



آغاز بخش «حسینیه معلی» از هفته دوم بهمن

ضبط فصل جدید برنامه تلویزیونی «حسینیه معلی» آغاز شده و قرار است از هفته دوم بهمن ماه بخش خود را از شبکه سه سیما آغاز کند.

به نقل از پایگاه اطلاع‌رسانی سیما، ضبط فصل جدید «حسینیه معلی» با اجرای نجم‌الدین شریعتی ویژه اعیاد شعبانیه در حال انجام است.

«حسینیه معلی» به مناسبت ایام ماه شعبان، این روزها مراحل تولید خود را آغاز کرده و در فصل شعبانیه «حسینیه معلی» محمدرضا طاهری، سیدرضا نریمانی، حسین سیب‌سرخی و مهدی سلحشور به عنوان داور حضور دارند و جنت‌الاسلام شهاب مرادی نیز برای نخستین بار به عنوان کارشناس در کنار ذاکران در «حسینیه معلی» حضور دارند.

انتقاد از رواج برخی عبارات در فضای تئاتر



و معتقدم این‌ قصه، روایت بچه‌های امروز ماست چراکه یک پرسشگری و چرایی در درون متن نهفته است که این داستان را بسیار جذاب و تأثیرگذار می‌کند.
نمایش «شش پنگوئن کوچک» نوشته بوریس آپریلف، روایت سفر شش بچه پنگوئن است که با تمام هشدارهایی که بزرگ‌ترها در باره خرس قطبی وحشی می‌دهند، باز آنها دوست دارند که خودشان تجربه کنند و برای پیدا کردن خرس قطبی وحشی که

کیفیت کارها پائین می‌آید، این کارگردان تئاتر در ادامه درباره وضعیت تولید و اجرای تئاترهای کودک و نوجوان، توضیح داد: در حال حاضر برای اینکه یک تئاتر کودک به نخستین روز اجرا برسد، باید حداقل هشتاد، نود میلیون تومان هزینه کرد تا شاید با فروش گیشه بتوان هزینه‌های آن را جبران کرد. اما با وضعیت فعلی فروش تئاترها، عموماً حداقل‌ها هم برآورده نمی‌شود. حتی نمی‌توان دستمزد بازیگرها و عوامل پشت صحنه را آطور که حق‌شان است، پرداخت کرد و تنها چیزی که می‌ماند، شرمندگی مقابل بچه‌های گروه است.

عبدالمعلی‌زاده که پیش‌تر نمایش «شش پنگوئن کوچک» را اجرا کرده بود، درباره اجرای دوباره آن گفت: ترجیح می‌دهم نمایشنامه‌هایی را که برایم دغدغه ایجاد می‌کنند را اجرا کنم. پیش از تولید این نمایش تصور می‌کردم ممکن است بتوانم از لباس‌ها، موسیقی و دکور اجرایی قبلی در راستای کمتر شدن هزینه تولید استفاده کنم اما وقتی وارد بروسه تولید شدیم، متوجه شدم که همه‌اش باید به روز شوند. به همین دلیل همه لباس‌ها، دکور و موسیقی و ... از نو باطراحی شده‌اند.

او اضافه کرد: زمان زیادی از اجرای اول ما می‌گذرد اما هنوز به این متن علاقه دارم و برای زنده ماندن تئاتر کودک و بهتر شدن آن نیازمند حمایت بخش دولتی و خصوصی با هم هستیم و تنها با حمایت می‌توان به بالندگی تئاتر کودک و رشد و شکوفایی فرهنگی کودکان تأثیر گذاشت. در نبود حمایت گروه‌های تئاتری مجبور به کمتر کردن هزینه می‌شوند و از عوامل اجرا به خوبی استفاده نمی‌کنند و به همین دلیل

حبیب اسماعیلی: دولت سرمایه‌گذاری‌اش را در سینما قطع کند

دلائل روی آوردنش به بازیگری بیان داشت: من در اسفند سال ۱۳۵۷ با فیلم پرواز به سوی مینو وارد سینما شدم و همانطور که می دانیم هیچکس از شهرت و بخصوص محبوبیت بیزار نیست اما من برای ورود به عالم بازیگری دلیل دیگری داشتم. در من علاقه‌ای صرفاً به ستاره شدن در سینما و فقر فروشی از این طریق وجود نداشت. وی

در خصوص فعالیت‌های خود در سینمای ایران خاطرنشان کرد: پس از انقلاب، من فیلم ۱۰ نفر از فیلم اول کارگردانی که امروز صاحب نام هستند را تهیه کردم که نمونه آن رخشان بنی اعتماد فیلم خارج از محدوده ، محمد علی سجادی ، زنده سیامک شایقی با فیلم جعبه‌ی‌های برای ربای» بود و با فرزین مهدی‌پور نیز «روز دزدینی» هستند. یادم می آید همیشه دوستان به من می گفتند که چرا وارد عرصه کارگردانی نمی‌شوی؟ از نظر من ارزش کارگردانی چیز دیگری است که آن را در خود نمی‌بینم.

