

بررسی محتوای آسیب‌زا و تحلیل محتوای اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه آموزه‌های اسلامی

سمیه فرهنگ ادیب*

بهروز مینایی بیدگلی**

چکیده

فناوری اطلاعات و قدرت شگرف آن و همچنین سرعت بالای انتشارش موجب شده است بخش زیادی از زمان، فکر و انرژی جوانان و نوجوانان و حتی کودکان همه جوامع با فرهنگ‌های مختلف، در کنار رایانه و بر سر بازی‌های که در فرهنگ دیگری ساخته شده صرف شود. این امر نگرانی‌های زیادی از انتقال مفاهیم و آموزه‌های اخلاقی خاص یک فرهنگ به فرهنگ دیگر بدون بررسی و نقد آن و از طریق بازی‌های فراگیر رایانه‌ای به وجود آورده است. از این روی طرح مسائل اخلاقی مربوط به بازی‌های رایانه‌ای بسیار مهم است؛ از یک سو نیازمند تجزیه و تحلیل فنی است و از سوی دیگر نیازمند در نظر گرفتن معیارهای فرهنگی و اجتماعی جامعه است؛ تلفیقی که نیاز به همکاری و مشارکت گسترده مهندسان طراح این بازی‌ها، روان‌شناسان، جامعه‌شناسان، حقوق‌دانان و کارشناسان مسائل اخلاقی دارد. در این پژوهش کوشیده‌ایم آثار اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای را بحث و بررسی کنیم و ضرورت طراحی بازی‌های اخلاقی مطابق با فرهنگ و ایده‌های جامعه را بکاوییم تا شاید بتوانیم خلأ موجود در این زمینه را اندکی پر کنیم.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، تحلیل اخلاقی، فناوری، فرهنگ.

* کارشناسی ارشد مهندسی فناوری اطلاعات و عضو هیئت علمی مؤسسه آموزش عالی ایوانکی.
** عضو هیئت علمی دانشگاه علم و صنعت ایران، دانشکده مهندسی کامپیوتر، رئیس هیئت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.

مقدمه

بازی جزء اجتناب‌ناپذیر حیات آدمی، به ویژه در دوره کودکی، نوجوانی و جوانی است. بازی فعالیت آزادانه و خودجوش، غیرجدی و لذت‌بخش است که به منظور سرگرمی، تفریح یا ورزش انجام می‌شود (علیزاده، ۱۳۹۰). البته شکل بازی از دوره‌ای به دوره دیگر و از جامعه‌ای به جامعه دیگر تغییر و تحول می‌یابد. اما آنچه در دنیای جدید شگفت‌آور است، شباهت و یک‌دستی است که در نوع بازی‌های جدید رایانه‌ای در میان جوامع مختلف و حتی گاهی در میان دوره‌های سنی مختلف دیده می‌شود. وقتی ما با بازی‌های رایانه‌ای مشغول هستیم، به درستی می‌پنداریم که اوقاتی را در جهانی غیرواقعی سپری می‌کنیم. نمی‌توان منکر این موضوع بود، اما آنچه اغلب از آن غافلیم این است که بازی کردن در دنیای مجازی، خود در ظرف واقعیت رخ می‌دهد. هیچ کس نمی‌تواند منکر این موضوع شود که انجام بازی‌های رایانه‌ای در واقعیت اتفاق می‌افتد و بر آن تأثیرگذار است. اما مسئله مهم این است که مرز دنیای واقعی و مجازی در چنین تجربه‌ای کجاست؟ آیا زمانی که ما در یک بازی رایانه‌ای کسی را می‌کشیم، واقعاً مرتکب قتل شده‌ایم؟ مسلماً چنین نکرده‌ایم، اما آیا می‌توانیم ادعا کنیم کشتن در دنیای مجازی هیچ قبح اخلاقی‌ای ندارد؟ به راستی داوری اخلاقی در مورد اعمالی که در یک بازی رایانه‌ای انجام می‌شود، چگونه امکان‌پذیر است؟ یافتن پاسخ چنین پرسش‌هایی چندان آسان به نظر نمی‌رسد، اما می‌توان با ارائه تحلیل‌هایی که روشن‌کننده مسئله پیوند میان دنیای واقعی و مجازی و مرز میان این دو باشد، تا حدودی راه به مقصد برد. از این بازی‌ها به عنوان پدیده‌ای جدید با مفهوم هنر-صنعت یاد شده است. این مفهوم به کارکرد تجاری و جنبه‌های فنی و خلاقانه عمدتاً بصری این پدیده نظر دارد، اما با توجه به ورود ورزش به فهرست نهادهای اجتماعی جدید، به نظر می‌رسد می‌توان این بازی‌ها را به مثابه یک خرده نهاد اجتماعی پر قدرت و تأثیرگذار به رسمیت شناخت. باید این بازی‌ها را مریبان نقابدار هزاره سوم یا معماران شخصیت کودکان آینده تلقی کرد که به صورت خزنده و چراغ خاموش و با برنامه درسی پنهان به رقابت با نهاد آموزش و پرورش خواهند پرداخت و در گستره وسیعی جایگاه آن را فتح خواهند کرد.

از نمونه‌های ناهنجاری‌های اخلاقی و اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به تیراندازی معروف مدارس کلمبیا تحت تأثیر اعتیاد هریس و دوستش به بازی Doom اشاره کرد که کودک‌کشی را به نمایش می‌گذارد. در بازی بسیار معروف GTA بازیگر می‌کشد، می‌سوزاند و شکنجه می‌دهد و در بازی تصفیه نژادی، کودک به سادگی نژادپرستی افراطی را می‌آموزد و در بسیاری از بازی‌ها، صحنه‌های جنسی حتی هم‌جنس‌بازی به نمایش گذاشته می‌شود.

صنعت بازی‌های رایانه‌ای در طول تاریخ نسبتاً کوتاه خود، با بسیاری از مسائل اخلاقی و اجتماعی و معماهای لاینحل روبه‌رو شده است. محتوای خشونت‌آمیز، اعتیاد، قمار، مالکیت اموال مجازی، کپی‌رایت، مالکیت معنوی و بسیاری دیگر، از جمله این موارد است.

