

## بازیهای ویدیویی

### جامعه‌پذیری در راستای اهداف طراحان و

دکتر مرتضی منطقی  
استادیار گروه روانشناسی دانشگاه تربیت معلم

#### چکیده:

بازیهای ویدیویی، عرصه گسترده‌ای را برای طراحان بازیها، پدید آورده است تا آنان با اتکالی به آن، دست به القای اهداف مورد نظر خویش بزنند. تهیه و تولید بازیهای علمی و آموزشی خلاق و بازیهایی با کارکردهای مشاوره و درمان، امری قابل تأمل در عرصه بازیها به شمار می‌آید؛ اما در مقابل، آرایه بازیهای حاوی مسایل پرخاشگرانه، هرزه نگاری و القانات فرهنگی - سیاسی خاص، فضای متفاوتی را در اذهان کودکان، نوجوانان و جوانان پدید می‌آورد. مقاله حاضر به بررسی القانات اخیر پرداخته و پس از بحث اجمالی که در مورد جامعه‌پذیری خواهد داشت، به آرایه نمودهایی از القانات طراحان بازیهای ویدیویی خواهد پرداخت.

#### جامعه‌پذیری چیست؟

و محیط کار (برای بزرگسالان)، عوامل موثر در جامعه‌پذیری به شمار می‌روند (سچیفیر، لم، ۱۹۹۴).

□ **کودک در جریان جامعه‌پذیری، به اخذ باورها، ارزشها و رفتارهای مورد پذیرش جامعه از طریق فرهنگ یا خرده فرهنگی که وی را در بر گرفته است، نایل می‌آید**

جامعه‌پذیری روندی است که در جریان آن جامعه می‌کوشد تا مسایل مورد نظرش را به ذهن کودکان و نوجوانان خود القا سازد. بوکت کو و دیهلر (۱۹۹۸)، جامعه‌پذیری را فرایندی تعریف می‌کنند که در جریان آن کودک با ارزشها، هنجارها و مهارتهای مورد نیاز آشنایی می‌یابد. شافر (۲۰۰۰)، در بیانی مشابه خاطر نشان می‌سازد کودک در جریان جامعه‌پذیری، به اخذ باورها، ارزشها و رفتارهای مورد پذیرش جامعه از طریق فرهنگ یا خرده فرهنگی که وی را در بر گرفته است، نایل می‌آید. خانواده، مدرسه، گروه دوستان، رسانه‌های جمعی، مذهب

کتاب زمینه جامعه‌شناسی درباره دو سطح متفاوت از جامعه‌پذیری که "مجاب شدن یا هم‌نوایی عمیق یا هم‌نوایی سطحی است" (آگ برن، نیم کوف، ۱۳۵۳)، سخن می‌گوید. در همین رابطه، ارونسون (۱۳۷۰)، با تدقیق بیشتری یادآور

می‌گردد: "انواع پاسخها به نفوذ اجتماعی عبارتند از: متابعت، همانندسازی و درونی کردن".

اصطلاح متابعت، به توصیف رفتار فردی می‌پردازد که به منظور کسب پاداش و یا اجتناب از تنبیه، برانگیخته شده باشد. معمولاً این رفتار تا هنگامی دوام دارد که وعده پاداش یا تهدید و تنبیه موجود باشد. همانندسازی، به اعتقاد فرد نسبت به ارزشهایی که اختیار کرده است، اشاره دارد، اما این اعتقاد خیلی استوار و پابرجا نیست. یعنی اگر فرد، شخص یا گروهی را پسندیده و جالب بیابد، ارزشها و نگرشهای خویش را با ارزشها و نگرشهای آن شخص یا گروه، هماهنگ می‌سازد. درونی کردن، ناظر بر درونی ساختن یک ارزش یا اعتقاد به شمار می‌رود که عمیقترین و پایدارترین پاسخ به نفوذ اجتماعی است.

### جامعه‌پذیری در جریان بازیهای ویدیویی

بازیهای ویدیویی در جریان جامعه‌پذیری و تحقق القائات خویش درصدا استفاده از هر دو بعد منطقی و عاطفی، در سطح کاربرانشان برآمده‌اند.

