

'GAMING' YANG TERKAWAL



DR. AZNAN ZUHID SAIDIN

Tekno Dafi

MELEBARKAN JALUR DAKWAH

- PhD Universiti Malaysia.
- Pensyarah UIAM.
- aznanzs@gmail.com

"**S**aya begitu terganggu apabila melihat kanak-kanak yang menghabiskan masanya sepanjang hari bermain permainan video. Kadangkala agak membimbangkan apabila melihat bagaimana teknologi telah -pada pemikiran saya- memberi kesan yang sangat negatif kepada kehidupan anak-anak kita." –Larry Ellison, Ketua Pegawai Eksekutif dan salah seorang pengasas syarikat gergasi ICT, Oracle.

Dalam dunia industri ICT, beliau terkenal kerana memiliki imej peribadi yang boleh dianggap 'gila-gila' dan gemar berfoya-foya dan bermewah-mewah. Sebagai contoh, beliau memiliki sebuah kapal terbang jet tentera buatan Itali model SIAI-Marchetti S.211 yang dipandu sendiri untuk tujuan bersantai. Beliau juga telah membeli sebuah pulau peribadi di Hawaii.

Namun, dengan personaliti dan perwatakan yang sedemikian, kenyataan itu menggambarkan kebimbangan beliau sebagai peneraju industri ICT akan keburukan yang boleh berlaku jika teknologi disalahgunakan. Dalam hal ini, merujuk kepada permainan komputer atau disebut sebagai *game*.

Awas Ketagihan

Pada keluaran yang lepas, ada dinyatakan beberapa contoh kesan buruk bermain permainan video sehingga membawa kepada kematian ahli keluarga pemain malahan pemain itu sendiri.

Bstt... Solat la.
Asyik games aja
kerjanya. Bstt...
Wei...

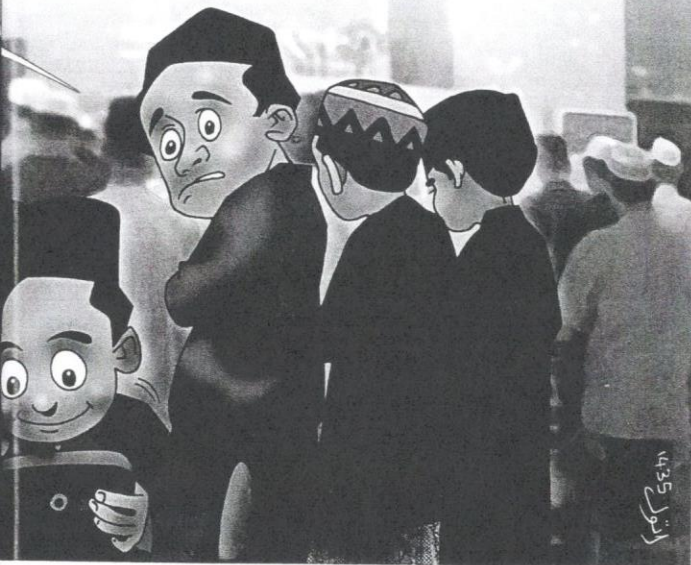
Wei...
Orang solat,
mana boleh
cakap.
Batal tu.

Jika kejadian-kejadian tersebut contoh penyalahgunaan aplikasi teknologi permainan video, adakah keadaan lain yang boleh menjadikannya bermanfaat? Hakikatnya, bagi kebanyakan orang, bermain *game* termasuk aktiviti santai (atau sepatutnya menjadi aktiviti santai) seperti membaca bacaan ringan, menonton televisyen dan sebagainya.

Salah guna berlaku jika seseorang bermain *game* secara berlebihan-lebihan dan tanpa kawalan sendiri sehingga menjadi satu keasyikan yang melampau. Pada mulanya, setiap ruang masa yang terluang diisi dengan bermain *game*, tetapi lama-kelamaan mengambil peruntukan masa untuk belajar, bekerja, makan dan sebagainya.

