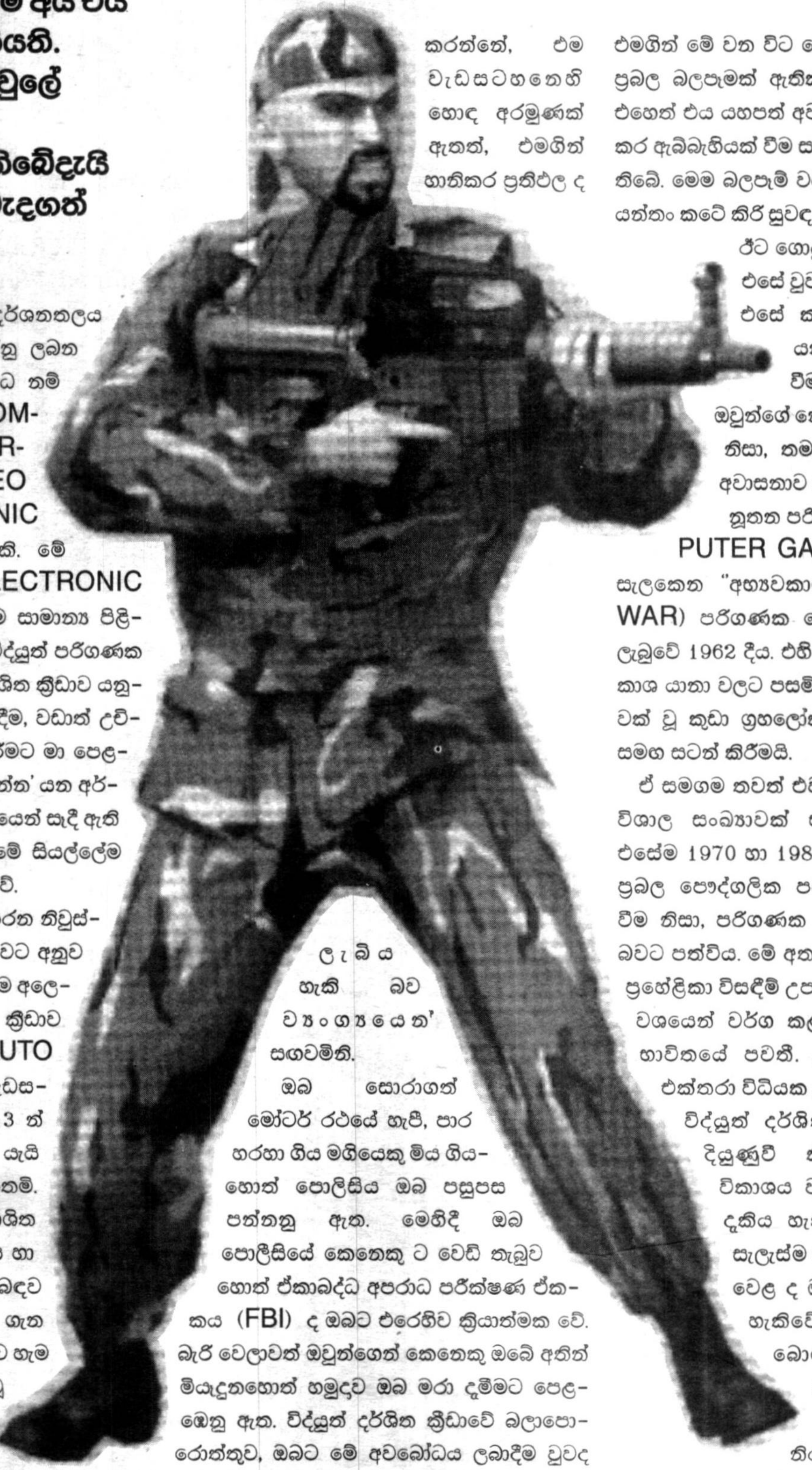
විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩා වලත් (ELECTRONIC GAMES) අඳුරු පැත්තක් තිබේද?

පරිගණක සහ වීඩියෝ ක්‍රීඩා, හොඳම අධ්‍යාපන මාධ්‍යයක් බවත් එය අහිංසක, විද්‍යාත්මක ක්‍රීඩා ඉසව්වක් බවත් සමහරු කියති. එහෙත්, ඇතැම් අය එය අන්තරාකාරික යයි කියති. එබැවින් ඔබත් ඔබ පවුලේ අයත් දැනගත යුතු අවදානමක්, ඒවායේ තිබේදැයි විමසීම අතීශයින්ම වැදගත් වේ.

පරිගණකය ආශ්‍රිතව දර්ශනතලය (SCREEN) බලාගෙන කරනු ලබන ක්‍රීඩා, ඉංග්‍රීසි භාෂාව තුළ, විවිධ නම් කිහිපයකින් හැඳින්වේ. COMPUTER GAME, INTERNET GAMA, VIDEO GAME ELECTRONIC GAME යනු එයින් කිපයකි. මේ සියල්ලම පොදුවේ ELECTRONIC GAMES යනුවෙන් හැඳින්වීම සාමාන්‍ය පිළිවෙළ වේ. ඒ අනුව මේ ක්‍රීඩාව, විද්‍යුත් පරිගණක ක්‍රීඩාව වශයෙන් හෝ විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාව යනුවෙන් හෝ සිංහලෙන් හඳුන්වා දීම, වඩාත් උචිතවේ යයි මම සිතමි. එසේ කිරීමට මා පෙළඹුණේ'VIDEO යන පදය 'බලන්න' යන අර්ථය රැගත් VIDEO යන වචනයෙන් සෑදී ඇති බැවිනි. කෙලෙස හැඳින්වුව ද මේ සියල්ලේම එල්ලය හා ස්වභාවය එකක්ම වේ.