از نگاهی دیگر و با توجه به آمار استفاده و شیوع‌نمایی این بازی‌ها، اهمیت بررسی آن در زمان کنونی بیش از پیش احساس می‌شود. نگاهی گذرا به این آمارها این مسئله را روشن می‌کند. رکورد جست‌وجوی این بازی‌ها در شبکه جهانی از همه ورزش‌ها بالاتر است؛ (حدود پنج میلیارد و ده میلیون مورد)، در ایران ۷۹٪ بازیگرها (gamer) زیر پانزده سال دارند و حدود همین مقدار هفته‌ای ۴ روز به بازی مشغول‌اند و در کره جنوبی ۱۴۰ مرکز برای مشاوره جهت ترک اعتیاد و وابستگی به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای دایر شده است (علیزاده، ۱۳۹۰).

با توجه به این مسئله، در این مقاله می‌کوشیم از منظر اخلاقی به این صنعت بنگریم و آن را بکاویم؛ موضوعی که کمتر به آن پرداخته شده و آنچنان که باید مورد توجه نبوده است. حال آنکه این صنعت با سرعت شگرفی در حال رشد بوده، مشتریان آن نیز اغلب منابع باارزش یک جامعه، یعنی جوانان و نوجوانان، هستند.

با این مقدمه چارچوب پژوهش به این شرح ادامه می‌یابد: در بخش دوم مروری بر مطالعات انجام‌شده در این موضوع خواهیم داشت و در بخش سوم اصول اولیه طراحی یک بازی اخلاقی را مطرح می‌کنیم و در بخش چهارم می‌کوشیم چارچوبی با هفت معیار اخلاقی - اسلامی ارائه کنیم. در آخر نیز هر یک از این فاکتورها و تأثیرشان، با توجه به آموزه‌های اسلامی بررسی می‌شود.

۱. پیشینه بحث

بازی‌های ویدئویی پتانسیل ایجاد تجربه‌های اخلاقی و بازتاب اخلاقی را دارند (pohl, 2008). سیکارت نیز این موضوع را چنین توصیف کرده است که بازی می‌تواند با ارتباط اخلاقی‌ای که با بازیکنان برقرار می‌کند چارچوب اخلاقی را به تصویب برساند (Sicart, 2009). بازی‌ها این کار را با تشویق بازیکن به انجام برخی از رفتارها عرضه می‌کنند. قرار دادن یک چارچوب از آنچه درست و نادرست است در یک موضوع داستانی می‌تواند باعث ایجاد پیوند اخلاقی بین قوانین بازی و قوانین اخلاقی در جهان خارج از بازی شود (Rauch, 2007). با انجام این کار، بازیکن به داشتن عکس‌العمل در مقابل ارزش‌های اخلاقی تشویق می‌شود و نتیجه اینکه، این ارزش‌ها به ارزش‌های خود بازیکن تبدیل می‌شود. بازی‌های ویدئویی می‌توانند این تجارب اخلاقی را به روش‌های مختلفی ایجاد کنند و آیین بازی می‌تواند به منظور تقویت آرمان‌های اخلاقی در دنیای واقعی طراحی شود (Brown, 2008). از طرفی بازی‌ها می‌توانند معضلات اخلاقی را نیز به بازیکن

ارائه دهند (Zagal, 2009). بازی این امکان را به بازیکن می‌دهد تا به سناریویی عمل کند که ممکن است به طور بالقوه در زندگی واقعی خود تجربه کرده باشد (Stevens, 2007). در این روش، بازیکنان هویت خود و ارتباط با دنیای خارج از بازی را با دنیای درون بازی مقایسه کرده، آن رفتارها را در دنیای واقعی خود منعکس می‌کنند. به طور کلی، بازی باعث شکل‌گیری تجربه‌های اخلاقی بازیکن برای یادگیری چیزهایی در مورد خود و ارزش‌های شخصی‌اش می‌شود و از طریق این ارزیابی یک چارچوب اخلاقی را می‌بیند. در بازی‌های ویدئویی، برخی از اعمال، پاداش و تشویق هستند. آن دسته از اقداماتی که تشویق می‌شوند خوب هستند و آن دسته‌ای که تشویق نمی‌شوند، بد هستند. پس می‌توان یک چارچوب اخلاقی را در یک چارچوب داستانی، طراحی کرد و در ارزیابی عملیاتی بازی، به تصویب رساند (Zagal, 2009). ترسیم چارچوب‌های اخلاقی از بازی‌های ویدئویی و تعاملات بازیکن‌ها اغلب در چارچوب نظریات فلسفی اخلاقی سنتی صورت گرفته است. این تحلیل به بررسی بازی‌ها با استفاده از فلسفه اخلاق کانتی یا ترکیبی از آنها می‌پردازد (Rauch, 2007).

با وجود اینکه مصلحت وجود بازی‌هایی با رعایت اصول اخلاقی حس می‌شود، اما بررسی‌های کمی در خصوص بررسی تأثیر ملاحظات اخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است. اخیراً بازی‌هایی با رعایت اصول اخلاقی و در زمینه یادگیری منافع اجتماعی طراحی و بررسی شده است (Seider and Koo, 2012). کو و سیدر چارچوبی برای نزدیک شدن به آموزه‌های اخلاقی از طریق بازی‌های رایانه‌ای مطرح کردند. آنها ملاحظات اخلاقی را در قالب چارچوبی برای آموزش اصول زندگی اجتماعی در بازی‌ها گنجانده‌اند. بحث و بررسی آنها در مورد ملاحظات اخلاقی محدود به اصول اخلاق‌گرایان و تأکید بر منافع اجتماعی از طریق بررسی ادبیات است.