بازیها در بعد منطقی خودشان، اولاً درصدا گرفتن هر گونه فرصت تأمل و تأنی درونی کاربران

بوده، آنها را چنان در بازی و حواشی آن غرق می‌سازند که آنها دیگر فرصت این را نمی‌کنند که مثلاً فکر کنند، افرادی که در بازی

بازیهای ویدیویی در جریان جامعه‌پذیری و تحقق القائات خویش درصدا استفاده از هر دو بعد منطقی و عاطفی، در سطح کاربرانشان برآمده‌اند.

تحت عنوان "تروریستها" معرفی می‌شوند، واقعاً چه کسانی هستند، چه ایده‌ها و افکار داشته، برای چه هدفی مبارزه می‌کنند، در این بازیها، تنها چیزی که بازیگر ادراک کرده و درصدا اجرای آنست، این است که افراد مورد نظر را باید از بین برد.

ثانیاً بازیهای اخیر، به دلیل در بوته ابهام نهادن برخی از مسایل، مانند عدم معرفی صریح کسانی که از آنها با عنوان "تروریست"، یاد می‌کند، این امکان را از بازیگران نقاد نیز می‌گیرد که برآستی افرادی را که وی موظف به از بین بردن آنهاست، چه کسانی می‌باشند؛ اما در مراحل بعد، ممکن است در بعضی از بازیهای دیگر، به تدریج پرده از ابهام پیش گفته برداشته می‌شود.

در معرفی اولیه بازی "آزادسازی"، "تروریستها و گانگسترها" بشرح زیر معرفی می‌شوند:

"در درگیریهایی سخت در گروهگان گیریهایی سیاسی، در مکانی که دیگر کاری از دست پلیس و نیروهای نظامی بر نمی‌آید و در حالی که بزرگترین باندهای تروریستی در کشور دست به اعمال ضد بشری می‌زنند و دولت در تنگنای بزرگی قرار گرفته است، آن‌گاه

اگر جزء مهم هر یک از پاسخها را نسبت به نفوذ اجتماعی بررسی کنیم، درمی‌یابیم که در متابعت

جزء مهم قدرت است، قدرت یعنی کسی که می‌تواند متابعت را پاداش داده، سرپیچی را تنبیه کند. اما متابعت، ناپایدارترین سطح نفوذ اجتماعی است و کمترین تاثیر را در فرد دارد، چرا که مردم صرفاً به سبب کسب پاداش یا پرهیز از تنبیه تبعیت می‌کنند.

در همانندسازی، جزء مهم جاذبه و کشش است، جاذبه شخص یا گروهی که فرد خود را با آن همانند می‌کند. از آنجا که فرد خود را با نمونه‌ای همانند می‌کند، مایل است که عقایدی شبیه به او داشته باشد.

در درونی کردن، جزء مهم قابلیت قبول است. قابلیت قبول



قهرمانان وارد می‌شوند. دلاورانی که می‌توانند مأموریت‌های دشوار را با سرعت هرچه تمامتر و با کمترین تلفات به پایان برسانند...

در معرفی نامه بازی "قوس و قزح" می‌خوانیم که: "این بازی مملو از نبردهای شهری در لاس و گاس است و شما دائم در خیابانها و هتل‌های شهر، با تروریست‌ها درگیری خواهید داشت".



در بازی "نیروی دلتا"، ماهیت به اصطلاح تروریست‌ها، قدری آشکارتر شده، زمانی که آنها یکدیگر را با الفاظی مانند: "سعید"، "حاجی"، "سید" و نظایر آنها صدا می‌زنند، کاربر با ملیت آنان آشنا می‌گردد. سرانجام در بازی "حمله به ایران"، زمانی که کاربر در نقش نیروهای نظامی امریکایی، جهت انهدام تاسیسات اتمی نطنز و آب سنگین اراک، وارد ایران می‌شود تا ضمن از بین بردن "خرابکاران تروریست" به آزاد سازی دانشمندان اتمی اقدام ورزد، ماهیت افراد خرابکاری که در بازی‌های مختلف از آنها سخن می‌رود، آشکارا مشخص می‌شود.