මේ පිළිබඳව විමර්ශනයක් කරන නිවුස්වීක් NEWS WEEK සඟරාවට අනුව පසුගිය අවුරුද්ද තුළ ලොව වැඩිම අලෙවියක් පැවති, විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාව වූයේ GRANDTHEFT AUTO 3නමින් ප්‍රචලිත වීඩියෝ වැඩසටහනයි. එය ස්වයංක්‍රිය අංක 3 න් මෙහෙයවූ ලොකුම සොරකම යැයි හැඳින්වීම වරදක් නොවේයැයි සිතමි. මෙම ක්‍රීඩා වැඩසටහනෙහි ප්‍රකාශිත අරමුණ වූයේ ගණිකා වෘත්තිය හා මිනී මැරීම ආදී අපරාධ පිළිබඳව ඉදිරි දැක්මක් ලබා ගැනීමයි. ඒ ගැන සටහන් කරන නිවුස්වීක් සඟරාව හැම ක්‍රියාවකම ඊට ආවේණික වූ ප්‍රතික්‍රියාවක් ද ඇතැයි යන ප්‍රකට කියමන අවධාරණය කරන්නේ, එම වැඩසටහනෙහි හොඳ අරමුණක් ඇතත්, එමගින් හානිකර ප්‍රතිඵල ද ලැබිය හැකි බව ව්‍යංගයෙන' සඟවමිනි. ඔබ සොරාගත් මෝටර් රථයේ හැපී, පාර හරහා ගිය මගියෙකු මිය ගියහොත් පොලීසිය ඔබ පසුපස පන්නනු ඇත. මෙහිදී ඔබ පොලීසියේ කෙනෙකු ට වෙඩි තැබුව හොත් ඒකාබද්ධ අපරාධ පරීක්ෂණ ඒකකය (FBI) ද ඔබට එරෙහිව ක්‍රියාත්මක වේ. බැරි වෙලාවත් ඔවුන්ගෙන් කෙනෙකු ඔබේ අතින් මියැදුනහොත් හමුදුව ඔබ මරා දැමීමට පෙළඹෙනු ඇත. විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවේ බලාපොරොත්තුව, ඔබට මේ අවබෝධය ලබාදීම වුවද එමගින් මේ වන විට යෞවන සමාජය කෙරෙහි ප්‍රබල බලපෑමක් ඇතිකර තිබෙන බව පෙනේ. එහෙත් එය යහපත් අවබෝධයකට වඩා අහිතකර ඇබ්බැහියක් වීම සැලකිය යුතු කාරණයක් වී තිබේ. මෙම බලපෑම් වර්තමාන තත්ත්වය අනුව, යන්තං කටේ කිරි සුවඳ ගිය ළමා - ළපටියන් පවා ඊට ගොදුරුවී තිබෙන බව පෙනේ. එසේ වුවද ඔවුන්ගෙන් සමහර අය එසේ කරන්නේ සිය දෙමව්පියන්ගේ ද ආශිර්වාදය මැදවීම, මහත් අවාසනාවකි. එය ඔවුන්ගේ නොදැන්ම හා නොසැලකිල්ල නිසා, තමන් විසින්ම සිය නිවසට අවාසනාව කැඳවාගෙන ඒමකි.



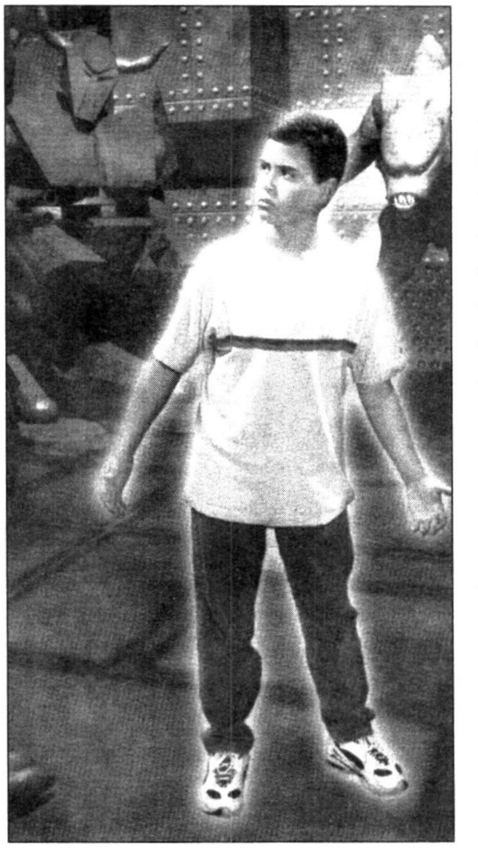
නූතන පරිගණක ක්‍රීඩාවේ (COMPUTER GAME) ප්‍රථම අංකය ලෙස සැලකෙන "අභ්‍යවකාශ යුද්ධය" (SPRCE WAR) පරිගණක ලෝලීන්ට හඳුන්වා දෙනු ලැබුවේ 1962 දීය. එහි සිදුවන්නේ අපේ අභ්‍යවකාශ යාත්‍රා වලට පසමිතුරු වන, විශාල සංඛ්‍යාවක් වූ කුඩා ග්‍රහලෝක වල අභ්‍යවකාශ යාත්‍රා සමඟ සටන් කිරීමයි.

ඒ සමගම තවත් එවැනිම වූ පරිගණක ක්‍රීඩා විශාල සංඛ්‍යාවක් භාවිතයට පැමිණියේය. එසේම 1970 හා 1980 දශක දෙක තුළදී වඩා ප්‍රබල පෞද්ගලික පරිගණක යන්ත්‍ර ප්‍රචලිත වීම නිසා, පරිගණක ක්‍රීඩාව සාමාන්‍ය දෙයක් බවට පත්විය. මේ අතර නිර්මිත ක්‍රියාකාරකම්, ප්‍රහේලිකා විසඳීම් උපාය උපක්‍රම හා මෙහෙයුම් වශයෙන් වර්ග කළ හැකි ක්‍රීඩා රාශියක්ම භාවිතයේ පවතී. උදාහරණයක් වශයෙන් එක්තරා විධියක උපාය හා උපක්‍රම පිළිබඳ විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවක ගම් නගර දියුණුවී කිසියම් සංස්කෘතියක් විකාශය වන ආකාරය ක්‍රීඩකයාට දැකිය හැක. මෙහිදී එය සිදුවන සැලැස්ම හා එය හැසිරවෙන පිළිවෙළ ද ඔහුට අවබෝධ කර ගත හැකිවේ. මෙවැනි ක්‍රීඩාංශ බොහොමයකින් හිම මත ක්‍රීඩා, හොකී සහ ගොල්ෆ් වැනි ජනප්‍රිය ක්‍රීඩා වලද නිරතවිය හැකිය.

මේ අනුව, ඇතැම් විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවලින් හොඳ අධ්‍යාපනික දැනුමක් ද ලැබේ. එමගින් අගනා සතුටක් ද එකෙනෙහිම ලබාගත හැකිවේ. ඉන් සමහරකදී ඔබට ජම්බෝ ජෙට් ගුවන් යානයක් බිමට පාත් කළ හැකිවේ. තවත් සමහරකින් රේස් කාර් එකක්, වාෂ්ප එන්ජිමක් හෝ රුවල් ඔරුවක් පදවා ගෙන ඔබට ලොව වටා සවාරි ගැසිය හැක. එහෙත් සතුරනට වෙඩි තබන හා බෝම්බ ගසන ආකාරයේ ක්‍රියාකාරකම් සහිත පරිගණක ක්‍රීඩා මෙකල දැඩි විවේචනයට ලක්වී තිබේ. මෙබඳු විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩා වල ප්‍රධාන තේමාව වී තිබෙන්නේ ක්‍රීඩකයා විසින් සුදුසුතම අවි ආයුධ තෝරාගෙන සතුරු මිනිසුන් හෝ පිටසක්වල සත්වයින් හෝ ඝාතනය කරනු ලැබීමයි.