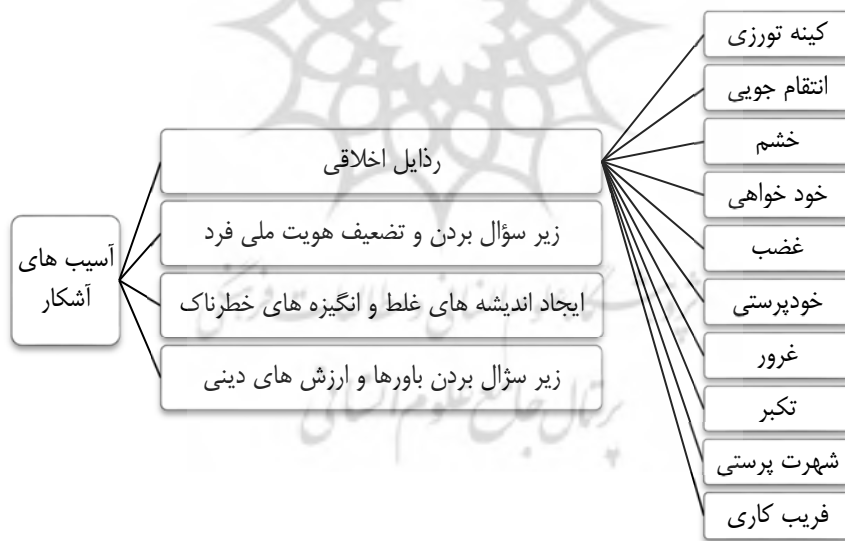
در ادامه این پژوهش اصول اولیه طراحی یک بازی اخلاقی را مطرح خواهیم کرد؛ اصولی که مبنای یک بازی اخلاقی را از ابتدای طراحی مد نظر قرار دهد.

۲. اصول اولیه طراحی یک بازی اخلاقی

در این بخش مقدمات طراحی یک بازی اخلاقی مطرح، و اصول و پارامترهای آن ارائه می‌شود. ابتدا با بیان اصول حداقلی در طراحی یک بازی اخلاقی این مقدمات را فراهم کرده، در مرحله بعد با بیان اصول حداکثری آن را تکمیل می‌کنیم.

۲. ۱. اصل اخلاقی حداقلی

اصل اخلاقی حداقلی در یک بازی مطلوب آن است که، در راستای سپری کردن اوقات فراغت و سرگرم شدن هیچ‌گونه آسیبی به دنبال نداشته باشد؛ خواه آسیب‌های پنهان و خواه آسیب‌های آشکار. شناخت این آسیب‌ها در طراحی اخلاقی یک بازی اهمیت فراوانی دارد. نمودار یک آسیب‌های آشکار در این زمینه را نمایش می‌دهد. ردایب اخلاقی، زیر سؤال بردن و تضعیف هویت ملی فرد، ایجاد اندیشه‌های غلط و انگیزه‌های خطرناک، زیر سؤال بردن باورها و ارزش‌های دینی از موارد اصلی آسیب‌های آشکار در بازی‌های رایانه‌ای است. این موارد به صورت جدی باید در طراحی یک بازی اخلاقی حذف شود و اهمیت آن به حدی است که به عنوان مبانی طراحی یک بازی رایانه‌ای اخلاقی مطرح است. چراکه گاهی اوقات بازی در دنیای مجازی با این پارامترها، آن قدر به دنیای واقعی نزدیک می‌شود که به انجام آن در دنیای واقعی منجر می‌گردد (Sim, 2009)، به طوری که گزارش‌های زیادی از تبدیل شدن این آسیب‌ها به یک عادت روانی در نتیجه بازی‌های رایانه‌ای با پارامترهای بیان شده وجود دارد (Tan, 2012). اخیراً نیز گزارش‌های بسیاری از افزایش این رفتارها از دادگاه‌های مربوط به جوانان و نوجوانان دیده می‌شود (Musfirah, 2011).



نمودار ۱- آسیب‌های آشکار در بازی‌های رایانه‌ای

بنابراین، حذف یا مطرح شدن این پارامترها با القای منفی حاصل از آنها، در بازی اهمیت فراوانی دارد. ضمن اینکه پارامتری مانند ردایل اخلاقی، خود شامل زیرشاخه‌های بسیاری است که نشان از ظرافت موضوع طراحی و دقت در پیاده‌سازی یک بازی اخلاقی دارد.

اما دسته دومی از آسیب‌ها وجود دارد که به تدریج و در بلندمدت، در رفتار بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای دیده می‌شود. این نوع آسیب‌ها در اثر تکرار و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای اتفاق می‌افتد و از جمله آسیب‌های پنهانی به حساب می‌آید. این نوع از آسیب‌های روانی را نیز می‌توان با طراحی یک بازی اخلاقی که در آن مراقبت‌های اخلاقی نیز مد نظر است به حداقل رساند. تعصب‌زدایی مذهبی، خانوادگی و ملی، دامن زدن به آسیب‌های شخصیتی - منشی، انزواطلبی، دیگرگریزی و جامعه‌ستیزی از جمله آسیب‌های پنهان است که حتی بعضی از تهیه‌کنندگان این بازی‌ها با این اهداف آن را طراحی می‌کنند. چراکه سیاست‌گذاران این افکار به خوبی از تأثیر آن بر روی کودکان و نوجوانان آگاه‌اند (Schulzke, 2009).



نمودار ۲- آسیب‌های پنهان در بازی‌های رایانه‌ای

البته تأکید می‌شود که بازی‌ها تنها آثار منفی ندارند، بلکه آثار مثبت زیادی نیز دارند و قابلیت القای بالای آنها باعث می‌شود از این موضوع بهره‌جسته، در طراحی آنها اهداف مثبت خود را

پیااده‌سازی کنیم. به همین منظور، بعد از بیان آسیب‌ها به بیان اصولی برای طراحی اخلاقی بازی‌ها می‌پردازیم که باعث آثار مثبت در بازیکنان این قبیل بازی‌ها می‌شود.

۲.۲. اصول اخلاقی حداکثری

اصول اخلاقی حداکثری در یک بازی مطلوب، رشد و تعالی شخصیت فرد را در پی دارد؛ به طوری که باعث می‌شود:

۱. شناخت‌های شخصی و محیطی مناسب به فرد بدهد.
۲. ایده‌ها و باورهای صحیح را در فرد تقویت کند.
۳. قدرت تجزیه و تحلیل را در فرد افزایش دهد.
۴. خصلت‌ها و منش‌های خوب را در فرد تقویت کند.
۵. مهارت‌های مورد نیاز برای تشخیص و حل مسئله و تصمیم‌گیری صحیح را در فرد ارتقا بخشد.
۶. توان خودکنترلی، هدایت فکر و خیال، عواطف و رفتارهای فرد را بهبود بخشد.

