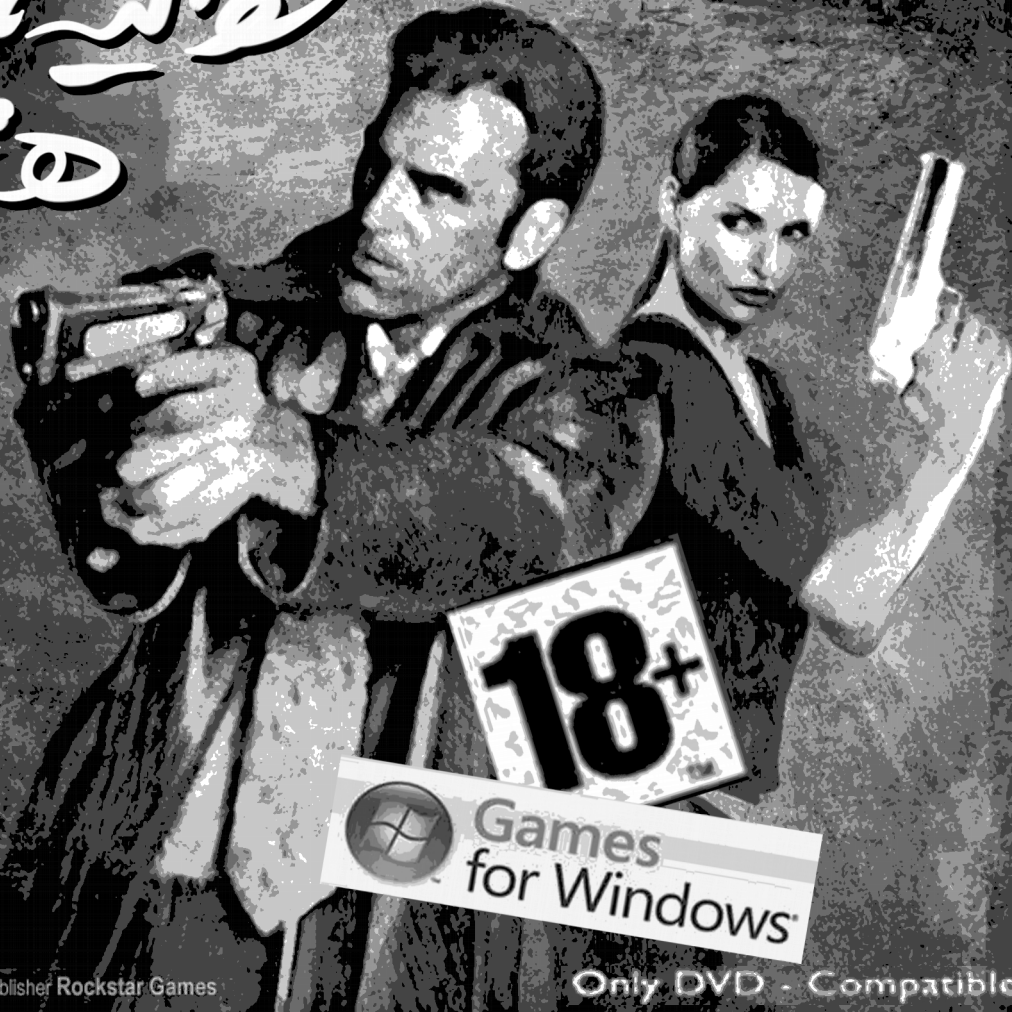




اجتماعی

آرژونیکوئیان

# عوالیه های مجازی هنر و سرگ



Max Payne 2: The Fall of Max Payne developer Remedy publisher Rockstar Games

Only DVD - Compatible

## پیامدهای منفی بازی های رایانه ای

اشاره

بازی های رایانه ای را شاید از جهتی بتوان پلی بین بازی و فرهنگ دانست؛ زیرا دربر دارنده القانات ارزشی بسیار هستند که در اشکالی گوناگون و دائمی تکرار می شوند. در نوشتار ذیل به نکاتی در این باره می پردازیم.