اسماعیلی درباره کار با فیلمسازان مختلف گفت: برای تهیه فیلم اولین چیزی غیر از نام کارگردان که برایم معنا دارد فیلمنامه است به همین دلیل همواره در دوران کاری خود تلاش کردم تا برای فیلمنامه ارزش ویژه‌ای قائل شوم.

روزنامه صبح ایران / سال دهم - شماره ۱۶۱۶

۲۲ دی ماه ۱۴۰۳ / با ما همراه شوید

www.serajonline.com - @serajname

فرهنگ و هنر

۵

بررسی آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی کودکان



دبیر پژوهش روزنامه سراج
حجت الاسلام دکتر مجتبی خندان

وحشت در کودک می‌شوند اما به تدریج فرزند شما به این صحنه‌ها عادت می‌کند و برایش عادی می‌شوند. استفاده از الفاظ رکیک، هیجان بیش از حد، استرس در حین بازی باعث افزایش فشار خون و آدرنالین در بدن کودک یا نوجوان می‌شود.

اگر یک روز به هر دلیلی این احساسات به موقع برانگیخته نشوند یا بروز نکنند، کودک مانند یک فرد معناد واکنش نشان می‌دهد؛ مثلاً زمانی که سعی می‌کنید موبایل یا تبلت و کامپیوتر فرزندان را از او بگیرید و او واکنش‌های شدیدی از خود ابراز می‌کند تا مانع این کار شود و شما را منصرف کند.

۲- انزواطلبی در اثر اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری و موبایلی
وقتی کودک شما بیشتر زمان خود را به بازی در دنیای مجازی می‌گذراند، زندگی در دنیای واقعی را فراموش می‌کند. در یک آزمایش روی گروهی از نوجوانان ده تا چهارده ساله، مشخص شد که علت اصلی رغبت کودکان به بازی‌های کامپیوتری و موبایلی جذابیت این فضا و جالب‌تر بودن همنشینی با شخصیت‌های خیالی است. کودک شما به تدریج ارتباط با فضای واقعی را فراموش می‌کند و به ارتباط با دنیای گرافیکی بازی‌ها محدود می‌شود. از جمله مشکلاتی که این کودک را تهدید می‌کند، ناپدیدفقه نشدن توسط اجتماع در سنین بزرگسالی است؛ چون این افراد به خوبی کودکی و نوجوانی نکرده‌اند و تجربیات واقعی ندارند. همچنین، این افراد در سنین بالاتر مشکلات جدی‌تری را مانند طردشدگی اجتماعی و عدم تجربه کافی در برقراری ارتباط یا آداب معاشرت تجربه می‌کنند. برای جلوگیری از تمام این مشکلات، باید از امروز و همین لحظه که مشکل کوچک‌تر و قابل حل‌تر است، برای درمان انزواطلبی فرزندتان اقدام کنید.

۳- استرس و اضطراب در حین بازی‌های کامپیوتری و موبایلی
کودک یا نوجوان در حین بازی با موبایل یا کامپیوتر در یک فضای پرشتاب و چالش‌برانگیز قرار دارد. این فضا روی ذهن و روان کودک اثر منفی می‌گذارد؛ چون او بی‌سسته در حال مبارزه و اثبات کردن خودش است و این تنش رفته رفته استرس و اضطراب کودک از باعث و شکست را افزایش می‌دهد. این رفتارها اغلب با برانگیختگی و پرخاش جسمی همراه هستند؛ یعنی کودک با خشم روی می‌زد یا دیوار می‌کوبد یا شی پرتاب می‌کند. ورزش دست، التهاب و برانگیختگی صورت، عرق ریختن، بی‌قراری در ناحیه پا و تغییر وضعیت بین حالت ایستاده یا نشسته حین بازی، همگی از علائم اضطراب و استرس فرزند شما است که باید تحت نظر و درمان قرار گیرد.

۴- افسردگی ناشی از بازی‌های کامپیوتری و موبایلی
از یک مرحله‌ای به بعد ممکن است بازی بسیار سخت و پرتنش باشد و کودک نتواند به خوبی از پس طی کردن مراحل برنیاید. این مشکل به شکل افسردگی و ناکامی بروز می‌کند. فرزند شما به آرامی گوشه‌گیر و کم‌حرف می‌شود و خود را بی‌هوده و ناکام تصور می‌کند. این در واقع یک واکنش طبیعی در بدن انسان است و وقتی ما با اینکه تلاش می‌کنیم به اهداف و آرزوهایمان نمی‌رسیم، واکنش ناکامی و افسردگی از خود بروز می‌دهیم. رفتار کودک در مورد برنده نشدن در بازی و شکست، گوشه‌گیری است.