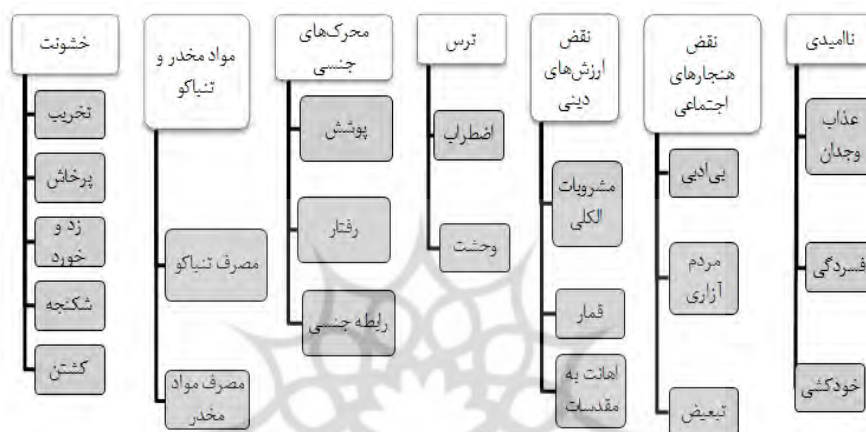
در پی کسب یا رشد این ویژگی‌ها، سرانجام، توجه به اخلاق و معنویت، دینداری، خانواده‌گرایی، قانون‌گرایی و مسئولیت‌پذیری اجتماعی در فرد شکل می‌گیرد. با توجه به تمام موارد گفته‌شده، به این مسئله می‌رسیم که چه موازین و نکاتی ما را به این اهداف می‌رساند. در ادامه، چارچوبی را برای یک طراحی اخلاقی مطرح می‌کنیم.

۳. طراحی یک بازی اخلاقی با هفت معیار اخلاقی و اسلامی

با پی‌گیری مفاهیم آسیب‌زا در بازی‌ها می‌توان نتیجه گرفت که بسیاری از این مفاهیم آسیب‌زا مربوط به فرهنگ ما نیست و خاستگاه ایرانی ندارد و از واقعیت‌های جوامعی که بازی در آنها ساخته می‌شود نشئت می‌گیرد. از جمله این مفاهیم می‌توان به شیطان‌پرستی، وندالیسم و نیهیلیسم و ... اشاره کرد (ستوده، ۱۳۸۳). امروزه، این مفاهیم، در جامعه ما جزء آسیب‌هایی با اولویت بالا شناخته نمی‌شوند، اما نشانه‌هایی از وجود و رشد آنها در جامعه دیده می‌شود که برخی از کارشناسان نیز نسبت به رواج این دست از آسیب‌ها در جامعه ایران هشدار داده‌اند (رفیعی و همکاران: ۱۳۸۷). با توجه به این موضوع، محتوای اخلاقی بازی‌ها را به هفت گروه تقسیم کرده، آنها را بررسی می‌کنیم. این موارد به طور خلاصه در جدول یک ارائه شده است. این هفت معیار، معیارهای اصلی در طراحی یک بازی اخلاقی است که بعد از مطالعات و پژوهش‌های بسیار در

این زمینه حاصل شده است و مورد تأیید اسرا^{۱۱} (ESRA) نیز هست. همان‌طور که مشاهده می‌شود، خشونت، مواد مخدر و تنباکو، محرک‌های جنسی، ترس، نقض ارزش‌های دینی، نقض هنجارهای اجتماعی و ناامیدی هفت معیار اصلی برای بررسی طراحی محتوای یک بازی اخلاقی معرفی شده است، که هر یک از این معیارها در ادامه تشریح خواهد شد.

جدول ۱- معیارهای هفت‌گانه محتوای اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای



۱. **خشونت**؛ عبارت است از رفتار تند و درشتی که خارج از قانون باشد، با هدف آسیب زدن به شخص یا گروهی. این رفتار با تخریب افراد یا پرخاش و زد و خورد یا شکنجه و کشتن افراد نشان داده می‌شود.

۲. **مواد مخدر و تنباکو**؛ در این محتوا مصرف سیگار، قلیان یا پیپ، خصوصاً سیگار به عنوان نخستین گام اعتیاد مطرح است.

۳. **محرک‌های جنسی**؛ در بازی‌ها تحت سه زیرشاخه پوشش، رفتار و رابطه جنسی بررسی می‌شود:

- پوشش، استفاده یا عدم استفاده از لباس به نحوی که تأکید خاصی بر بدن و نمایش آن با اهداف جنسی داشته باشد.
- منظور از رفتار تحریک‌آمیز، هر گونه عملی است که با استفاده از بدن یا کلام، سعی بر تحریک جنسی داشته باشد.
- نمایش ارتباط جنسی بین دو یا چند نفر (اعم از هم‌جنس یا غیرهم‌جنس) را رابطه جنسی گویند.

۴. ترس؛ منظور نوعی احساس ترس خفیف، مداوم و مبهم است که منشأ مشخصی ندارد و با استفاده از فضاسازی در بازی ایجاد می‌شود.

۵. نقض ارزش‌های دینی؛ در بازی نقض ارزش‌های دینی در قالب سه زیرشاخه:

- مشروبات الکلی که شامل مصرف هر گونه نوشیدنی‌های الکلی است.
- قمار؛ هر گونه بازی یا شرط‌بندی که برد و باخت در آن، منجر به کسب منفعت برای یکی و زیان برای طرف دیگر باشد.
- اهانت به مقدسات؛ منظور از اهانت، خوار کردن و کوچک و ضعیف جلوه دادن چیزی به واسطه گفتار یا رفتار است. مقدسات نیز در اینجا شامل خدا، اولیاء او (اعم از پیامبران ادیان الهی و امامان و معصومان و متون و فضاهای مقدس) و مفاهیم دینی (مانند کتب مقدس، معاد، عدل، معجزات، آخرت و ...) است.

۶. نقض هنجارهای اجتماعی؛ هنجارها در حقیقت قواعدی برای رفتار انسان‌هاست؛ قواعدی که بعضی کارها را تأیید کرده و بعضی کارهای دیگر را رد می‌کند.