## کارکردهای فرهنگی بازی رایانه‌ای

مقام معظم رهبری در مراسم گشایش سومین کنفرانس بین‌المللی قدس و حمایت از حقوق مردم فلسطین فرمودند: «بازی‌های رایانه‌ای به ششویله‌های مجازی قدرتمند و جذاب ناتوی فرهنگی و جنگ صلیبی غرب تبدیل شده‌اند که در حال تخریب و تغییر تدریجی ارزش‌ها و هنجارهای انقلاب اسلامی و جهان اسلام هستند.» این ششویله‌های رایانه‌ای در جنگ‌های صلیبی قرن جدید بدون هیچ‌گونه حساسیتی تا عمق خانه‌هایمان نفوذ کرده‌اند و ما در بی‌خبری با آغوشی باز به استقبال آن‌ها رفته‌ایم و حتی در حال پرداخت هزینه مالی حضورشان هستیم!

مصادیق حضور این ششویله‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر افکار کاربران

### ۱. فرهنگ برهنگی و برهنگی فرهنگی

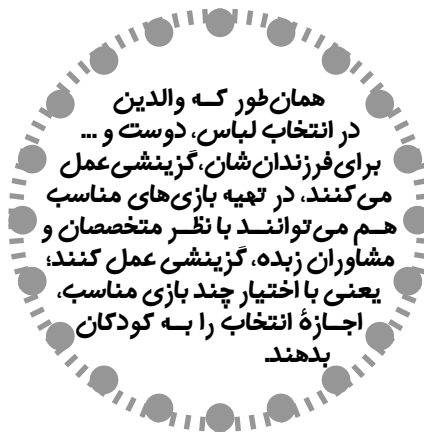
به جرأت می‌توان گفت بیش‌تر بازی‌های رایانه‌ای کم و بیش دارای این مشکل هستند. صاحبان قدرت و سرمایه به کمک وسایل اجتماعی ارتباط جمعی با تولید داستان‌ها، نمایش‌ها، برنامه‌ها و فیلم‌ها و بازی‌های مبتدل، مخاطب را به ماشین‌های کنترل از راه دور تبدیل کرده‌اند و با ترویج فساد اخلاقی، سکس و آزادسازی روابط جنسی و نفی ارزش‌های دینی و انسانی، بستر و زمینه‌های استثمار زنان را فراهم ساخته‌اند. فرهنگ‌سازی از طریق ادبیات، وسیله‌ای برای ایجاد خلسه‌های جنسی و آماده‌سازی جامعه برای رهایی جنسی است. با نگاهی به بازی‌های رایانه‌ای موجود در بازار کشورمان که بدون هیچ‌گونه محدودیتی به فروش می‌رسد، می‌توان به این موضوع پی برد: بازی‌هایی چون مکس پین (Max Payne)، سمیز و سری جدیدش (Simcity, The Sims)، بازی تام رایدر (Tombrider) و ...

### ۲. زنان رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای از سویی ضمن تهی ساختن زن از عواطف سرشار، او را در اوج کینه‌جویی و تخاصم تصویر می‌کنند و از سویی دیگر با نادیده گرفتن ارزش‌های انسانی و به نمایش گذاشتن جذابیت جنسی، به وی هویت کالایی می‌بخشند و در اصل او را دچار شخصیت منفی

می‌کنند. «تصویر زنان به صورت قربانیان کودن در آن به چشم می‌خورد»<sup>۱</sup> و «زنان را به شکل دوشیزگانی پریشان ترسیم کرده‌اند.»<sup>۲</sup>

«وتیز در تحلیل محتوایی که در مورد ۳۳ بازی مشهور ویدیویی شرکت‌های نین تند و وسگا به عمل آورد، نتیجه گرفت که در ۴۱ درصد بازی‌های مزبور، زنان وجود نداشته‌اند و در ۲۸ درصد دیگر



از این بازی‌ها به مثابه یک هدف جنسی مطرح شده بودند. علاوه بر این ۱۸ درصد بازی‌های مزبور با پرخاشگری توأم بودند که در ۲۱ درصد موارد اخیر، پرخاشگری‌ها متوجه زنان بوده است.»<sup>۳</sup>

### ۳. تزریق سمی فرهنگ مهاجم

به نظر می‌رسد یکی از کارکردهای بازی‌های رایانه‌ای، تبلیغ فرهنگ و شیوه زندگی در غرب است. شاید بتوان مجموعه بازی سمیز را نمونه بارز آن دانست. در این بازی رایانه‌ای شما دیگر بازی نمی‌کنید... را با تمام جزئیات آن می‌چشید... ازدواج می‌کنید... ولی در تمام مراحل بازی، زندگی شما به سبک غرب می‌باشد؛ مواردی چون تغییر چیدمان و وسایل خانه، انواع لباس، انتخاب انواع موسیقی غربی برای گوش کردن و تعاملات و روابط اجتماعی میان زن و مرد...