'බ්‍රිටැනියාදේශය', 230,000 ක ජනගහණයකින් යුත් රාජ්‍යයෙකි. එහි ජනකාය විවිධ මිනිසුන්ගෙන් සමන්විත වේ. එහි සොල්දාදුවෝ, සන්නාලියෝ, කම්මල්කරුවෝ සහ සංගීතඥයෝ ද වෙති. එහෙත් මෙම "බ්‍රිටැනියා" ලෝක සිතියමේ දැක්වෙන ඇත්ත රටක් හෝ රාජ්‍යයක් නොවේ. මනඃකල්පිත මධ්‍යකාලීන දේශයකි. එය ඔබට දකින්නට ලැබෙන්නේ අන්තර්ජාලයීය ක්‍රීඩා ඉසව් වලදී පමණි. එසේ වුවද මෙහි සිටින මිනිස්සු ගම් දනව් ගොඩ නගති. කඩ, සාප්පු විවෘත කරති. යුද්ධ කරති. විවාහවෙති. අවසානයේ මිය යති. මෙහිදී විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩකයින්ට, තමන්ගේ ක්‍රියාකාරකම් දක්වන අතර අනෙක ක්‍රීඩකයින්ට ප්‍රතික්‍රියා දැක්වීමට ද එක් විටම අවස්ථාව ලැබේ. මෙය පරිගණක භාෂාවෙන් හැඳින්වෙන්නේ මාර්ග ගත ක්‍රීඩාව (ON LINE GAME යනුවෙනි. ක්‍රීඩාවේ ක්‍රියාව සහ ප්‍රතික්‍රියාව සෘජුව හා එකවිට සිදුවීම නිසා ඊට මේ නම ලැබී තිබේ. අද එය ඉතා ශීඝ්‍රයෙන් ජනප්‍රිය වෙමින් පවතී. ඉදිරිකාලයේ පරිගණක ක්‍රීඩා තුළ මේ ක්‍රමය මගින් විශාල ඉදිරි පිම්මක් ඇති කරනු ඇතැයි විශ්වාස කෙරේ. 1977 දී දෙරට වඩින ලද ආත්ත්‍රික මාර්ග ගත "(ULTIMA ON LINE නමැති පරිගණක ක්‍රීඩාව මගින් ප්‍රථම වරට මෙම බ්‍රිටැනියා නම්වූ අරුමෝසම් දේශය හඳුන්වා දීම සිදුවිය. එසේම මෙය මුල්ම අන්තර්ජාල ක්‍රීඩාව internet game හැටියට ද ප්‍රකට වී තිබේ. මෙතැන් සිට තවත් බොහෝ අන්තර්ජාල ක්‍රීඩා නිපදවා තිබෙන අතර තවත් බොහෝවක් නිර්මාණය වෙමින් පවතී.

මේ ආකාරයේ විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවල දක්නට ලැබෙන වෙනස් නම් ද බොහෝය. මෙහිදී ඔබට හමුවන විවිධ චරිත, ස්වාභාවික අනන්‍යතාවක් ඇති අය නොවෙති. එහෙත්, එසේ ඔවුන් පාලනය කර තිබෙන්නේ පරිගණකය (Computer) විසින් නොවේ. එසේ කර තිබෙන්නේ, ඔබත් සමග එකවිට අන්තර්ජාලය ඔස්සේ ක්‍රීඩා කරන වෙනත් ක්‍රීඩකයින් විසිනි. මේ අනුව, එකම වේලාවක, එකම ක්‍රීඩාවක, ක්‍රීඩකයින් දහස් ගණනකට සහභාගි විය හැක. උදහරණයක් වශයෙන් "ආත්තික මාර්ගගත" (Ultima On line) අන්තර්ජාල



මේ ආකාරයේ විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවල දක්නට ලැබෙන වෙනස් නම් ද බොහෝය. මෙහිදී ඔබට හමුවන විවිධ චරිත, ස්වාභාවික අනන්‍යතාවක් ඇති අය නොවෙති. එහෙත්, එසේ ඔවුන් පාලනය කර තිබෙන්නේ පරිගණකය (Computer) විසින් නොවේ. එසේ කර තිබෙන්නේ, ඔබත් සමග එකවිට අන්තර්ජාලය ඔස්සේ ක්‍රීඩා කරන වෙනත් ක්‍රීඩකයින් විසිනි. මේ අනුව, එකම වේලාවක, එකම ක්‍රීඩාවක, ක්‍රීඩකයින් දහස් ගණනකට සහභාගි විය හැක

ක්‍රීඩාවකට එකවර රටවල් 114 ක ක්‍රීඩකයින් සහභාගි වීම උපුටා දැක්විය හැක. මෙම නිසා මේ ක්‍රීඩාවේ ජනප්‍රියත්වය තුළින්, දේශීය හා විදේශීය පළල් පුද්ගල සම්බන්ධතාවක් ගොඩනගා ගැනීමට තිබෙන අවකාශය විශේෂත්වයක් ලෙස සැලකිය හැකිය. මෙම ක්‍රීඩාව තුළදී ක්‍රීඩකයින් එකිනෙකාට පෞද්ගලිකව සංවාදයේ යෙදීමට ද ඉඩ ලැබෙන හෙයින්, එමගින් ඔවුහු විශ්ව සමාජයේ කොටසක් වෙති.

විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩා කර්මාන්තයට ඉතා සුබ අනාගතයක් ඇතැයි මේ අනුව, එහි නියැලියෝ විශ්වාස කරති. 1997 දී ඇමරිකානු පරිගණක සහ විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩා වැඩසටහන් නිෂ්පාදනයෙන්, ලැබූ වාර්ෂික ආදයම ඩොලර් මිලියන 5.3 ක් වේ. ඒ දෙකෙහි ලෝක ව්‍යාප්ත අලෙවිය අවම වශයෙන් ඩොලර් මිලියන 10 කි. මෙමගින් පෙන්නුම් කරනු ලබන්නේ, ඒ කර්මාන්තය කොහොමටවත් කඩා නොවැටීමේ ගම්‍යතාවයක් පවතින බවයි. එබැවින් ඉදිරි 5 වසර තුළ දී මේ පිළිබඳ වෙළඳ පොළ 50% සිට 75% දක්වා ප්‍රමාණයකින් පළල් වනු ඇතැයි අපේක්ෂා කෙරේ.

ෆොරෙස්ටර් සමීක්ෂණ (Forrester Research) වලින් අනාවරණය වන ආකාරයට, දිනපතා මිලියනයකට වැඩි ජනතාවක් විවිධ අන්තර්ජාල ක්‍රීඩාවල යෙදෙති. එසේම, "පළල් තිරය" (Broad Band) යනුවෙන් හඳුන්වන අධිවේගී අන්තර්ජාල සම්බන්ධතාවන් ද දැන් ක්‍රියාත්මක වන හෙයින්, එකවිට ක්‍රියා හා ප්‍රතික්‍රියා දැක්වෙන "මාර්ගගත" ක්‍රීඩා (On line Game) වඩාත් ඉක්මනින් වැඩි වන්නට පටන් ගෙන තිබේ. මෙසේ විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩා (Electronic Games) කෙරෙහි ලැදි කමක් දැක්වූ ළමයින්, ඔවුන් වැඩිහිටියන් වූ පසුද ඒ පුරුද්ද අත් නොහැරීමේ ප්‍රවණතාවක් දක්නට ලැබේ. මෙසේ දීර්ඝ කාලයක සිට ක්‍රීඩා කරන්නකුගේ අදහස වි තිබෙන්නේ, "විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාව මගින් මුළු ලෝකය තුළම, යහළු - යෙහෙළියන් ඇසුරු කළ හැකි බවයි".