**در بازی‌های ویدیویی کاربر در عمل با فرهنگ و ارزش‌های فرهنگ غیر خودی آشنا شده، به دلیل تکرار مکرر آنها، بتدریج آنها را طبیعی تصور کرده، بدانها متمایل می‌گردد**

بررسی مضامین مطرح شده در بازی‌های ویدیویی، گویای این معناست که کاربر در عمل با فرهنگ و ارزش‌های فرهنگ غیر خودی آشنا شده، به دلیل تکرار مکرر آنها، بتدریج آنها را طبیعی تصور کرده، بدانها متمایل می‌گردد. به عنوان نمونه، مجموعه بازی سیمز<sup>۷</sup>، کاربر را در فضای یک زندگی غیر خودی، با ارزش‌های غربی قرار می‌دهد. در این بازی، کاربر به جای بازی کردن، در جریان عمل، وارد یک زندگی شده، در آن متولد شده، رشد می‌کند، مدرسه می‌رود، با دوستان مدرسه ای حشرونشر می‌یابد، سپس به دانشگاه وارد شده،

بعد از فراغت از تحصیل، به جامعه وارد می‌شود، در آنجا با ارزش‌های غیر خودی سرکار می‌رود، ازدواج می‌کند، بچه دار می‌شود و به انتهای عمر خویش رسیده و حتی می‌میرد.

بازی خدای جنگ<sup>۸</sup>، نمونه دیگری از بازی‌های رایج شده توسط طراحان بازی‌های ویدیوییست که در جریان آن، خدایان یونان قدیم مانند آرس و زئوس، به عنوان قسمتی از فرهنگ غیر خودی، مطرح شده، کاربر با آنها آشنا می‌گردد.

علاوه بر رایج شدن توصیفی کلی از فرهنگ غرب در جریان برخی از بازی‌های ویدیویی، در بعضی از بازی‌ها، نمودهای ارزشی و شاخص این دیار، نظیر مصرف گرای، برهنگی و نظایر آنها، مجدداً مورد تاکید قرار می‌گیرند.

بازی جدید "بدو مثل جهنم"<sup>۹</sup>، تماماً تحت لوای یک شرکت نوشابه سازی در جریان است. به این معنا کسی که امتیاز می‌خواهد، باید آن را در معرض حمله دیو خونخوار نگهبان دستگاه اتوماتیک نوشابه که در نقاط استراتژیک یک دخمه پر پیچ و خم جا گرفته است، به دست آورد، به این صورت هر جرعه از نوشابه که نوشیده می‌شود، امتیاز بازیگر را بالاتر می‌برد. بازی "پرواز"<sup>۱۰</sup>، از شرکت میکروسافت، در نهایت



فهرستی در اختیار کاربر قرار می‌دهد که پیوندهایی به سایت‌های اینترنتی عرضه کنندگان بلیط هواپیما دارد. مدیر فوتبال ۲۰۰۲<sup>۱۱</sup>، صفحه نمایش نتایج بازی خود را با تبلیغات موسسه آمازون که یک سایت اینترنتی فروش کتاب است، می‌آراید (اشمونت، ۱۳۸۳).

در حال حاضر خبرهایی درباره همکاری دو غول تجاری، یعنی امپراتور همبرگر، مک دونالد و غول تراشه‌های رایانه ای، اینتل، شنیده می‌شود که تحت نام "هنرهای الکترونیکی"، در صدد همکاری با یکدیگر، هستند. در بازی‌هایی که شرکت بازی‌های رایانه ای هنرهای الکترونیکی، تهیه می‌کند، رستوران‌های مجازی مک دونالد وجود دارند که در نوار تبلیغاتی کوچکی، به عرضه و تبلیغ لوگوی اینتل،

می‌پردازند.