۷. ناامیدی؛ تحت سه زیرشاخه عذاب وجدان، افسردگی و خودکشی بررسی می‌شود که عبارت‌اند از:

- عذاب وجدان: گاهی روال بازی به گونه‌ای طراحی شده که بازیکن برخلاف میل خود مجبور است عملی را انجام دهد یا انجام ندهد. این اتفاق باعث ایجاد نوعی عذاب وجدان و احساس گناه در او می‌شود.
- افسردگی: با علائمی چون احساس غمگینی، شکست یا کلافگی و بی‌علاقگی به همه چیز و گاه با گلابه از خدا مشخص می‌شود.
- خودکشی: از بین بردن و حذف فیزیکی خود به شیوه‌های مختلف عمدتاً به دلیل ناامیدی است.

با توجه به این موارد و لزوم بومی‌سازی بازی‌ها با تأکید بر فرهنگ بومی و ارزش‌های دینی و اخلاقی کشورمان، محتوای هر بازی باید از منظر این هفت معیار سنجیده شود تا با اصول و ارزش‌های اخلاقی جامعه تناقض نداشته باشد؛ چراکه معیارهای اخلاقی در جامعه ما با توجه به آموزه‌های اسلامی است که با جوامع غیراسلامی متفاوت است. در ادامه به بررسی نظریات دین اسلام در مورد این هفت معیار اخلاقی می‌پردازیم.

۴. بررسی معیارهای اخلاقی با توجه به آموزه‌های اسلامی

۴.۱. خشونت در اسلام

در معنای خشونت اگر «اجبار» را مد نظر قرار دهیم، اسلام به کلی مخالف به‌کارگیری آن نیست، اما معتقد است که باید مطابق با قوانین الهی (شریعت) از آن استفاده کرد. اگر خشونت را به معنای «عمل و نیروی فیزیکی شدید یا آسیب‌رسان» بگیریم، فقه اسلام مخالف هر گونه استفاده از زور به این معناست؛ جز به هنگام جنگ یا تنبیه گناه‌کاران، آن هم مطابق با قانون شریعت. حتی در جنگ، ایجاد جرح به زنان و کودکان و نیز غیرنظامیان حرام است. کاربرد زور تنها علیه جنگجویان حاضر در میدان نبرد جایز است و تنها در برابر آنها از اعمال زور فیزیکی به قصد آسیب رساندن می‌توان استفاده کرد. هر گونه اعمال جرح خارج از این شرایط، بر اساس فقه اسلام حرام است. پس به‌کارگیری آن در بازی‌های رایانه‌ای در مبارزات با توجه به ویژگی‌های ذکرشده مشکلی ندارد.

۴.۲. مواد مخدر و دخانیات

یک قاعده فقهی داریم که بر اساس آن هر چیز مضرى حرام است. از طرفی مضرات شخصی و خانوادگی و اجتماعی این مواد واضح‌تر از آن است که نیاز به توضیح داشته باشد. پیامبر گرامی اسلام فرمودند: «سیأتی زمان علی امتی یا کلون شیئا اسمہ البنج انا انا بریء منههم و هم بریئون منی» (میزان الحکمه، ح ۴۶۲۵)؛ یعنی زمانی می‌رسد که امت من چیزی استعمال می‌کنند که «بنگ» نامیده می‌شود. پس اینها از من دور و جدا و من هم از آنها دور و بیزار هستم. بنابراین، هر گونه استفاده از این محتوا در بازی‌های رایانه‌ای رد می‌شود.

۴.۳. مسائل جنسی

عمده‌ترین مباحث مطرح از دیدگاه اسلام در خصوص مسائل جنسی به شرح زیر است: اخلاق جنسی در اسلام؛ دلیل حرمت زنا؛ اهمیت تربیت جنسی در اسلام؛ پوشش زن در اسلام؛ عشوه‌گری در سخن گفتن؛ عشوه‌گری در راه رفتن؛ انحرافات جنسی؛ راه مقابله با انحرافات جنسی؛ تحریکات بصری و شنیداری.

- اخلاق جنسی در اسلام؛ با توجه به اینکه اسلام بر روابط خانوادگی میان اعضای خانواده بسیار تأکید دارد، بنابراین به شدت پیروان خود را از روابط میان دو جنس مخالف بر حذر داشته، فقط آن را در قلمرو شرع تجویز می‌کند. شاید حکمت این مسئله آن باشد که اسلام، ازدواج و

- تشکیل خانواده را عامل اصلی پیدایش جامعه و بقای اجتماع بشری تشخیص می‌دهد، نه اینکه نوعی محدودیت و سلب آزادی اجتماعی را قائل شده باشد.
- **دلیل حرمت زنا؛** در مکتوب حضرت صادق (ع) است که خداوند زنا را حرام فرموده، برای اینکه سبب فسادهایی مانند قتل نفس و از بین رفتن نسبت‌ها و ترک تربیت اطفال و به هم خوردن ارث می‌شود.^۲
- **اهمیت تربیت جنسی در اسلام؛** در اسلام با توجه به آیات و روایات و احکام مختلف که مستقیم و غیرمستقیم در رابطه با مسائل جنسی و ارضا و تعدیل آن سخن به میان رفته، می‌توان نتیجه گرفت که تربیت جنسی در اسلام از ضروریات است و نمی‌توان اجازه داد که خود به خود این مسئله با مرور زمان برای فرد، حل شود. آنجایی که اسلام از نگهداری چشم برای تعدیل میل جنسی و از ازدواج برای ارضای جنسی صحبت می‌کند، همه و همه نشان‌دهنده تأکید بر تربیت جنسی، آن هم به صورت مفصل و دارای جزئیات در اسلام است.
- **پوشش زن در اسلام؛** خداوند در سوره احزاب آیه ۵۹ - ۶۰ چنین می‌فرماید: «ای پیغمبر! به همسران و دخترانت و به زنان مؤمنین بگو که جلباب‌های (روسری‌ها) خویش را به خود نزدیک سازند. این کار برای اینکه شناخته نشوند و مورد اذیت قرار نگیرند نزدیک‌تر است و خدا آمرزنده و مهربان است. اگر منافقان و بیماردلان و کسانی که در شهر نگرانی به وجود می‌آورند، از کارهای خود دست بردارند ما تو را علیه ایشان خواهیم برانگیخت. در آن وقت فقط مدت کمی در مجاورت تو خواهند زیست».
- **عشوه‌گری در سخن گفتن؛** «در سخن گفتن رقت زنانه و شهوت‌آلود که موجب تحریک طمع بیماردلان می‌گردد به کار نبرید» (احزاب: ۲). در این دستور، وقار و عفاف در کیفیت سخن گفتن را بیان می‌کند و در آیات ۵۹-۶۰ دستور وقار در رفت و آمد را، حرکات و سکنات انسان گاهی زیان دارد. گاهی وضع لباس، راه رفتن و سخن گفتن زن معنادار است و به زبان بی‌زبانی می‌گوید که دلت را به من بده، در آرزوی من باش، مرا تعقیب کن. گاهی برعکس با بی‌زبانی می‌گوید دست تعرض از این حریم کوتاه کن.
- **عشوه‌گری در راه رفتن؛** راه رفتن انسان، گونه‌های مختلفی می‌تواند داشته باشد که سه نوع آن در قرآن کریم یاد شده است: ۱. راه رفتن طبیعی و به گونه‌ای که مطابق ساختار فیزیکی و متناسب طبع و آفرینش هر فرد و راه رفتن به هنجار است (هون)؛ ۲. راه رفتن متکبرانه (مرح) که نشانگر حالت غرور و خودبینی فرد است و شخص متکبر از سر عمد و انتخاب چنان راه