එහෙත්, මෙබඳු හැම ක්‍රීඩාවකින්ම අහිංසක විනෝදයක් හෝ ධනාත්මක දැනුමක් හෝ ලැබිය නොහැකිය. මෙවැනි විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩා අවස්ථාවකදී දෙළොස් හැවිරිදි පිරිමි ළමයෙක්, සිය ප්‍රතිවාදියා හුදෙකලාව කොටුකර ගත්තේය. අනතුරුව හෙතෙම තම සුරතෙහි රැඳි තුවක්කුව, එහි ප්‍රතිවාදියාගේ හිසට එල්ල කර,"උඹට දැන් ගැලවිල්ලක් නෑ, ...දැන් උඹ මගේ..."යයි කියමින් තුවක්කුවේ කොකා ගැස්සුවේය. ප්‍රතිවාදියාගේ හිස පොඩිපට්ටම් වී දස අතට රුධිරය විසිවිණි. එකනෙහිම ප්‍රාණය නිරුද්ධ වූ සිරුර, බිම පතිත විය. එවිට හෙතෙම ප්‍රීතියෙන් හඬගා කිව්වේ, 'උඹ ඉවරයි කියාය.....! "කියාය.

ඉහත උදහරණය උපුටා ගැනුනේ, පරිගණක භීෂණය ඔබේ දරුවන් අවධානමේද? (COMPUTER VIOLENCE ARE YOUR KIDS AT RISK) යනුවෙන් ස්ටිවන්බාර් (STEPHEN BARR) නමැත්තෙකු විසින් ලියන ලද ලිපියකිනි. ඔහුට අනුව, විවිධ මාදිලියේ පරිගණක වර්ග 5000 ක් පමණ අද වෙළඳපොලේ පවතී. ඒවා අතුරෙන් එක්තරා කුඩා කොටසක් පමණක්, අධ්‍යාපනික වටිනාකමකින් යුත්, හානිකර නොවූ විනෝදශ්වාදයක් ලබාදෙන බව, හඳුනා ගෙන ඇත.

පූර්වෝක්ත කුඩා කොටසට අයත් වන සමහර පරිගණක ක්‍රීඩාව මගින් භූගෝල විද්‍යාව ආදී විෂයයන් පිළිබඳව දැනුමක් ලබා දෙයි. තවත් සමහරකින් ගගන යානයක් ගුවන් ගත කරන්නේ කෙසේද වැනි විද්‍යාත්මකවූ ප්‍රායෝගික විෂය මාලා ගැන අවබෝධයක් ඇති කරයි. වෙනත් ක්‍රීඩා විශේෂයකින්, ක්‍රීඩකයින්ගේ තර්ක බුද්ධිය හා තීරණ ගැනීමේ ශක්තිය වර්ධනය කරයි. උදාහරණයක් වශයෙන් ක්‍රීඩකයින් තුළ පවතින කියැවීමේ දුර්වලතා මගහැරවීම සඳහා ඇතැම් ක්‍රීඩා මගින් සැලසුම් ඉදිරිපත් කරයි. සමහර ක්‍රීඩා මගින්, ක්‍රීඩකයින් තුළ පවත්නා පරිගණක දැනුම සංවර්ධනය කිරීමට පුරෝගාමී වේ. අද අප ජීවත් වන්නේ තාක්ෂණික යුගයක බැවින්, එම පරිගණක දැනුම අප කාටත් ප්‍රයෝජනවත් වේ.

"එසේ වුවද ඇතැම් බොහෝ විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩා වලින් සමාජ විරෝධී ප්‍රචණ්ඩත්වය හා කාමුකත්වය (SEX AND VIOLENCE) හුවා දක්වෙන අතරම අශ්ශීල භාෂාවක් භාවිතා කෙරෙන දර්ශනද විකාශය කෙරේ"යයි පවසන CHATIONAL INSTITUTE ON MEDIA AND THE FAMILY ජනමාධ්‍ය හා පවුල් පිළිබඳ ජාතික ආයතනයේ සභාපතිවරයා වන ඩේවිඩ් වෝල්ෂ් "අවසනාවකට මෙන් එවැනි හානිකර ක්‍රීඩා වැඩසටහන් වඩාත් ජනප්‍රිය වී පවතින්නේද වයස 8 - 15 දක්වා වන දරුවන් අතර" යයි වැඩිදුරටත් කියයි.

ඇමරිකා එක්සත් ජනපදය පුරා සිදුකර තිබෙන එක්තරා අධ්‍යයනයකින් පෙන්නුම් කරදී ඇති පරිදි, යෞවන ජනතාව අතර බෙහෙවින් ප්‍රචලිත වී තිබෙන්නේ ප්‍රචණ්ඩත්වය අන්තර්ගත වී තිබෙන විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාය. ඒ අනුව එම කැමැත්තේ ප්‍රතිශතය එබඳු ක්‍රීඩා වලින් 80% කි. ආදර්ශ ප්‍රතිමූර්ති නිර්මාණය කෙරෙන ආයතනයක (VIRTUAL IMAGE PRODUCTION) සභාපතිවරයා වන රික්ඔයර් මෙසේ කියයි"මේවා තවදුරටත් ක්‍රීඩාව පමණක් වෙන්නේ නෑ. දැන් ඒවා හැඳින්විය හැක්කේ දැනුම ලබාදෙන යාන්ත්‍රණයක් හැටියටයි. එමගින් අප විශ්වාස කළ නොහැකි ආකාරයෙන් ළමයින්ට උගන්වන්නේ, සාමාන්‍ය ජීවිතයේදී ඔවුන්ට දැනගැනීමට හෙළිවන දේවල් ය. උදාහරණයක් වශයෙන් තුවක්කුවක කොකා ගැස්සීමෙන් ඇත්තටම සිදුවන්නේ කුමක්දැයි පෙන්වා දෙන ආකාරයෙනි.

1976 දී තරම් මුල් අවධියේ දී හඳුන්වා දෙන ලද "මාරාන්තික තරණය" (DEATH RACE) නමැති පරිගණක මන්දිර ක්‍රීඩාව (COMPUTER ARCADE GAME) වැනි බිහිසුණු විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවලට මහජනයා සිය විරෝධය පළ කළහ. මෙම ක්‍රීඩාවේ අරමුණ වූයේ, පරිගණක දර්ශන තලය මත දිස්වන, මගී මාරුවීම් තීරුවක (PEDESTRIAN CROSSING) ඉහළ - පහළ ඇවිද යන මගීන් අති ක්‍රමණය කර ජයගැනීමයි. මෙහිදී මගීන් වැඩි සංඛ්‍යාවක් පසුකර යන ක්‍රීඩනයා ජය ගනී. මෙය මාරාන්තික ක්‍රීඩාවක් වන්නේ, දිගින් දිගටම ඇදී යන රථවාහන සහ මගීන් අතර නිරන්තරවම බිහිසුණු අනතුරු ඇතිවන බැවිනි. වඩා දියුණු, අළුත් ක්‍රීඩා වලින් පැහැදිලි ප්‍රස්ථාර සටහන් හා සිතුවම් ආදිය ඉදිරිපත් කෙරේ. එමගින් ක්‍රීඩකයාට වඩා යථාර්ථවාදී ආකාරයෙන්, බිහිසුණු ක්‍රියාවලට සහභාගිවීමේ අවකාශය නිර්මාණය කරදෙයි.