برهنگی، ویژگی بارز دیگر است که در بازیهای ویدیویی به وفور ملاحظه می‌شود، تا جایی که در بازیهای ابتدایی‌تر مانند میکرو و سگا، از آنجا که به علت گرافیک پایین دستگاه،

**اوج اعتلای زنها را در بازیهای ویدیویی، می‌توان در جایی دید که زن با ترکیب جذابیت جنسی و پرخاشگری خویش، به کالایی مطلوب طبع مرد تبدیل شده و یا به یک شبه مرد، بدل شده است**

امکان نمایش واضح افراد (خاصه اگر از دور نمایانده شوند)، وجود ندارد؛ مهم‌ترین شاخص برای تمیز جنسیت قهرمانهای بازی، برهنگی آنهاست. زیرا، زنان در اکثریت قریب به اتفاق بازیهای ویدیویی، نیمه برهنه هستند.

در بازیهای الکترونیکی، زن به عنوان موجودی که تنها و تنها جذابیت جنسی دارد و باید با برهنه کردن خود و به نمایش نهادن اندامش، حقی برای حیات بیابد؛ مطرح می‌گردد.

در برخی از بازیهای رایج شده برای دستگاههای پیشرفته‌تر بازیهای ویدیویی، تصاویر سکسی از وضوح کامل برخوردار شده، برخی از کاربران نیز دقیقاً جهت برخورداری از همین صحنه‌ها، دست به انجام بازیهایی مانند: "سرقت بزرگ اتوموبیل: سن آندریاس"<sup>۱۲</sup>، "مکس پین"<sup>۱۳</sup>، "زن گربه سان"<sup>۱۴</sup>، "توم رایدر"<sup>۱۵</sup>، "سیمز" و مانند آنها می‌زنند؛ بازیهایی که بعضاً در برخی از کشورهای جهان (مانند استرالیا) به دلیل وجود صحنه‌های غیراخلاقی، فروش آنها (مانند بازی جی. تی. ای)

ممنوع شده است.

بازیهای عاشقانه و سکسی، وجه مهم دیگری هستند که زن در آنها به صورت ابزاری و کالا مطرح می‌شود.

طراحان بازیهای ویدیویی، در نهایت، با تهی کردن زنان از مهر و عطوفت آنها را به خشونت کشیده، چنان در پرخاشگری غرق می‌سازند که پس از جذابیت جنسی زنان، خشونت و پرخاشگری، به مثابه بارزترین واقعیت وجودی آنان، مطرح می‌شود. به این ترتیب در یک کلمه، اوج اعتلای زنها را در بازیهای ویدیویی، می‌توان در جایی دید که زن با ترکیب جذابیت جنسی و پرخاشگری خویش، به کالایی مطلوب طبع مرد تبدیل شده و یا به یک شبه مرد، بدل شده است.

زنان در بازیهای ویدیویی، فعالیتهای محدود و خاصی را بر عهده دارند. در یکی از مهم‌ترین فرازهای بازیهای الکترونیکی، زنان به عنوان موجودهایی مطرح می‌شوند که

**در بسیاری از بازیهای ویدیویی، زنان به صورت قربانی در نظر گرفته شده‌اند و به شکل مداوم محتاج کمک و یاری مردان هستند که از آن به مرد سالاری الکترونیکی یاد می‌شود**

در نهایت ضعف و سستی قرار دارند. در بسیاری از بازیهای ویدیویی، زنان به صورت قربانی در نظر گرفته شده‌اند و به شکل مداوم محتاج کمک و یاری مردان هستند و به صراحت وابستگی خود به مردان و سلطه و برتری آنان را



مورد تایید و تاکید خویش، قرار می‌دهند. برخی از محققان غربی (پرونزو، ۱۹۹۱)، از مساله اخیر با عنوان مردسالاری الکترونیکی، یاد کرده‌اند.