رفتنی را برمی‌گزیند؛ ۳. راه رفتنی که زنان از سر عشوه‌گری، جلب توجه دیگران و نمایاندن خود و زیورهای خویش به بینندگان چنان راه می‌روند و هنگام راه رفتن پاهای خود را به زمین می‌زنند تا زینت پنهانی‌شان دانسته شود و صدای خلخالی که بر پا دارند به گوش برسد.^۳

۴.۴. انحراف‌های جنسی

انحراف‌های جنسی اشکال گوناگونی دارد که متداول‌ترین آنها عبارت‌اند از: استمنا، هم‌جنس‌بازی و خودفروشی. در پیدایش انحراف جنسی به طور اعم و استمنا به طور اخص، علل مختلفی دخیل است که مهم‌ترین آنها عبارت است از: تحولات بلوغ، عوامل تحریک‌زا، عقده حقارت، مساعد نبودن محیط خانواده، معاشرت با منحرفان، ضعف ایمان و سستی پایه‌های اعتقادی، ناآگاهی از عواقب استمنا.

۴.۵. تحریکات بصری و شنیداری

ابتدایی‌ترین ارتباط که نقطه شروع اکثر گناهان و انحرافات است ارتباط بصری است و در واقع همه چیز از یک نگاه آغاز می‌شود. سپس ارتباط کلامی و سمعی و ارتباط لمسی، آتشی از عشق حیوانی و شهوت نفسانی را در انسان روشن می‌کند که تا ارضا نشود آرام نمی‌گیرد و آدمی را دچار فتنه‌ای بزرگ می‌سازد. اینها همه زمینه‌های تحریک شهوت جنسی هستند. بنابراین، اگر اسلام برای چنین ارتباطاتی محدودیت قائل شده است و زن و مرد را دعوت به پوشش و کنترل چشم، گوش، زبان و دست از دیدن، شنیدن، سخن گفتن و تماس بدنی کرده، همه به خاطر از بین بردن زمینه تحریک و ایجاد توانایی برای حفظ تعادل و کنترل نفس اماره و غریزه شهوت در انسان و خصوصاً جوانان است. بنابراین، این قسمت از محتوا در طراحی یک بازی اخلاقی و اسلامی مورد توجه است و از مناظر مختلف باید به دقت بررسی شود.

۴.۶. ترس

یکی از مشکلات روانی برخی از انسان‌ها، مسئله ترس است که در لسان قرآن و روایات با تعابیری همچون خوف و خشیت ذکر شده است. خوف و خشیت نه تنها مشکل روانی نیست، بلکه مورد توصیه آیات و روایات نیز هست. ترس در وجود انسان مرحله‌ای دارد. افراد در سنین مختلف به یک میزان از موارد یکسان نمی‌ترسند. پاسخ به ترس چهار عنصر دارد:

۱. عناصر شناختی (انتظار آسیب قریب‌الوقوع)

۲. عناصر بدنی (واکنش اضطراری بدن به خطر، به علاوه تغییرات موجود در ظاهر ما)
۳. عناصر هیجانی (احساس دلهره و وحشت‌زدگی)
۴. عناصر رفتاری (گریه، جنگ، گریز، در جای خود خشک شدن)

این معیار که به وفور در طراحی بازی‌ها استفاده می‌شود، می‌تواند به صورت کنترل‌شده و متناسب با سن بازیکن اعمال شود. البته ترس همیشه جنبه منفی ندارد. نوعی ترس ارزشی در مکتب اسلام مطرح است که اسلام انسان‌ها را به این‌گونه ترس تشویق و ترغیب کرده است. این ترس نه تنها باعث رکود و سقوط انسان نمی‌شود، بلکه عامل رشد در بُعد معنوی، مادی و دنیوی انسان به شمار می‌رود و اسلام نسبت به ترس مثبت تأکید دارد و آن را یک صفت ارزشی می‌شمارد و عقیده دارد که اگر انسان ترس مثبت را در خود تقویت کند، ترس منفی در او راه پیدا نخواهد کرد و به کمال و ارزش معنوی نیز دست پیدا خواهد کرد. به کسی که این ترس را داشته باشد، انسان ترسو اطلاق نمی‌شود، بلکه این ترس زمینه نفی ترس‌های بیهوده و نابجا است. مانند بالاترین مرحله ترس مثبت، یعنی ترس از خداوند. نشانه ایمان در انسان، این است که از خداوند بترسد. حضرت علی (ع) می‌فرماید: «از خدا طوری بترس که گویا از او هیچ اطاعت و فرمان‌برداری نکرده‌ای و آن‌گونه به او امیدوار باش که گویا هیچ معصیت نکرده‌ای».