"CARMAGEDDON"නමින් හඳුන්වන ලද, වාහන ධාවනයෙන් ප්‍රතිවාදීන් විනාශ කිරීමේ යෙදෙන විද්‍යුත් දර්ශික ක්‍රීඩාව, මේ සම්බන්ධයෙන් වූ කදිම උදාහරණයකි. මෙම ක්‍රීඩාව තුළදී ක්‍රීඩකයා මිනිසුන් 33000 ක් පමණ තම වාහනයට යටකර මරා දැමීමට ඉඩකඩ සැලසේ. මේ පිළිබඳව කෙරෙන විස්තරයක මෙසේ සඳහන් කර තිබේ. "ඔබට ගොදුරු වූ අය, ඔබේ වාහනයට යට වී තුවාළ ලබනවා හැර, මෝටර් රථයේ වා මුවාව (WINDSCREEN) පුරා, ඔවුන්ගේ

ඇමරිකා එක්සත් ජනපදය පුරා සිදුකර තිබෙන එක්තරා අධ්‍යයනයකින් පෙන්නුම් කරදී ඇති පරිදි, යෞවන ජනතාව අතර බෙහෙවින් ප්‍රචලිත වී තිබෙන්නේ ප්‍රචණ්ඩත්වය අන්තර්ගත වී තිබෙන විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාය. ඒ අනුව එම කැමැත්තේ ප්‍රතිශතය එබඳු ක්‍රීඩා වලින් 80% කි

උණුසුම් රුධිරය විසුරුවනවාද ඇත. මෙතැනදී ඔවුන්ගෙන් සමහර කෙනෙකු සිය පණ නසාගන්නවා ඇත. තවත් සමහර අයෙකු ඔබ ඉදිරියේ දණින් වැටී, සමාව අයදිනු ඇත. ඔබ කැමැත්තේ නම් ඔවුන්ට අභයදීමටත් ඔවුන් අවසාන කර දැමීමටත් ඔබට අවකාශ ලැබේ..."

මෙලෙස, මෙම විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවලින් නිරූපණය කෙරෙන බිහිසුණු ක්‍රියා ඇත්තටම හානිකර ද? ආසන්න වශයෙන් මේ ගැන සමීක්ෂණ 3000 ක් පමණ මේ වන විට නිමකර තිබේ.

මෙහිදී බොහෝ අය විසින් පෙන්වා දෙනු ලැබ තිබෙන්නේ, ක්‍රීඩාවල දක්නට ලැබෙන භීෂණයත්, ක්‍රීඩකයාගේ මුරණ්ඩු භාවයත් අතර පැහැදිලි සම්බන්ධතාවයක් පවතින බවයි. පොදු ලක්ෂණයක් ලෙස මෙබඳු ක්‍රීඩකයින් තුළ පවත්නා හැඩිදැඩි භාවය, මෙහිදී සාධකයක් ලෙස ගණන් ගැනේ.

ඇතැම් විශේෂඥයෝ මෙවැනි ක්‍රීඩාවලින් කෙරෙන තවත් හානිකර බලපෑමක් පිළිබඳව මෙසේ කරුණු පෙන්වා දෙති. ඔවුන් කියන්නේ, දැනටමත් ප්‍රචණ්ඩකාරී ප්‍රවණතාවන්ට අනුගත වී සිටින ළමයින්, වුවමනාවෙන්ම මෙබඳු ක්‍රීඩා තෝරාගැනීමට උනන්දුවක් දක්වන බවයි. මේ නිසා භීෂණය ආත්මකොට ගත් සමහර විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවලින්, බිහිසුණු ක්‍රියාවලට දායකත්වයක් සැපයීම සිදුවේ. එසේ වුවද, රූපවාහිනී දර්ශන තලය මත විකාශනය වන දෙයින් සමාජ බලපෑමක් සිදු නොවන්නේ යැයි සිතීම ඥානාන්විත නොවේ. එබඳු නිගමනයක් තර්කානුකූල නොවන්නාසේම යථාර්ථවාදී ද නොවේ. එය **සත්‍යයක් නම්, සාමූහික ලෝකය,** වසරකට **ඩොලර් මිලියන ගණනක් ගෙවා රූපවාහිනී වෙළඳ දැන්වීම් පළ කිරීමට තරගකාරීව උනන්දු වන්නේ නැත.**

බහුතර සාමාන්‍ය මිනිස්සු, මිනිසුන් පමණක් නොව සතකු සිව්පාවෙකු වුවද මැරීමට කැමැති නොවෙති. එහෙත් ඉතා ටික දෙනෙකු තුළ පමණක් පවත්නා මිනීමැරීමට ඇති කැමැත්ත වඩාත් පලදරන්නේ, ඒ පිළිබඳව නිපුණතාවයක් ලැබීමෙන් අනතුරුවයි. ප්‍රචණ්ඩකාරී සිදුවීම් රඟන් විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවලින් මේ කාරණා දෙක කෙරෙහිම බලපෑමක් ඇති කෙරෙන බව, විශේෂඥයින්ගේ මතයයි. හමුදා මනෝ විද්‍යාඥයෙකු වන **ඩේවිඩ් ග්‍රොස්මාන්** විසින් "ඝාතනය ගැන" (ONKILLING) නමින් අගනා පොතක් ලියා තිබේ. මේ පිළිබඳව හෙතෙම මෙවැනි සඳහනක් කර ඇත. "හමුදා පුහුණුවේදී අලුත් සොල්දාදුවෙකු තුළ සටන් කිරීමට නිසර්ග වුවමනාවක් ඇතත් මිනීමැරීමට අකමැත්තක් තිබීම අරුමයක් නොවේ. එහෙත් පුහුණුව අවසානයේදී ඔවුහු සටන් කිරීමට මෙන්ම මිනීමැරීමට ද පෙළඹවීමක් ඇත්තෝ වෙති. විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවලින් ළමයින් තුළ මෙවැනි උනන්දුවක් ඇති කෙරෙන්නේද හමුදා පුහුණුවකට සමානවන ආකාරයෙනි. පාබල සේනාවක පුහුණුව ලබන බොහෝ හමුද භටයින් තුළ මිනීමැරීමට ඇති අකමැත්ත මගහැරවීම සඳහා, වෙඩි තැබීම, පුහුණුකරවීමේදී භාවිත කරවනු ලබන සුපුරුදු එල්ලය සමග "ගව ඇස" (BULL'S EYE) වෙනුවට, මිනිස් ස්වරූපයේ එල්ලයක් ප්‍රයෝජනයට ගැනේ. මේ හා සමාන පිළිවෙළකින් ළමයින් තුළ පවත්නා සටන් කිරීමේ ආශාව, මිනීමැරීමේ ආශාවත් සමග වැඩිදියුණු කිරීමට, භීෂණය ආත්ම කොටගත් පරිගණක ක්‍රීඩාවලට පුළුවන්කම තිබේ.