گذشته از مردسالاری الکترونیکی و جذابیت جنسی که به عنوان مهمترین مشخصه زن، در بازیهای ویدیویی، ملاحظه می‌شوند؛ زن ایده آلی که در بازیهای اخیر مطرح است، زنی است که با به منصفه ظهور نهادن برهنگی و جذابیت جنسی خویش، اوجی از پرخاشگری را در خود نمایان می‌سازد. از این روزنانی که در بازیهای مزبور ملاحظه می‌شوند، یا به کشتی کج پرداخته و در جریان مبارزه کمر مردان را می‌شکنند و یا آن که با به دست گرفتن سلاحهای مخوف، به انهدام هر آنچه که فرا رویشان است، اقدام می‌ورزند. در برخی از موارد نیز زنان با به دست گرفتن سلاحهای غیرمتعارف، و جنگیدن به شیوه افراد رزمی‌کار،

**خشونت، جنایت و از بین بردن هر آنچه که فراروی آدمی است، یکی از اساسی‌ترین موضوعهای مطرح شده در بازیهای ویدیویی به شمار می‌رود و سیطره آن، از بازیهای خاص کودکان خردسال گرفته تا بازیهای نوجوانان، جوانان و افراد بزرگسال، گسترده است**

سعی در تنوع بخشیدن به بازیهای ویدیویی، می‌کنند. خشونت، جنایت و از بین بردن هر آنچه که فراروی آدمی است، یکی از اساسی‌ترین موضوعهای مطرح شده در بازیهای ویدیویی به شمار می‌رود و سیطره آن، از بازیهای خاص کودکان خردسال گرفته تا بازیهای نوجوانان، جوانان و افراد بزرگسال، گسترده است.

پرونزو (۱۹۹۱)، در تحلیل محتوایی که از ۴۷ بازی مشهور ویدیویی به عمل آورد، مشاهده کرد که تنها ۷ بازی حاوی مسایل غیر پرخاشگرانه

و بقیه، حاوی مضامین پرخاشگرانه بودند. برخی از اوقات موجودات تخیلی، اسطوره‌ای یا خرافی، پرخاشگری بی حد و مرزی را در بازی به نمایش می‌گذارند. به عنوان نمونه، در بازی شیطان<sup>۱۶</sup>، شیطان پس از حمله کردن به افراد و زدن ضربات متوالی، با وارد آوردن ضربه نهایی به آنها، بدنشان را تکه تکه کرده، استخوانهایشان را به گوشه‌ای می‌ریزد، در بازی شیطان<sup>۳</sup>، پس از ظاهر شدن چهره وحشتناکی از شیطان، با هر حمله او به اطراف، خون به اینسو و آنسو پخش می‌شود و تصاویر ارباب آوری در صحنه جان می‌گیرند.

جنگ ستارگان، انهدام سیاره‌ها، سفینه‌های فضایی، رباتها و مانند آنها، از موضوعهای عادی و پیش و پا افتاده ایست که در بازیهای الکترونیکی به چشم می‌خورد.

اما همانطور که به آن اشاره شد، خشونت بازیهای ویدیویی، محدود در موجودات غیر انسانی و فرازمینی نمانده، با شدت هر چه بیشتر به جوامع انسانی تسری می‌یابد.

در بازی مبارزه مرگبار (۱)، با کوبیده شدن مشت سنگین بر زمینه تصویر، خون جاری می‌شود و سینه مبارز بازنده، در حالی که از قلاویزی آویزان شده است، توسط رقیب شکافته می‌شود و قلبی را که به آرامی می‌تپد، از آن بیرون می‌کشد و سپس، با کندن سر حریف مغلوب، در حالی که نخاع وی در ادامه سر آویخته است؛ آن را به نشانه پیروزی، بالا می‌برد.

در بازی حمله کوسه<sup>۱۷</sup>، بازیگر کوسه ماهی خونخواری را باید به گونه‌ای هدایت کند که وی موفق به شکار و دریدن چهار غواصی شود که در زیر آب قرار دارند.

در بازیهای مسابقه مرگبار<sup>۱۸</sup> و مسابقه ویرانگر<sup>۱۹</sup>، کاربر باید خودروی خویش را با سرعت هر چه تمامتر به



از آنها می‌تواند، بسیاری از موانع را دور بزند، به شکل غیرمستقیمی وی را متوجه این مساله می‌کند که برای پیشبرد هرچه بهتر و سریعتر کارها، می‌توان از بسیاری از قواعد و قوانین موجود در جامعه، تخطی کرد و به این ترتیب آموزش قانون شکنی، یکی از آموزشهای مستقیم بازیها به شمار می‌آید.