### ۴. اصرار جاهلانه

این بازی‌ها نوعی ابزار مدرن برای زدودن قبح اعمالی چون جنایت، قتل، سرقت، قمار، اعمال منافی عفت، استعمال مواد مخدر و ... هستند

### ۵. معرفی نیابدها

در زندگی قهرمانان این بازی‌ها، خانواده وجود ندارد و فقط قدرت، جذابیت‌های جنسی و یا پیشرفت در گشتار ارزش شمرده می‌شود، که بسیار خطرناک است.

### ۶. الگوبرداری‌های نادرست

برای نمونه «هرکول» قهرمان یونان که زن و فرزندانش را کشت، یا «لارا کرافت» قهرمان داستان بازی «مهاجم مقبره» الگوی بازی یارانه‌ای است. الگوهای زن این بازی‌ها از نظر جنسی بسیار جذاب هستند.

### ۷. پیامدهای منفی بر اصول عقیدتی

فضای حاکم در بازی‌های ویدیویی نیز رنگ و بوی مادی دارد و معنا و معنویت چندانی در آن به چشم نمی‌خورد.

«به نظر می‌رسد طراحان بازی‌های مزبور، در عین بی‌توجهی به جهان‌بینی الهی به نوعی ضدیت با آن پرداخته، در جهت مخدوش کردن آن همت گمارده‌اند؛ به این معنا که

بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای موجود، در نقاط تماسی که با جهان‌بینی الهی پیدا می‌کنند، به شکل غیر مستقیم به خدشه‌دار کردن، نهی و نفی آن می‌پردازند. اگر در جریان بازی‌ها، بحثی از دین و معنویت به میان آمده باشد، این مفاهیم با خشونت و خرافه‌پرستی توأم شده، تصویر ناخوشایند و نامطلوبی از خود را در اذهان مخاطبین بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای بر جای



می گذارند (مانند بازی شاهزاده ایرانی). طرح مکرر جهنم، شیطان، جن، روح و ... و افزون بر این موارد طرح مسایلی مانند جادو، جادوگری، خون آشام و ... از جمله مواردی هستند که حتی در اذهان افراد متعادل نیز مشکل ساز می شود و در آنها نسبت به جهان بینی الهی، دین و دینداری و معنویت و معنا، کراهت و وازدگی ایجاد می کند.<sup>۴</sup> طرح

دراکولا یا خون آشام از دیگر موضوع های ترسناک و رعب آور است که در برخی بازی های رایانه ای مطرح گردیده است.

#### ۸. تأثیر پیامد مثبت بازی رایانه ای

برخی از پژوهشگران که به بررسی همه جانبه بازی های رایانه ای پرداخته اند به جای این که آنها را تهدیدآمیز تلقی کنند جنبه ای از فرهنگ نوینی به شمار می آورند که باید با آغوش باز پذیرفته و به گونه ای سازنده از آنها استفاده شود.

بازی های ویدیویی - رایانه ای را می توان

فرآورده هایی فرهنگی دانست که مستلزم مجموعه ای خاص از مهارت های شناختی و ریشه دهنده آنهاست که در این زمینه ابزار فرهنگی را برای تحقق اجتماعی شدن به شیوه ای شناختی فراهم می آورد. در این جا همچون گذشته که بازی های گوناگون، کودکان و نوجوانان را آماده فراگیری مهارت های لازم برای زندگی بزرگسالی می کرد، بازی های رایانه ای نیز زمینه ساز آینده ای است که مهارت های کاربری رایانه در آن برای پیشرفت در جهانی فناورانه به مراتب تعیین کننده تر می شود.