اگر این شکاف ذهنی در کودک برطرف نشود، در بزرگسالی مشکلات جدی و جبران‌ناپذیری را در مسیر زندگی وی ایجاد می‌کند. به عنوان یک پدر یا مادر مسئول، باید نسبت به تمامی رفتارهای فرزندان هوشیار باشید.

۵- خشونت‌گرایی ناشی از بازی‌های کامپیوتری و موبایلی

بازی‌های کامپیوتری و موبایلی در ژانرهای جنگی، اکشن و استراتژیک پرخاصیت است. کودکان را افزایش می‌دهد. طلی یک آزمایش در دانشگاه معتبر مسیوری کشور آمریکا، تأثیر بازی‌های کامپیوتری روی ذهن کودکان و نوجوانان را تحلیل کردند؛ در نهایت به این نتیجه رسیدند که کودک با دیدن صحنه‌های خشن و خشونت‌آمیز، نسبت به افرادی که این صحنه‌ها را نمی‌دیدند میزان خشم و خشونت بیشتری داشتند.

ادامه دارد

قسمت سوم
یکی از عواملی که سبب خشونت کودکان در بازی‌های رایانه‌ای می‌شود، وجود عنصر رقابت است. این رقابت و پرخاشگری در بازی‌های مختلف با توجه به سرعت و قابلیت‌های مختلف بازی، متفاوت است. پرداختن زیاد به بازی‌های رایانه‌ای، باعث کاهش فعالیت جسمانی و نیز سلامت جسمانی و روانی افراد می‌شود.

دلایل پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای
برخی از دلایل گسترش بازی‌های رایانه‌ای در ایران عبارتند از:

الف. جذابیت و گیرایی بسیار زیاد بازی‌های رایانه‌ای به لحاظ گرافیکی، صدا و پردازش صحنه‌ها؛

ب. روند نزولی قیمت دستگاه‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر؛

ج. فقدان و یا کمبود سایر امکانات ارزان‌گذران اوقات فراغت برای نوجوانان و جوانان؛

د. گسترش اماکن فروش بازی‌های رایانه‌ای.

اثرات منفی بازی‌های کامپیوتری و موبایلی روی سلامت ذهن

در سالهای اخیر، بازیهای رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی با کشش و جذاب‌های حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب کرده است. این بازیه‌ا، نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده است، بلکه به نظر می‌رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی خود یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند را نیز دربر گرفته است . فناوری‌های رایانه‌ای به طور وسیع در جامعه گسترش پیدا کرده و با تمامی جنبه‌های زندگی، از مدرسه تا محل کار تلیفوق شده است و امروزه نقش مهمی در زندگی کودکان و نوجوانان ایفا می‌کند. در میان وسایل سرگرم کننده، صنعت بازیهای رایانه‌ای با جاذبه یابی که ایجاد کرده، پرشتاب ترین روند رشد را دارد . این پدیده جدید دانش بشری که تقریباً درهمه شئون زندگی انسان راه یافته است، همچون دیگر ساخته‌های دست بشر دو رو دارد که یک روی آن استفاده صحیح در کارها و کمک به رشد و سعادت بشراست و روی دیگرآن استفاده غلطی است که معمولاً جز در موارد علمی و شغلی ازآن استفاده می‌شود. آنچه بیشتر کودکان و نوجوانان را شیفته خود می‌کند بازی‌های رایانه‌ای است. پیشرفت کیفیتی این بازی‌ها به فاصله کوتاهی در ایران رواج یافته و بازار اسباب بازی و لوازم سعی و بصری را به تسخیر خود درآورده است.

امروزه بازیهای رایانه‌ای نه تنها ابزاری برای گذراندن اوقات فراغت و تفریح شده اند، بلکه به یکی از بزرگترین صنایع فناوری ارتباطات و اطلاعات تبدیل شده است. صنعتی که در دهه اخیر تأثیرات شگرفی بر سخت افزارها و نرم افزارهای مورد استفاده در سرتاسر جهان به جای گذاشته است و به سبب گسترش دامنه تأثیر رسانه های جمعی، ماهواره، اینترنت و سایر فناوریهای اطلاع رسانی جامعه اطلاعاتی، امروزه بعد جهانی پیدا کرده و منحصر به کشور یا کشورهای خاصی نمی‌شود. این بازیها که به عنوان محبوبترین سرگرمی نوجوانان لقب گرفته اند .