در نهایت اینکه جریان عمده‌ای از بازیهای ویدیویی، با توجه به اهداف ارزشی خاص خودشان، در جریان جامعه پذیری کودکان، نوجوانان و جوانان وارد شده، آنها را به سمت و سوی مورد نظر خویش هدایت می‌کنند.

#### توضیحات:

- 1- Compliance
- 2- Identification
- 3- Internalization
- 4- Lock down
- 5- Rainbow six vegas
- 6- Delta force
- 7- SIMS
- 8- God of war
- 9- Run like hell
- 10 - Flight simulator
- 11- Football manager 2002
- 12- G T A: San Andreas
- 13- Max Payne
- 14 - Cat woman
- 15 - Tomb rider
- 16 - Evil I
- 17- Shark attack
- 18 - Death race
- 19 - Demolition derby

#### آموزش قانون شکنی، یکی از آموزشهای مستقیم بازیها به شمار می‌آید

#### منابع:

- آگ برن و نیم کوف (۱۳۵۳). زمینه جامعه شناسی. ترجمه امیر حسین آریان پور. چ ۷. تهران: دهخدا و جیبی.
- ارنسون، الیوت (۱۳۷۰). روان شناسی اجتماعی. ترجمه حسین شکرکن. چ ۶. تهران: رشد.
- اشمونت، هیلمار. بازیهای کامپیوتری: مک دونالد در سرزمین آرزوها. ترجمه فخر یاسری، شرق، ۱۳۸۳/۷/۱۵، ص ۲۳.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۶). راهنمای اولیاد استفاده‌فرزندان از فناوریهای ارتباطی جدید: بازیهای ویدیویی - رایانه ای. تهران: فرهنگ و دانش.

**Bukatko, D. & Daehler, M.** (1998). Child development. Third Ed. Newyork: Houghton mifflin.

**Provenzo, E. F.** (1991). Video kids, making sense of Nintendo. London: Harvard university press.

**Schaefer, R. T. & Lamm, R. P.** (1992). Sociology. Fourth Ed. Newyork: McGraw - Hill.

**Shaffer, D.** (2000). Social and personality development. Fourth Ed. United Kingdom: Wadsworth.

سمت هدف براند و در صورت لزوم، بابتی رحمی هرچه تمامتر از روی جاندارانی که سعی می‌کنند از مسیروی بگریزند، عبور کند و بدون تأمل به ناله افراد زیر گرفته شده، در پی زدن به ماشینهای دیگر و باز کردن راه خویش برای پیروزی باشد.

در برخی از بازیهای پلی استیشن، کاربران به عنوان آدمهایی بد تلقی شده، نقش جنایتکاران خیالی را ایفا می‌کنند و با حمله به عابران و رهگذاران، با کشتن آنها امتیاز کسب می‌کنند. در بازی دیگری، کاربر با ماشین ربایی از مردم در خیابان و دزدیدن مواد مخدر از قاچاق فروشان، امتیاز کسب می‌کند و یا در یک بازی دیگر، بازیگر برای قتل عام عابران جایزه می‌گیرد و صدای شکستن استخوانها آنها، به جلوه‌های واقع گرای بازی، اضافه می‌شود.

”یاد دادن قانون شکنی به کاربران“، ”و جاهت بخشیدن به انتخاب راه حل‌های خشونت آمیز نزد کودکان و نوجوانان“، ”بهره جستن از رفتارهای غریزی به جای رفتار عقلانی“، ”عدم پذیرش مسوولیت در برابر خورد‌های عکس‌العملی در برابر مشکلات“، ”حل مشکلات با حداقل سرمایه گذاری ممکن و در اسرع وقت“، و نظایر آنها در بسیاری از بازیهای ویدیویی، ملاحظه می‌شود.

طراحان بازیها، با در نظر گرفتن ترفندهایی که کاربر با اطلاع