"පෞද්ගලිකත්වය හා සමාජ මානසිකත්වය" නමැති සඟරාවේ" (JOURNAL OF PERSONALTY AND SOCIAL PSYCHOLOGY) පළවූ පර්යේෂණ පත්‍රිකාවකට අනුව, භීෂණකාරී සිදුවීම් ඇතුළත් රූපවාහිනී වාඩසටහනකට හෝ චිත්‍රපටයකට හෝ වඩා විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවක්, සමාජයට හානිකර වේ. ඊට හේතුව, ක්‍රීඩකයා, එම ක්‍රීඩාවේ භීෂණය ක්‍රියාත්මක කරන චරිතය මැනවින් හඳුනන බැවිනි. එසේම විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවේදී අපට හැඟීයන්නේ, අපද භීෂණයේ කොටස්කරුවන් බවයි. එහෙත් රූපවාහිනී දර්ශනයකදී සහ සිනමා දර්ශනයකදී අපේ තත්ත්වය නරඹන්නෙකුගේ තැනට සීමා වේ. මීට අමතරව වැදගත්වන තවද කාරණයක් ඇත. රූපවාහිනී දර්ශනයක් හෝ සිනමා දක්මක් හෝ ළමයෙකු නරඹන්නේ වැඩිම වුනොත් පැය දෙකක් හෝ තුනක් හෝ පමණි. **එසේ නමුත්, විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවේදී පැය සියක් හමාරක් වුවද එය නරඹමින් ක්‍රීඩා කළ හැකිය.**

නොයෙකුත් රටවල අතිශය භීෂණකාරී ක්‍රියාකාරකම් සහිත විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩා වර්ග කර, ඒවා වැඩිහිටියන්ට පමණක් සීමාකිරීමේ වැඩපිළිවෙළක් ක්‍රියාත්මක කෙරේ. එහෙත් එය ප්‍රතිඵලදායක වන්නේ බලෙන් ක්‍රියාත්මක කරනතාක් පමණි. ඇමරිකා එක්සත් ජනපදයේම එක්තරා අධ්‍යයනයකින් පෙන්වා දී ඇති පරිදි, දෙවුපියන්ගෙන් 66% ක් පමණ මෙම වර්ග කිරීම නිසියාකාරව හඳුනාගෙන නැත. "විනෝදාත්මක මෘදුකාංග වර්ගීකරණ මණ්ඩලයේ අධ්‍යක්ෂවරයාට අනුව මෙම වැඩපිළිවෙළ මූලිකව සැලසුම් කර තිබෙන්නේ, ළමයින් සමහර ක්‍රීඩාවල යෙදීම වැළැක්වීමට නොවේ. හෙතෙම එය මෙසේ විස්තර කරයි. "අපේ බලාපොරොත්තුව කෙනෙකුගේ තෝරාගැනීම පාලනය කිරීම නොවේ. දෙමවුපියන්ට, සිය දූ දරුවන් සඳහා අවශ්‍යවන හා අවශ්‍ය නොවන දේ තෝරා බේරා ගැනීමට විධික්‍රමයක් සකස් කර දීම පමණයි..."

දැන්, එකවිට ක්‍රීඩා කළ හැකි මාර්ගගත (ONLINE) ක්‍රීඩාවන්හිදී ලොව නන්දෙස ජීවත්වන විවිධ ක්‍රීඩකයින්ට, තමන් කැමැති චරිතයක් තෝරාගෙන එමගින් එකී ක්‍රීඩාවකට අවතීර්ණ විය හැක. මෙහිදී වෙනස් අභියෝග ඉදිරිපත් කළ හැකි චරිත තුළින් තමන්ට ඉක්මණින් ජයග්‍රහණයක් ලබා ගැනීමේ අවස්ථාව ක්‍රීඩකයාට අත්පත් කර ගත හැකි වේ. ක්‍රීඩකයා සිය ක්‍රීඩාව සඳහා යොදන කාලය, නැවත නැවතත් එම ක්‍රීඩාව සඳහාම යොමුවීම පිණිස කර තිබෙන ආයෝජනයක් වැනිය. සමහර විට, සමහර අයට, මෙම ක්‍රීඩාවෙන් ඉවත්විය නොහැක.

ඔවුහු ඊට දැඩි ආශක්ත භාවයක් දක්වති. ඇතැම් විට මාර්ගගත ක්‍රීඩාවක් දින ගණනක් , මාස ගණනක් හෝ අවුරුදු ගාණක් පවා පවත්වාගෙන යාමට මෙය ද එක් හේතුවක් විය හැක. කලකට පෙර, දකුණු කොරියාවේ මාර්ගගත ක්‍රීඩා විශේෂයකට දැඩි පෙළගැසීමක් පැවැති බව ටයිම් සඟරාව වාර්තා කරයි. එම ක්‍රීඩා හැඳින්වුණේ "පෙළපතක්"(LINEAGE) යනුවෙනි. ඊට මේ නම ලැබී ඇත්තේ,

එය පරම්පරාවක් ලෙස දිගින් දිගට ක්‍රීඩා කළ හැකි බැවිනැයි සිතමි. මෙම ක්‍රීඩාවේදී ඊට සහභාගි වූවන් ජයග්‍රහණය වෙනුවෙන් සටන් කළේ මධ්‍යකාලීන පරිසරයක් තුළදීය. මෙහිදී විශේෂ ශ්‍රේණියකට ඇතුළුවීමේ අපේක්ෂාවෙන් ක්‍රීඩකයෝ විවිධ මට්ටම් වලින් මෙම ක්‍රීඩාවේ නිරතවූහ. සමහර තරුණයෝ මේ නිසා රෑ මුළුල්ලේ නිදිවරා, පසුදින පාසලේදී අවදියෙන් සිටීමට මහත් වෙහෙසක් දැරූහ.

විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවල අවදානම

1. භීෂණය පදනම් වූ, පරිගණක හා වීඩියෝ ක්‍රීඩාවල යෙදීමෙන් කෙනෙකුගේ හිතුවක්කාර් හැසිරීමට අනුබලයක් සැපයේ

2. විද්‍යුත් පරිගණක ක්‍රීඩාවලින් ඔබ, භීෂණය නරඹන්නෙකුට වඩා වෙනස් තත්ත්වයකට පත්කරයි. ඒවා සැලසුම්කර තිබෙන්නේ, ඔබද ඊට සහභාගිවන්නෙකු යැයි හැඟීයන පරිද්දෙනි.

3. මෙවැනි ක්‍රීඩාවල බලපෑමෙන් යථාර්ථයේ සහ මිත්‍යාවේ වෙනස සඟවනු ලැබේ.

4. බරපතළ ඇබ්බැහි කමක්, ඔබ තුළ මෙබඳු ක්‍රීඩාවලින් ඇති කිරීම මගින් ඔබගෙන් ඉටුවිය යුතු වැදගත් සමාජ කාර්යභාරයන් ගෙන් සහ සමාජ සම්බන්ධතාවලින් ඔබ ඈත් කරනු ලබයි.