Bermula sebagai aktiviti santai, ia kemudiannya menjadi satu aktiviti yang melalaikan. Mereka yang terjebak dalam salah guna ini telah tewas dengan 'godaan' ke arah keseronokan semata-mata. Dalam dirinya timbul keinginan yang kuat untuk bermain tanpa begitu memperdulikan perkara-perkara yang lain.

Keadaan akan menjadi lebih serius



jika keinginan ini menjadi begitu kuat dan sukar untuk dikawal. Pada tahap ini, kemungkinan ketagihan boleh berlaku. Secara umumnya, seseorang mengalami gejala atau simptom tertentu jika dia tidak dapat atau dihalang bermain *game*.

Antara gejala tersebut adalah apabila seseorang itu mengalami:

- Gangguan mental.
- Kebimbangan.
- Kekeliruan.
- Tidak dapat berfikir dengan baik.
- Tidur terganggu.
- Mimpi buruk.
- Sakit otot.
- Berpeluh.
- Demam.
- Rasa muak.

Tidak semua orang yang bermain *game* akan mengalami keadaan sedemikian. Akan tetapi, jika berlaku, khidmat profesional daripada kaunselor, pakar psikologi atau pakar psikiatri mungkin diperlukan untuk menilai keadaan individu tersebut serta membantu untuk memulihkannya.

Kawal Diri

Perkara yang paling utama yang harus diberi perhatian ialah kaedah terbaik untuk mengawal diri agar tidak menjang keterlaluan sehingga lalai atau lebih buruk lagi mengalami ketagihan. Di sinilah keimanan yang mantap serta jati diri yang kuat harus ada agar tidak lalai dan leka.

Kekuatan diri untuk mengatakan 'tidak', 'cukup setakat ini', serta mampu untuk bingkas bangun dan membuat perkara lain harus ada sebagai prasyarat untuk bermain 'game'. Bermain 'game' tidak akan menjadi masalah jika ia kekal sebagai aktiviti santai yang terkawal.

Para ibu bapa pula berperanan untuk memantau aktiviti tersebut dalam kalangan anak-anak serta membimbing mereka dengan sewajarnya. Kalau seseorang pemimpin industri ICT berbangsa Yahudi yang bukan Islam dan gemar berfoya-foya begitu bimbang tentang kesan negatif bermain 'game', bagaimana pula dengan kita yang beragama Muslim? ❧

PANDUAN MENILAI AKTIVITI GAMING

Melihat kepada aktiviti bermain *game*, beberapa persoalan boleh diutarakan dan jawapan kepada persoalan-persoalan tersebut dapat memberi panduan dalam menilai aktiviti tersebut:

Siapakah yang bermain?

- Merujuk kepada peringkat umur dan kesesuaiannya dengan *game* tersebut.
- Contohnya, jika pemainnya ialah kanak-kanak kecil, apakah *game* yang sesuai, adakah bayi kecil wajar didedahkan kepada *game*?

Apakah jenis *game* tersebut?

- Berbentuk uji minda, *puzzle* atau perancangan strategi.
- Kandungan yang termuat dalam *game* tersebut seperti gambar, animasi dan sebagainya.
- Adakah mempunyai unsur-unsur negatif seperti keganasan atau lucah.

Bilakah waktu dan di manakah tempat-tempat yang tidak wajar bermain *game*?

- Bermain sewaktu khutbah Jumaat, kuliah atau iktikaf di masjid, sewaktu makan bersama keluarga di meja makan, ketika berkumpul bersama saudara-mara atau rakan dalam sesebuah majlis atau perjumpaan.
- Pemain harus bijak memilih masa dan waktu yang sesuai.

Berapa lama masa yang hendak diperuntukkan untuk bermain *game*?

- Harus ditetapkan had supaya tidak menjadi lalai dan menghabiskan masa yang terlalu lama.