجویان به این موارد اظهار می‌دارد: این موضوع که دانشجویان بیش از ۲۸ ساعت در هفته را به این بازی‌ها اختصاص می‌دهند جای تأمل جدی دارد؛ چرا که براساس عرف علمی این وقت در خوابگاه‌ها باید صرف پژوهش و کار علمی شود. در واقع دانشجویان با این کار هم به خود ضربه می‌زنند و هم به سرمایه‌های کشور که صرف تحصیل آن‌ها

مناسب اشتغال نباید تلاش آن چنانی انجام دهند که این ذهنیت بسیار غلط و آسیب‌رسان است. با توجه به این شرایط سئوالی که می‌توان آن‌را به عنوان نتیجه‌گیری در نظر گرفت این است که راه‌حل چنین شرایطی چیست و برای از بین بردن این تفکرات و گرایش دانشجویان چه کارهایی باید انجام شود؟

در مرحله اول علاقمند باشند و دانشگاه هم شرایط علاقمندی بیشتری را برای دانشجویان به وجود آورد. یعنی اساتید و فضای دانشگاه مملو از بار علمی و جو تحصیل و پژوهش باشد. به طوری که دانشجو خود به خود از کوچک‌ترین لحظه فراغت و غیرفراغت به آسانی عبور نکند و تمام هم خود را به درس خواندن و رفتارهای پژوهش محور اختصاص دهد. نه به حفظ کردن جزوه‌های دانشگاهی.

