

# ۱۰۵۲۶ مدرسه در سه ماه تعطیلی!

آیا می‌دانید که روزی سه ساعت از عمر و وقت خود را به بازی‌های رایانه اختصاص دادن یعنی چه؟! با در نظر داشتن حداقل ۱۵ میلیون دانش‌آموز و سه ساعت برای هر دانش‌آموز، برای هر روز داریم:

$$= ۱۵/۰۰۰/۰۰۰ \times ۱۳ = ۱۵/۰۰۰/۰۰۰$$

(ساعت)

و در هر ماه تابستان:

$$= ۱۴۵/۰۰۰/۰۰۰ \times ۱۳ = ۱۴۵/۰۰۰/۰۰۰$$

(ساعت)

و در سه ماه تابستان:

$$= ۱/۳۹۵/۰۰۰/۰۰۰ \times ۱۳ = ۱/۳۹۵/۰۰۰/۰۰۰$$

(ساعت)

یعنی ما چهار میلیارد و صد و هشتاد و پنج میلیون ساعت! را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنیم. بچه‌ها حتماً یادتان هست که در مقاله‌ای گفته بودیم که دقیقه‌ها و ثانیه‌ها هم ارزشمند هستند. بنابراین با در نظر داشتن این که هر ساعت ۶۰ دقیقه و هر دقیقه ۶۰ ثانیه است، آن‌گاه در سه ماه تعطیلی:

$$= ۴/۱۸۵/۰۰۰/۰۰۰ \times ۶۰ = ۴/۱۸۵/۰۰۰/۰۰۰$$

(دقیقه)

دویست و پنجاه و یک میلیارد و صد میلیون دقیقه، و یا:

$$= ۲۵۱/۱۰۰/۰۰۰/۰۰۰ \times ۶۰ = ۲۵۱/۱۰۰/۰۰۰/۰۰۰$$

(ثانیه)

پانزده بیلیارد، شصت و شش میلیارد ثانیه را در تابستان صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنیم!

تقریباً ۵۴ سال پیش بود که «وبیلیام هاگین بوتام»<sup>۱</sup> اولین بازی رایانه‌ای را با فناوری «اسیلوسکوب»<sup>۲</sup> تهیه کرد. نام این بازی «تنيس دو نفره»<sup>۳</sup> بود که در آزمایشگاه «براک هاون»<sup>۴</sup> به نمایش گذاشته شد. در این بازی دو نفره، نفر اول یک زاویه را انتخاب می‌کرد و با زدن کلید توب را به سمت دیگر پرتاپ می‌کرد. نفر دوم هم همین کار را تکرار می‌کرد. به این ترتیب تولد بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ نسبت داد. با پیشرفت و توسعه بازی‌های رایانه‌ای کم‌کم سروکله این بازی‌ها در کشورهای دیگر از جمله ایران پیدا شد؛ تا جایی که امروزه در ایران کمتر کسی را می‌توان یافت که بازی‌های رایانه‌ای آشنای نباشد. حتی شاید بعضی‌ها را پیدا کنید که به طرزی عجیب و باورنکردنی به این بازی‌ها وابسته هستند. خبری که چند وقت پیش در یکی از روزنامه‌ها به نقل از مدیرعامل «بنیاد علمی بازی‌های رایانه‌ای» در همایش «شهروند الکترونیک و تلفن همراه» آمده بود، دلیلی برای اثبات وابستگی خیلی از ایرانی‌ها به بازی‌های رایانه‌ای بود. خبر چنین بود: «براساس بررسی‌های انجام شده، کاربران بازی‌های رایانه‌ای در ایران روزانه بالغ بر ۴۰ میلیون ساعت صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. بررسی‌های جدید نشان می‌دهند که در حال حاضر ۴۶ میلیون نفر از افراد ۷ تا ۴۰ سال در جامعه‌ما با گیم آشنایی دارند و حدود ۲۰ میلیون نفر از آنان که ۶۰ درصد پسر و ۴۰ درصد دختر هستند، به صورت حرفه‌ای بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند و هریک به‌طور متوسط روزانه بیش از دو ساعت از وقت خود را صرف انجام بازی‌ای می‌کنند. بنابراین در ایران در مجموع، گیم‌ها روزانه ۴۰ میلیون ساعت وقت انسان‌هارا می‌گیرند». در جای دیگر می‌خواندم که با شروع فصل تابستان دانش‌آموزان ایرانی به‌طور میانگین روزانه سه ساعت از اوقات فراغت خود را صرف رایانه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. دانش‌آموزان عزیز، شما بهتر از من می‌دانید که در قرآن مجید، احادیث، کتاب‌ها و مقاله‌ها، چهقدر درباره استفاده مفید از وقت و زمان سفارش شده است.

در حال حاضر حداقل حقوق یک کارگر ساده در ماه ۶۰۰ هزار تومان و در هر روز تقریباً ۲۰ هزار تومان است. می‌دانید که ساعت کاری در هر روز ۸ ساعت است. بنابراین، حقوق یک کارگر ساده در هر ساعت:

$$20000 \div 8 = 2500 \text{ (تومان)}$$

دو هزار و پانصد تومان است و در هر دقیقه:

$$2500 \div 60 = 42$$

تقریباً ۴۲ تومان. در هر ثانیه هم:

$$42 \div 60 = 0.7$$

۰.۷ تومان است!

حالا فرض کنید اگر این ۱۵ میلیون دانش آموز به جای سه ساعت بازی‌های رایانه‌ای، سه ساعت کار بسیار ساده انجام می‌دادند، آن وقت با حساب هر ثانیه ۰.۷ تومان و با توجه به این که در سه ماه تعطیلی تابستان، دانش آموزان ایرانی پانزده بیلیارد و شصت و شش میلیارد ثانیه را بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند، دستمزد کار ساده ۱۵ میلیون نفر می‌شود:

$$15/066/000/000 \times 0.7 =$$

$$10/546/200/000$$

۱۰ بیلیارد و پانصد و چهل و شش میلیارد و دویست میلیون تومان! بچه‌ها، به طور متوسط هزینه ساخت یک مدرسه سیار مطلوب در کشور ما حدود یک میلیارد تومان است. بنابراین با دستمزد ۱۰ بیلیارد و پانصد و چهل و شش میلیارد و دویست میلیون تومان در سه ماه تابستان می‌توانیم:

$$10/546/200/000 \div 1/000/000 = 10546/2$$

حداقل ده هزار و پانصد و چهل و شش مدرسه سیار عالی در کشور احداث کنیم.

### یک سؤال!

شما حساب کنید که با دستمزد ۱۵ میلیون دانش آموز در سه ماه تابستان می‌توانیم چه تعداد خانه، کتابخانه، فضاهای ورزشی و... بسازیم.