۴.۷. نقض ارزش‌های دینی

اهانت به مقدسات؛ مقدسات اسلام به اشخاص، اشیا و اموری گفته می‌شود که جزء ارکان یا ضروریات دین اسلام بوده، انکار آنها مستلزم انکار دین اسلام و اهانت به آنها مستلزم اهانت به اساس دین اسلام باشد. نخستین چیزی که از مقدسات اسلام در ذهن می‌آید «اشخاص و مفاهیمی است که بایستی محترم شمرده شده و از گزند استهزا و اهانت در امان و مصون باشند». بدون شک ذات باری تعالی نخستین مصداق روشنی است که پاک‌تر و منزّه‌تر از او در آموزه‌های دینی وجود ندارد.^۴ پیامبران و پیشوایان دین و دیانت و سمبل‌های بشری نیز در زمره مقدسات دینی قرار می‌گیرند که باید از هر گونه تحقیر و توهین در امان باشند. مقدسات، شامل اماکن نیز می‌شود، همانند کعبه، مزار امامان، قرآن، نهج‌البلاغه و شخصیت‌های مورد احترام همچون حضرت ابوالفضل العباس، علی‌اکبر، حمزه و ... همچنین شخصیت‌های سایر مذاهب که از نظر مسلمانان واجب‌التعظیم‌اند، همانند حضرت هاجر و مریم مقدس.

اهانت در لغت، اعم است از نسبت دادن صریح الفاظ رکیک، یا هر فعل و ترک فعلی که در نظر عرف موجب توهین و تحقیر طرف گردد. توهین شامل گفتار، کردار، کتابت و حتی اشاره

صریح است. در یک ضابطه کلی می‌توان گفت هر آنچه از دیدگاه اسلام در شمار مسائل ضروری و قطعی قرار گیرد توهین به آن، جرم است، مانند توهین به قرآن، مسجدالحرام، کعبه و سایر شعائر الهی و مقدسات ضروری اسلام. بر اساس قاعده حرمت اهانت به مقدسات، توهین به مقدسات دینی حرام است.

اهانت به انجیل و تورات واقعی، که از دیدگاه قرآن آنگاه که دست‌خوش تحریف‌نشده بودند مانند قرآن کریم نورانیت داشته و از قداست برخوردار بوده‌اند، جرم است. حمایت از مقدسات سایر مذاهب عامه جهان در قبال اهانت، حتی اگر آن مقدسات مورد تأیید ما هم نباشند، از آن جهت ضروری است که توهین به باورهای دینی و مکتبی و تحقیر سمبل‌های بشر و مقدسات هر دین، علاوه بر آنکه خلاف اخلاق و وجدان بشری و کاری زشت و ناپسند است، می‌تواند موجب اختلال در امنیت و آسایش داخلی و خارجی شود و هزینه‌های سخت و سنگینی را بر بشریت تحمیل کند. می‌توان ادعا کرد که جرم‌انگاری توهین به مقدسات به دلیل برخورد آن با نظم و اخلاق عمومی، در کشورهایی که این جرم را به رسمیت شناخته‌اند (به ویژه کشورهای اسلامی)، کاملاً با قوانین بین‌المللی مربوط به حقوق بشر سازگار است. موضوعی که در بسیاری از بازی‌های وارداتی مورد حمله قرار می‌گیرد.

۸.۴. نقض هنجارهای اجتماعی

درباره نقض هنجارهای اجتماعی مانند مردم‌آزاری باید گفت که رفتار و گفتار آدمی تأثیر اساسی در سرنوشت او دارد. پیامبر اکرم (ص) در این باره می‌فرماید: «هر کس مؤمنی را بی‌آزارد، پس بی‌گمان مرا اذیت کرده، هر کس مرا برنجانند گویا خدا را آزار رسانده است و هر کس خدا را اذیت کند، چنان‌که در تورات و انجیل و زبور و قرآن آمده از رحمت خداوند به دور است». آزار و اذیت دیگران شکل خاصی ندارد، بلکه هر عملی یا سخنی که بی‌جهت موجب ناراحتی دیگران شود، مردم‌آزاری است؛ از جمله ایجاد مزاحمت، عیب‌جویی، تحقیر و اهانت، مسخره کردن، و بی‌عدالتی، که این موارد در بازی‌هایی چون همسایه چهنمی کاملاً نقض شده است.

۹.۴. ناامیدی و افسردگی

ناامیدی، تحت سه زیرشاخه عذاب وجدان، افسردگی و خودکشی بررسی می‌شود. گاهی روال بازی به گونه‌ای طراحی شده است که بازیکن برخلاف میل خود مجبور است عملی را انجام دهد یا انجام ندهد. این اتفاق باعث ایجاد نوعی عذاب وجدان و احساس گناه در او می‌شود. اما افسردگی، با علائمی چون احساس غمگینی، شکست یا کلافگی و بی‌علاقگی به همه چیز و گاه با گلابه از خدا مشخص می‌شود. ولی خودکشی یا حذف فیزیکی خود به شیوه‌های مختلف

عمدتاً به دلیل ناامیدی است که در بسیاری از فیلم‌های خارجی جوانان را تحت تأثیر قرار می‌دهد. در آموزه‌های دینی از عوامل به وجود آمدن افسردگی می‌توان به کفر و نفاق، کم‌ظرفیتی و فقدان شرح صدر اشاره کرد. در قرآن کریم آمده است: «و از رحمت خدا مأیوس نشوید که تنها گروه کافران، از رحمت خدا مأیوس می‌شوند».^۵ امیر مؤمنان (ع) فرمود: منافقان بر رفاه و آسایش مردم رشک می‌برند. در کورت‌تر کردن گره گرفتاری‌ها می‌کوشند و امید خلق را به نومیدی بدل می‌سازند» (نهج‌البلاغه، خطبه ۱۹۴، ص ۴۰۸).

درباره کم‌ظرفیتی و فقدان شرح صدر، مشکلی که در نسل جوان زیاد دیده می‌شود در قرآن کریم آمده است:^۶ «و اگر از جانب خویش، نعمتی به انسان بچشانیم، سپس آن را از او بگیریم، بسیار نومید و ناسپاس خواهد بود؛ و اگر بعد از شدت و رنجی که به او رسیده، نعمت‌هایی به او بچشانیم، می‌گوید «مشکلات از من برطرف شده و دیگر باز نخواهد گشت» و غرق شادی و غفلت و فخرفروشی می‌شد [و همه چیز را به فراموشی می‌سپرد]».