مطالعات و تحقیقات متعدد نشان می دهد که انسان حدود ۲۰ درصد آنچه را که می شنود و ۴۰ درصد آنچه را که می بیند و می شنود، به خوبی کسب می کند اما این مقدار برای آنچه همزمان می بیند، می شنود و با آن کار می کند، به بیش از ۵ درصد می رسد. کودک نیز در فرآیند انجام بازی رایانه ای هم می شنود، هم با تصاویر و اطلاعات کار می کند، در نتیجه میزان یادگیری و تأثیرپذیری وی، به بالاترین حد ممکن می رسد و از آن جا که مکتب اقتصادی آمریکا از نوع سودگرایی یا «سود به هر قیمت» است باید بپرسیم که شرکت های تولید کننده این بازی ها پایبند به رعایت هیچ اصل اخلاقی در سودآوری نمی باشند.

بنابراین اگر بازی های رایانه ای به لحاظ موضوع و محتوا با الگوهای فرهنگی، اجتماعی کودک هماهنگ باشد می توان آن را به مثابه ابزاری اساسی در جهت فرهنگ پذیری و جامعه پذیری کودک و نوجوان مورد استفاده قرار داد و موقعیتی آرمانی را برای رشد شایستگی ها، خودمختاری و منزلت فرد فراهم کرد.

بر این اساس تا زمانی که نتوانیم تکنولوژی طراحی و تولید این گونه بازی ها را به دست آوریم همواره باید از آثار و عواقب اجتماعی این بازی ها هراسناک باشیم.

#### ۹. شکل تازه ای از سواد

بازی های ویدیویی - رایانه ای همانند دیگر پدیده های فرهنگی، نظامی نمادین در بردارند؛ بدین معنا که از روش مخصوص به خود

برای نمایش اشیا بهره می گیرند و ساختار و دستور زبان ویژه خود را دارند؛ در نتیجه، یادگیری شیوه کاربری و کسب اطلاعات در این بازی ها مستلزم وجود توانایی شناختی ویژه ای در فرد است. درست همان گونه که تجربه تماشای تلویزیون افراد را قادر می سازد شیوه های مرسوم ارائه اطلاعات را در برنامه های گوناگون آن درک

کنند، در این بازی ها نیز مهارت های ذهنی معینی باید کسب کرد تا بتوان به بازی تا مرحله پیشرفته اش ادامه داد. بنابر این برای کسب مهارت و سواد رسانه ای باید همانند سواد خواندن و نوشتن و یا ریشه کنی بی سواد، اقدامی صورت پذیرد.

امروزه تعریف تازه ای از «باسواد» فراروی جوامع بشری قرار گرفته است و حتی مهارت استفاده از رایانه دیگر هدف نیست، بلکه باسواد کسی است که

تواند از میان حجم انبوه اطلاعات موجود، نیاز اطلاعاتی خویش را شناسایی، تجزیه و تحلیل کند.

به اعتقاد باربارجی فواد، در نیمه عصر انفجار اطلاعات، توانایی و دستیابی، بازیابی و ارزیابی اطلاعات باید عامل برجسته تعریف سواد به شمار آید. بنابر این سواد رسانه ای باید جزئی از تجربه آموزشی هر دانش آموز باشد.

#### نقش نظارتی والدین

#### نظارت هنگام خرید

همان طور که والدین در انتخاب لباس، دوست و ... برای فرزندان شان، گزینشی عمل می کنند، در تهیه بازی های مناسب هم می توانند با نظر متخصصان و مشاوران زبده، گزینشی عمل کنند؛ یعنی با اختیار چند بازی مناسب، اجازه انتخاب را به کودکان بدهند.

#### هنگام اجرای بازی

الف) برای جلوگیری از آسیب های فیزیکی و جسمی کودکان لازم نیست آنها از باربی های رایانه ای محروم شوند؛ بلکه والدین باید در این زمینه نقش نظارتی داشته باشند و کودکان و نوجوانان را در برنامه همراهی کنند. آنها باید کودکان را هم در انتخاب بازی و هم در هنگام بازی هوشیار بار بیاورند.

ب) والدین باید بر زمان بازی فرزندان شان نظارت داشته باشند و زمانی حدود یک ساعت پس از انجام تکالیف را به بازی های رایانه ای اختصاص دهند.

#### پی نوشت ها

۱. بری گانتز، اثر بازی های ویدیویی و رایانه ای بر کودکان، ترجمه سیدحسین پورعابدینی، جوانه رشد، تهران.
۲. همان.
۳. مرتضی منطقی، بررسی پیامدهای بازی های رایانه ای، فرهنگ و دانش، تهران و نیز گانتز، بری اثر بازی ها...
۴. همان.