دیدگاه های متفاوت و گاه متعارضی در مورد بازیهای رایانه‌ای وجود دارد. برخی نگرشی حمایت کننده و مثبت نسبت به این بازی ها دارند، زیرا، معتقدند این بازیها به روشهای مختلفی انگیزش برای یادگیری را در کودکان و نوجوانان ایجاد کرده و افزایش می دهند برخی بر تأثیر منفی بازیهای رایانه‌ای تأکید می کنند: در مورد این بازیها، نه تنها پرخاشگری و خشونت را در کودکان و نوجوانان افزایش می دهد، بلکه باعث وابستگی و حتی اعتیاد آنان به این بازیها می شوند، به طوری که عده زیادی از کودکان و نوجوانان بخش درخور توجهی از اوقات فراغت خود را به این بازیها اختصاص می دهند .

در این بخش، به بررسی آثار منفی بازی‌های کامپیوتری و موبایلی روی سلامت روان کودکان می‌پردازیم. این اثرات منفی عبارتند از:

۱- ایجاد وابستگی به بازی‌های کامپیوتری و موبایلی

کودکان در سنین کم نیاز به هیجان و تفریح دارند، از این رو ممکن است به سمت بازی‌های کامپیوتری و موبایلی سوق پیدا کنند؛ کمبود روابط عاطفی و توجه والدین نسبت به فرزندان به دلایل کاری یا غیره، احتمال چنین شرایطی را افزایش می‌دهد.

این بازی‌ها رفته رفته خلاء همه چیز را برای کودکان پر می‌کنند؛ حتی کودک احساس گرسنگی، تشنگی و نیاز به خواب را هم فراموش کرده و برای ساعت‌های طولانی از جلوی کامپیوتر بلند نمی‌شود. این شرایط برای فرزند شما بسیار خطرناک است چون نشان‌دهنده اعتیاد شدید کودک به این فضا بوده و اگر به سرعت برای درمان اقدام نکنید، مشکل هر روز جدی‌تر می‌شود.

بعضی از بازی‌ها به دلیل سبک خشونت‌آمیز و خشنی که دارند، در روزهای اول موجب ترس و



برای تأمین منابع مالی و تسهیلات پژوهشی است.

وی، همچنین به برنامه‌های راهبردی پیشین دانشگاه علامه طباطبائی اشاره کرده و اظهار کرد: در این راستا اهداف و برنامه‌هایی تدوین شده است که امیدواریم با تلفیق ایده‌های جدید، گام‌های مؤثری در راستای پیشرفت دانشگاه برداشته شود.

آگهی موضع قانون تعیین تکلیف وضعیت ثبتی اراضی و ساختمانهای فاقد سند رسمی حوزه ثبتی قائمشهر (نوبت اول)

نظر به دستور مواد ۱ و ۳ قانون تعیین تکلیف وضعیت ثبتی اراضی و ساختمانهای فاقد سند رسمی مصوب ۱۳۹۰/۹/۲۰، املاک متقاضیانی که در هیات موضوع مذکور مستقر در واحد

املاک متقاضیان واقع در قریه درزیکلاک پلاک ۲۰- اصلی بخش ۱۶

۲۲۹۰۰ فرعی نام خانم محدثه رضانی نسبت به ششدانگ ثبت اراضی و ساختمانهای فاقد سند رسمی و ماده ۱۳ آئین نامه مربوطه این آگهی در دو نوبت به فاصله ۱۵ روز از طریق این روزنامه محلی / کثیرالانتشار در شهرها منتشر و در روستاها علاوه بر انتشار آگهی ، رای هیات الصاق تا در صورتیکه اشخاص ذینفع به آرای اعلام شده اعتراض داشته باشند باید از تاریخ انتشار اولین آگهی و در روستاها از تاریخ الصاق در محل تا دو ماه اعتراض خود را به اداره ثبت محل وقوع ملک تسلیم و رسید اعلام نمایند. متعرض باید ظرف یک ماه از تاریخ تسلیم اعتراض مبادرت به تقدیم دادخواست به دادگاه عمومی محل نماید و گواهی تقدیم دادخواست به اداره ثبت محل تحویل دهد که در این صورت اقدامات ثبت موقوف به ارائه حکم قطعی دادگاه است و در صورتی که اعتراض در مهلت قانونی واصل نگردد یا متعترض گواهی تقدیم دادخواست به دادگاه عمومی محل ارائه نکند اداره ثبت مبادرت به صدور سند مالکیت می نماید و صدور سند مالکیت مانع از مراجعه متعترض به دادگاه نیست، بدیهی است برابر ماده ۱۳ آئین نامه مذکور در مورد قسمتی از املاکی که قبلا اظهار نامه ثبتی پذیرفته نشده، واحد ثبتی با رای هیات پس از تنظیم اظهارنامه حاوی تحدید حدود، مراتب را در اولین آگهی نوبتی و تحدید