

Kekang kandungan bersifat radikal

**Prof Madya Dr
Hanina H Hamsan**

Pakar psikologi komuniti merangkap Timbalan Dekan (Penyelidikan & Inovasi), Fakulti Ekologi Manusia, Universiti Putra Malaysia (UPM)

Soalan (S): Sejauh manakah permainan video dalam talian berkesan merekrut anak muda dalam gerakan pengganas?

Jawapan (J): Banyak kajian membuktikan kesan permainan video pada tingkah laku manusia. Antaranya ketagihan pada gajet dan permainan video itu sendiri, perubahan personaliti.

Contohnya, pemain boleh berubah daripada baik kepada pembuli, juga menyebabkan kecelaruan personaliti hingga sukar bezakan antara dunia realiti dengan alam maya.

Konsep permainan video sebenarnya sama dengan permainan simulasi secara *offline* yang sudah lama digunakan dalam sukan dan bidang lain seperti golf, pelumba kereta, juruterbang dan penembak tepat.

Pendekatan biomaklum balas dalam permainan atau simulasi berkenaan boleh melatih

seseorang amatir kepada profesional.

Misalnya, untuk menjadi pemain golf terbaik, simulasi direka bentuk menggunakan profil *biofeedback Tiger Wood*. Apabila dimainkan beberapa kali, pemain dapat melakukannya sama dengan profil ditetapkan.

Namun, masa kini permainan digunakan secara meluas dengan pelbagai tujuan. Disebabkan ia popular dalam kalangan generasi muda dan mudah diakses di mana saja menjadikannya alat terbaik untuk mendekati mereka.

Sebenarnya kesan terhasil pada pengguna bergantung matlamat permainan dicipta. Jika ia direka untuk alat mendidik keusahawanan, hasilnya adalah pemain berminda keusahawanan.

Dengan liputan pengguna luas, merentasi sempadan masa dan negara, kos murah, ciri mudah dikawal dan selamat kerana ada ruang chat tertutup sudah tentu menjadikan permainan dalam talian alat berkesan melatih anak muda dalam gerakan pengganas.

S: Apakah kita dapat mengawal daripada diakses generasi muda?

J: Ia bergantung kepada siapa

mengawalnya. Jika di rumah, ibu bapa punca kuasa untuk mengawalnya. Namun, agak sukar kerana ia boleh diakses guna telefon pintar, komputer riba dan tablet di mana asalkan ada liputan internet. Apa yang ibu bapa boleh buat hanya mengawal internet seperti menutup suis router (penghala) Wi-Fi pada waktu tertentu.

Bagaimana pula dengan anak di asrama, kolej, universiti atau di luar kawalan ibu bapa? Ia bergantung kepada penguatkuasaan institusi di mana anak-anak berada.

Sekatan internet seperti di China dan Korea Utara mungkin strategi boleh diambil kira untuk diadaptasi.

S: Perlukah kerajaan atau SK-MM menyekat atau menapis permainan video bercirikan keganasan?

J: Bagi saya ia sangat perlu bagi mengekang penyebaran kandungan bersifat radikal dan keganasan, sekali gus menutup ruang rekrut ahli pengganas.

S: Bagaimanakah ibu bapa atau sekolah dapat menangani generasi muda yang secara nalurinya mudah taasub dengan permainan video?

J: Semua bermula dari rumah. Ibu bapa boleh berperanan de-

ngan lebih mendekati anak berdasarkan pendekatan berbeza mengikut peringkat umur. Anak sekolah rendah memerlukan model untuk mereka ikuti.

Ibu bapa boleh menjadi model terbaik dengan memaparkan tingkah laku boleh diikuti, meluangkan masa berkualiti, berinteraksi, menjadi sumber rujukan utama anak dan menggalakkan aktiviti bersama keluarga. Jangan membenarkan gajet menjadi pengganti peranan ibu bapa.

Remaja pula memerlukan perhatian dan layanan berbeza berbanding ketika kanak-kanak. Ibu bapa perlu lebih memahami mereka sebagai anak remaja. Mereka perlu didengari jika ada masalah, dihargai dan berinteraksi seperti rakan.

Apabila remaja berasa keperluan emosi lengkap di rumah, tiada sebab mereka mencari medium lain untuk memenuhi keperluan emosi.

Di sekolah, peraturan dan penguatkuasaan disiplin dapat mengawal akses permainan video, selain program bersifat pendidikan pencegahan dengan kerjasama agensi kerajaan, swasta dan pertubuhan bukan kerajaan (NGO).

S: Permainan video bukan saja diminati orang muda tetapi

mahasiswa dan orang dewasa. Apa pandangan Dr?

J: Mahasiswa dan orang dewasa berada di luar kawalan institusi keluarga. Bagi keluarga yang mempunyai hubungan akrab, ia tidak menjadi masalah kerana didikan ibu bapa diberi dengan cukup ketika peringkat kanak-kanak dan remaja. Ia menjadi faktor pelindung kepada kumpulan ini untuk bermain permainan video dalam talian.

Mereka juga tahu ke mana perlu dirujuk jika menghadapi masalah. Ibu bapa juga boleh mengesan lebih awal jika ada perubahan tingkah laku anak akibat terjebak dalam permainan tersebut disebabkan pengaruh faktor luaran, terutama rakan sebaya.

Mahasiswa di universiti juga boleh dibantu untuk mengawal penggunaan permainan dalam talian jika mereka jelas terhadap matlamat akademiknya dan mempunyai sifat asertif dalam menolak pengaruh luar.

Sistem kawalan, sokongan dan pelindung lebih besar boleh diterjemahkan melalui pembudayaan ilmu di universiti dengan membabitkan kerjasama semua warganya bagi mengelakkan mahasiswa hilang fokus akademik dan beralih kepada permainan video dalam talian.