5.ළමයින් විසින් අවශ්‍යයෙන්ම ඉටුකළ යුතු ඉගෙනීම් කටයුතු ශාරීරික අභ්‍යාස, ආගමික හා සංස්කෘතික කටයුතු, යහළු මිත්‍රයන් හා නෑ සියන් ආශ්‍රය කිරීම හා වෙනත් විනෝදංශ සහ කලාත්මක නිර්මාණ කටයුතු, ආදිය වෙනුවෙන් අවශ්‍ය වෙන කාලය, මෙවන් ක්‍රීඩා වලින් උදුරා ගනු ලැබේ.

6. අතොරක් නැතිව, එකම ඉරියව්වෙන් දර්ශන තිරය දෙස බලා සිටීමෙන් ඔබේ දෙනෙත් වල දෘෂ්‍යාබාධ හටගැනීමට එය ආධාරකයක් වෙයි.

7. මෙවැනි ක්‍රීඩාවල අවිවේකීව නිරතවීමේ හේතුවෙන් අත්‍යවශ්‍ය ශාරීරික ව්‍යායාම් නොලැබීම නිසා, ඔබ කම්මැලි - තරබාරු ස්වරූපයකට පත්වේ.

8. ඔබ සතු මිල මුදල් සහ ඊටත් වඩා වටිනා මහඟු කාලය මෙවැනි ක්‍රීඩා විසින්, සොරා ගන්නවා ඇත.

මේ සම්බන්ධයෙන් ඔවුන්ගේ දෙමවුපියන් බෙහෙවින් කනස්සලු වුවද ප්‍රශ්නය නිරාකරණය කරගන්නේ කෙසේදැයි ඇත්තටම ඔවුහු නොදන්හ. මේ පිළිබඳ සම්මුඛ පරීක්ෂණයකදී යෞවන ක්‍රීඩකයෙකු මෙසේ කියා තිබිණ. "ක්‍රීඩාව තුළදී හමුවන මිනිසුන්, මා ඉතා දක්ෂයෙකැයි කියන අතර, ක්‍රීඩාවෙන් බැහැරදී දුටුවිට කියන්නේ, මා ඉතා කෙට්ටු වී ඇති බවයි..."

ජුන් යෝ කුවාන් නම් කොරියානු මනෝවිද්‍යාඥයෙකු විසින් මෙම පෙළපත් (LINEAGE) ක්‍රීඩාව මෙතරම් ජනප්‍රියවීමට හේතු වූ කරුණු මෙසේ ඉදිරිපත් කර තිබේ. "සැබෑ ජීවිතයේදී කොරියානුවන්ට තම සිතැඟි යටපත් කරගෙන හැසිරීමට සිදුවී තිබේ. මෙම ක්‍රීඩාවේදී එම යටපත් කළ හැඟීම් නිරායාශයෙන්ම ඉස්මතු වී එයි..." යෞවනයෝ මෙලෙස යථාර්ථයෙන් මිදී පෙළපත් (LINEAGE) ක්‍රීඩාව හරහා අරුමෝසම් ලෝකයක ආශ්වාදය සොයති. එක්තරා ව්‍යක්ත ප්‍රකාශකයෙකු මෙබඳු ක්‍රීඩාවල යෙදීම විස්තර කර තිබෙන්නේ මෙලෙසිනි.

"ක්‍රීඩකයාට, සත්‍ය ලෝකයට වඩා ආකර්ෂණීය වන්නේ ක්‍රීඩා ලෝකයයි. ඔහු සත්‍ය ලෝකයට පිවිසෙන්නේ, නොකඩවා එම ක්‍රීඩාවේ නිරතවීමට අවශ්‍ය මුදල සොයා ගැනීම උදෙසා පමණි..."

ඇමරිකා එක්සත් ජනපදයේ සංඛ්‍යා ලේඛන අනුව, හයවැනි ශ්‍රේණියේ ශිෂ්‍යයෙකු සාමාන්‍යයෙන් දවසකට පැය 04 ක් වත් රූපවාහිනිය නරඹන බව පෙනේ. කෙසේ වුවද, ඔහු රූපවාහිනියේ හෝ පරිගණකයේ හෝ දර්ශන තිරය බලාගෙන විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවේ යෙදී සිටින කාලය මීට ඇතුළත් කර නොමැත. එහෙත් 1995 දී සිදුකරන ලද වෙනත් සමීක්ෂණයකින් හෙළිවී ඇති පරිදි, ළමයින් ගෙන් 60% ක් තමන් බලාපොරොත්තු වූ කාලයටත් වඩා වැඩිකාලයක් විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවල යෙදෙන බව පිළිගෙන ඇත. මෙහි අනිවාර්ය ප්‍රතිඵලය වන්නේ, ළමයින්ගේ පාසල් අධ්‍යාපනික කටයුතු අතපසුවීමයි. මේ හැර ජපානයේ මේ පිළිබඳව සිදුකර තිබෙන පර්යේෂණයකට අනුව විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩා මගින් ළමයින්ගේ මනසෙහි කොටසක් පමණක් ප්‍රබෝධමත් කෙරෙන බව සොයා ගෙන තිබේ. එය මනසේ සමතුලිතතාවයට අහිතකර වන්නකි. එය අධ්‍යයනයෙන් තවත් වැදගත් කාරණයක් හෙළිදරව් කරගෙන ඇත. එනම්, ළමයා කියැවීම, ලිවීම හා ගණිත් සැදීමෙන් පමණක් දක්ෂයෙකු වන්නේ නැත. ඊට අමතරව හෙතෙම අනෙක් ළමයින් සමග එළිමහනේ කෙළිදෙලෙන් සිටිය යුතු අතර, ඔවුන් සමග සුහද සම්බන්ධතාවක් ද පැවැත්විය යුතුය. එසේ නොවනවිට, ළමා මනස සමබරව සංවර්ධනය නොවේ.

මේ හේතුවෙන් ඇමරිකා එක්සත් ජනපදයේ වයස 5 සිට 8 දක්වා වූ වයස් කාණ්ඩවල ළමයින්ගෙන් 40% ක් වාර්තාගත ලෙස සායනික තරබාරුවකින් යුක්ත වේ. ප්‍රමාණවත් ලෙස ශාරීරික ව්‍යායාම්වල නොයෙදීමත්, බොහෝ වේලාවක් එකම ඉරියව්වෙන් රූපවාහිනී හෝ පරිගණක හෝ දර්ශන තලය දෙස බලාසිටීමත් නිසා මේ ළමයින් උක්ත තත්ත්වයට පත්වී ඇත. මේ නිසා එක්තරා සමාගමක්, විද්‍යුත්දර්ශිත ක්‍රීඩාවල යෙදෙන ගමන්ම, එකී ක්‍රීඩකයින්ට ශාරීරික අභ්‍යාසවල යෙදිය හැකි වන පරිදි යොදගත හැකි විශේෂ ක්‍රීඩා උපකරණ පවා නිෂ්පාදනය කර තිබේ. එසේ වුවද ඇත්තටම, වෙනත් අත්‍යවශ්‍ය කටයුතුවල නිසියාකාරව යෙදිය හැකි ආකාරයට විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවල යෙදීම පාලනය කරගැනීම ප්‍රඥාගෝචර පිළිවෙත වන්නේය. ළමයා තුළ සමබර ශාරීරික හා මානසික සංවර්ධනයක් ඇතිවී, ක්‍රියාශීලී පෞරුෂත්වයක් ගොඩනැගීමට එම පිළිවෙත හොඳ පිටුබලයක් වන්නේය.

කෙසේ වුවද විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩා ප්‍රයෝජනවත් දෙයක් හැටියට හෝ විනෝදශ්වාදයක් ලබා දෙන මගක් හැටියට හෝ හැමවිටම සඳහන් කළ නොහැක. මීට පෙරද ඔබට හමුවී ව ඇති ඩේවිඩ්වෝල්ස් මේ සම්බන්ධයෙන් ඔබට මෙවැනි උපදෙසක් දෙයි.

එක්තරා සෞඛ්‍ය ප්‍රකාශනයක සඳහන් කර තිබෙන අයුරු, විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවලට ඇබ්බැහිවූවන් තුළ ඉතා කෙටිකලකින්ම දෘෂ්ටි ආබාධ හට ගනී. එසේ වන්නේ, දීර්ඝ වේලාවක් එක දිගට, දර්ශනතලය දෙස බලාසිටීමේ හේතුවෙනි. එසේම වෙනත් අධ්‍යයනයකින් අනාවරණය වී ඇත්තේ පරිගණක පාවිච්චි කරන්නන් ගෙන් 25% ටම දෘෂ්ටිහීනතා උවදුරු ඇතිවන බවය. මේ නිසා ඇසිපිය හෙළීමේ වේගය අඩුවී එමගින් දූස වියැළී වේදනාවට පත්වේ.

විධිමත්ව ඇසිපිය හෙළීමේ වේගය අඩුවී එමගින් දූස වියැළී වේදනාවට පත්වේ. විධිමත්ව ඇසිපිය හෙළීමෙන් දෙඇස පිරිසිදු වේ. එසේම කඳුළු නිෂ්පාදනය උත්තේජනයට පත්ව දෑසේ වැටී තිබෙන අපද්‍රව්‍ය සේදී ඉවත් කෙරේ.

බොහෝ ළමයින් තුළ පවත්නා අසීමිත උද්යෝගය මත කෙටි විවේකයක් ගෙන විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවල නොකඩවා, යෙදීමට පුළුවන. එහෙත් එසේ කිරීමෙන් දෙනෙත් අධික වෙහෙසට පත්වී නොයෙකුත් පෙනීමේ දුර්වලතා වලට පහසුවෙන් ගොදුරු වේ. එබැවින් පරිගණක භාවිත කරන්නන් විසින් අවම වශයෙන් පැයකට පැය 4/1 බැගින්වත් විවේක ගැනීම අත්‍යවශ්‍ය බව විශේෂඥයෝ පෙන්වා දෙති. එසේම හැම්වටම තමන් අසුන්ගෙන සිටිය යුත්තේ පරිගණකයේ දර්ශන තලයට අඩි දෙකක් ඈතින් බවත්, තමන්ට වෙහෙස ගතියක් දැනුණු වහාම එතැනින් ඉවත් වී විවේකයක් ගත යුතු බවත් එම විශේෂඥයෝ වැඩිදුරටත් පෙන්වා දෙති.

ලෝකය පුරා බොහෝ රටවල මාර්ග ගත (ON-LINE) විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩාවලට විශේෂ උනන්දුවක් පළ වී ඇත. ඒ අනුව, බොහෝ ස්ථානවල අන්තර්ජාල පානාගාර (INTERNET CAFES) විවෘත කර තිබේ. ඒවායේ පරිගණක රාශියක්ම ස්ථානගත කර තිබෙන අතර, ක්‍රීඩකයෝ මෙහිදී අන්තර්ජාල ක්‍රීඩා සඳහා යහමින් මුදල් ගෙවති. මේ අනුව එවැනි පානාගාරයක (CAFE) ක්‍රීඩාකරන තරුණයෙකුට ඩොලර් 200 ක මුදලක් මාස්පතා වියදම් කිරීමට සිදුවී තිබීම සුලබ පුවතකි.

විද්‍යුත් ක්‍රීඩා කර්මාන්තය (GAMING INDUSTRY) ශීඝ්‍රයෙන් දියුණු වෙමින් පවතින බවට සැකයක් නැත. ඉදිරි පස් වසර තුළදී මාර්ගගත (ON-LINE) ක්‍රීඩාව සඳහා වන වෙළඳපොළ 70% කින් ඉහළ යනැයි විශ්වාස කරන්නේ එහෙයිනි. ඒ අනුව, මෙකල එහි උත්පාදනයක් දක්නට තිබේ. එසේ වුවද එම උත්පාතයත් සමග එහි අඳුරු පැත්තක් ද තිබෙන බව පැහැදිලිව දැකිය හැකිය. අපි කවුරුවත් අපේ සෞඛ්‍ය තත්ත්වය නිස්කාරනේ පිරිහෙළා ගැනීමට නොකැමැත්තෙමු. මේ හැර අප වැනි දෙමවුපියන්ගේ දරුවන්ට මෙලෙස වියදම් කිරීමට සමත්කමක් ද නැත.

කෙසේ වුවද විද්‍යුත් දර්ශිත ක්‍රීඩා ප්‍රයෝජනවත් දෙයක් හැටියට හෝ විනෝදශ්වාදයක් ලබා දෙන මගක් හැටියට හෝ හැමවිටම සඳහන් කළ නොහැක. මීට පෙරද ඔබට හමුවී ව ඇති ඩේවිඩ්වෝල්ස් මේ සම්බන්ධයෙන් ඔබට මෙවැනි උපදෙසක් දෙයි. "මෙම විද්‍යුත් පරිගණක මාධ්‍යය, අප අහිතවාට වඩා අවශ්‍යයෙන්ම ප්‍රබල වන්නකි. එහෙයින් සියලු දූ දරුවන් ගැන සැලකිල්ලක් දක්වන දෙමවුපියන්, අප විසින් මෙම වෙනස්වන මාධ්‍ය ලෝකය පිළිබඳව කරන ලද අර්ථකථනයන් කෙරෙහි වඩාත් සැලකිලිමත් විය යුතු වේ."

අද අප ජීවත්වන තාක්ෂණික යුගයට, විද්‍යුත්දර්ශිත මාධ්‍යය (ELECTRONIC MEDIA) අත්‍යවශ්‍ය විද්‍යාත්මක මෙවලමකි. එහෙත්, එය පරිහරණය කළ යුත්තේ පරිගණක සමාජ දර්ශනයක ස්ථාවරව නැගී සිටිමිනුයි. වෙනත් වදන වලින් කියන්නේ නම්, විද්‍යුත් දර්ශිත මාධ්‍යය අපගේ වහලෙකු කරගන්නවා විනා, අප විද්‍යුත් දර්ශිත මාධ්‍යයේ වහලෙකු නොවිය යුතුය. ඒ දෙක අපට තෝරා බේරා ගැනීමට ඉවහල් වන්නේ අප හසුරුවන නිවැරදි සමාජ දර්ශනයයි.

සිරිල් අභයගුණවර්ධන

(AWAKE, ප්‍රකාශනය ඇසුරෙනි)