نتیجه‌گیری

چنان‌که گفته شد، بخش زیادی از زمان، فکر و انرژی جوانان و نوجوانان و حتی کودکان همه جوامع با فرهنگ‌های مختلف، در کنار رایانه و بر سر بازی‌هایی که در فرهنگ دیگری ساخته شده صرف می‌شود. این امر نگرانی‌های بسیاری راجع به انتقال مفاهیم و آموزه‌های اخلاقی خاص یک فرهنگ به فرهنگ دیگر، بدون بررسی و نقد آن و از طریق بازی‌های فراگیر رایانه‌ای، به وجود آورده است. پژوهش مورد نظر با طرح اصول اولیه طراحی یک بازی اخلاقی وارد مسئله بازی‌های رایانه‌ای شد و بعد از بیان یک سری از بایدها و نبایدها در طراحی یک بازی اخلاقی اهمیت موضوع را بیان کرد؛ چراکه این بازی‌ها آموزگاران خاموش نسل حاضر هستند که توانسته‌اند نسل حاضر را شیفته خود کنند. بنابراین، محتوایی که این آموزگاران نو به جوانان و نوجوانان ما القا می‌کنند بسیار مهم است. این محتوا در قالب یک مدل هفت‌گانه معرفی شد. این مدل هفت‌گانه برای بررسی بازی‌ها از نظر محتوای خشونت، مواد مخدر و تنباکو، محرک‌های جنسی، ترس، نقض ارزش‌های دینی، نقض هنجارهای اجتماعی و ناامیدی است و مورد تأیید اسرا^۷ است. همچنین هر یک از این مفاهیم، که بارها در بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌شود، از دیدگاه آموزه‌های اسلامی بررسی شد تا نظر دین درباره هر محتوا و استفاده از آن در دنیای واقعی معلوم شود و در کنار آن به صورت ضمنی حدود استفاده آن در چارچوب دنیای مجازی مشخص گردد. پیشنهاد می‌شود برای ادامه کار در این زمینه پژوهشی کمی درباره اثر هر

یک از مفاهیم آسیب‌زا انجام شود تا نقش پررنگ این بازی‌ها در آموزش مفاهیم بیشتر آشکار شود.

تقدیر و تشکر

نگارندگان مقاله صمیمانه از همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در معرفی و توضیح شاخص‌های اسرا تشکر می‌کنند؛ به ویژه از زحمات و مشاوره‌های مدیر سازمان اسرا جناب آقای سید محمدعلی سیدحسینی و نیز کارشناس دل‌سوز این سازمان حجت‌الاسلام و المسلمین جناب آقای دُرّانی و کمک‌های مشفقانه ایشان سپاس‌گزاریم.

فهرست منابع

۱. رفیعی، حسن و مدنی قهفرخی، سعید و وامقی، مروّنه (۱۳۸۷). «مشکلات اجتماعی در اولویت ایران»، در: *جامعه‌شناسی ایران*، دوره نهم، ش ۱ و ۲، ص ۱۸۴-۲۰۸.
۲. ستوده، هدایت‌الله (۱۳۸۳). *آسیب‌شناسی اجتماعی (جامعه‌شناسی انحرافات)*. تهران: آوای نور.
۳. علیزاده، حسین (۱۳۹۰/۴/۸). «بازی کودکان را به کار تبدیل نکنیم: نقش بازی در زندگی کودک»، در: *نشریه کار و کارگر*.
4. Brown, H. J. (2008). *Videogames and Education*, New York: M.E. Sharpe.
5. Koo, G., & Seider, S. (2012). Video Games for Prosocial Learning, Retrieved from: <http://people.bu> (last access on Aug 10, 2014).
6. Musfirah, H. (2011, February 7). More Gaming Addiction Cases at Counseling Centre, in: *Today* (Singapore), p. 4.
8. Pohl, K. (2008). "Ethical Reflection and Involvement in Computer Games", In: *Proceedings of the Conference on the Philosophy of Computer Games*, pp. 92-107.
9. Rauch, P. E. (2007). *Playing with Good and Evil: Videogames and Moral Philosophy*, Unpublished Master's Thesis, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA.
10. Schulzke, M. (2009). "Moral Decision Making in Fallout", in: *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 9(2).
11. Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, MA: MIT Press.
12. Sim, B. (2009). "He Skips Meals; Baths for Game Yet says he's Okay", in: *The New Paper* (Singapore), p. 5.
13. Stevens, R., Satwicz, T., & McCarthy, L. (2007). "In-game, in-room, in-world: Reconnecting Video Game Play to the Rest of Kids' Lives", In: Salen, K. (Ed.), *The Ecology of Games: Connecting youth, Games, and Learning*, Cambridge, MA: MIT Press, pp. 41-66.
14. Tan, J. (2012, March 11). "Extended video gaming "worsens attention issues"", in: *The Straits Times(Singapore) Prime*, p. 3.

15. Zagal, J. P. (2009). "Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Game Play", In: *Proceedings of the Digital Interactive Games Research Association Conference*, London, UK.

پی‌نوشت‌ها

1. Entertainment Software Rating Association.

۲. «حرم الله الزنا لمافیہ من الفساد من قتل نفس و ذهاب الانساب و ترک التریبۃ لاطفال و فساد الموارث» (وسائل، کتاب نکاح، باب ۱، ص ۳۹).
۳. «وَلَا يَضْرِبَنَّ بِالرُّجُلِ مَنْ لَيْعَلَمَ مَا يُخْفِيَنَّ مِنْ زِينَتِهِنَّ» (نور: ۳۱).
۴. «سبحان الله عما يصفون» (صافات: ۱۵۹).
۵. «وَلَا تَيَّأَسُوا مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا يَيْئَسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ» (يوسف: ۸۷).
۶. «وَلَمَّا أَذَقْنَا الْإِنْسَانَ مِنَّا رَحْمَةً ثُمَّ نَزَعْنَاهَا مِنْهُ إِنَّهُ لَكَيْفُوسٌ كَفُورٌ * وَلَمَّا أَذَقْنَاهُ نِعْمَاءَ بَعْدَ ضُرِّاءَ مَسَّتَهُ لِيَقولَنَّ ذَهَبَ السَّيِّئَاتُ عَنِّي إِنَّهُ لَفَرِحٌ فَخُورٌ» (هود: ۹-۱۰).
۷. نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در ایران (ESRA).



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی