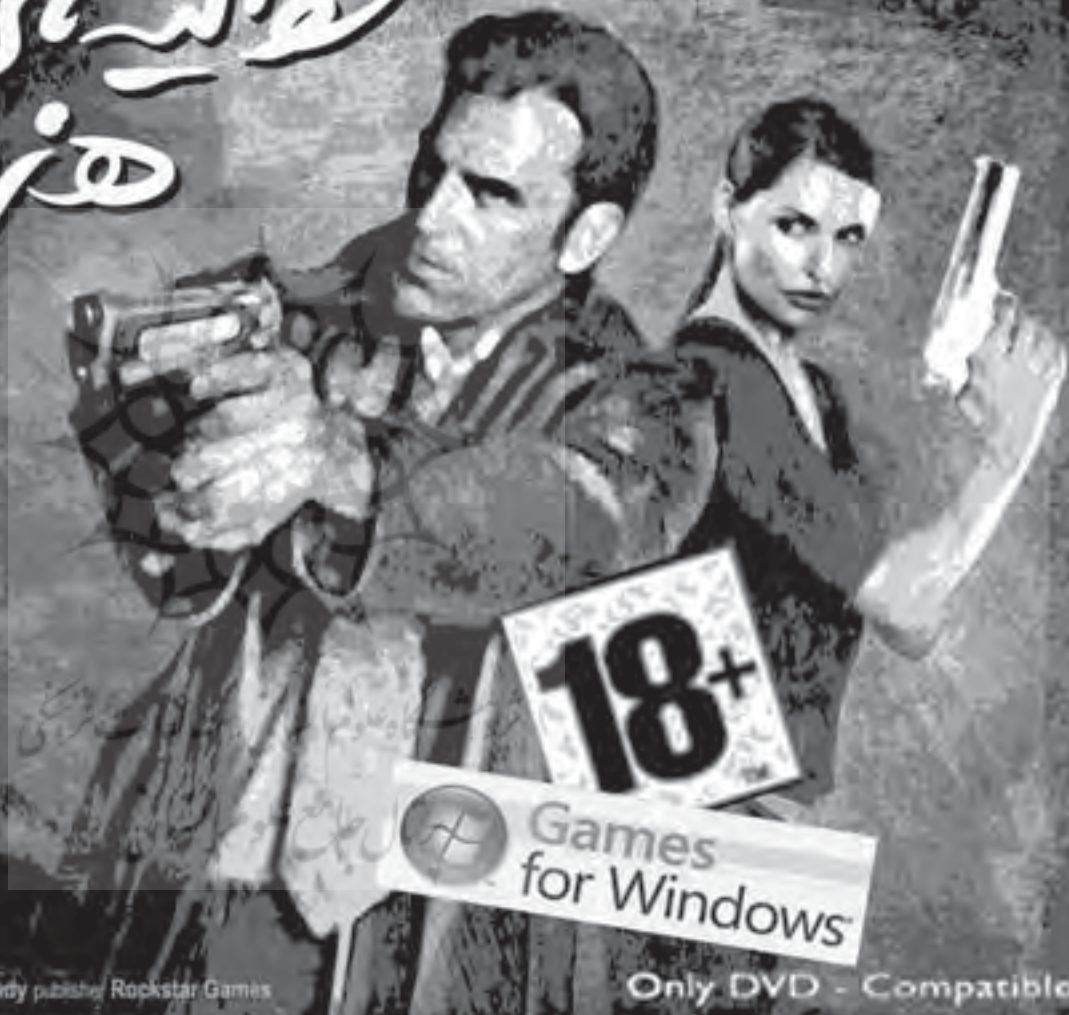




آرژونیکوئیان

عوالیہ لای بجازی ہزہ سیم



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

Only DVD - Compatible

پیامدہای منفی بازی ہای رایانہ ای

اشارہ

بازی ہای رایانہ ای را شاید از جہتی بتوان پلی بین بازی و فرہنگ دانست؛ زیرا دربر دارندہ القانات ارزشی بسیار ہستند کہ در اشکالی گوناگون و دائمی تکرار می شوند. در نوشتار ذیل بہ نکاتی در این بارہ 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 (Tombrader) 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»^۱ و «زنان را به شکل دوشیزگانی پریشان ترسیم کرده‌اند»^۲

«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»^۳

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 سیمز را نمونه بارز آن دانست. در این بازی رایانه‌ای شما دیگر بازی نمی‌کنید... طعم یک زندگی مجازی اما کاملاً واقعی 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 نیایدها

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 فرزندان 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



می‌گذارند (مانند بازی شاهزاده ایرانی). طرح مکرر جهنم، شیطان، جن، روح و ... و افزون بر این موارد طرح مسایلی مانند جادو، جادوگری، خون‌آشام و ... از جمله مواردی هستند که حتی در اذهان افراد متعادل نیز مشکل‌ساز می‌شود و در آنها نسبت به جهان‌بینی الهی، دین و دینداری و معنویت و معنا، کراهت و واژدگی ایجاد می‌کند.^۴ طرح

دراکولا یا خون‌آشام از دیگر موضوع‌های ترسناک و رعب‌آور است که در برخی بازی‌های رایانه‌ای مطرح گردیده است.

۸. تأثیر پیامد مثبت بازی رایانه‌ای

برخی از پژوهشگران که به بررسی همه‌جانبه بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند به جای این‌که آنها را تهدیدآمیز تلقی کنند جنبه‌ای از فرهنگ نوینی به شمار می‌آورند که باید با آغوش باز پذیرفته و به گونه‌ای سازنده از آنها استفاده شود.

بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای را می‌توان

فراورده‌هایی فرهنگی دانست که مستلزم مجموعه‌ای خاص از مهارت‌های شناختی و ریشه دهنده آنهاست که در این زمینه ابزار فرهنگی را برای تحقق اجتماعی شدن به شیوه‌ای شناختی فراهم می‌آورد. در این جا همچون گذشته که بازی‌های گوناگون، کودکان و نوجوانان را آماده‌فراگیری مهارت‌های لازم برای زندگی بزرگسالی می‌کرد، بازی‌های رایانه‌ای نیز زمینه‌ساز آینده‌ای است که مهارت‌های کاربری رایانه در آن برای پیشرفت در جهانی فناورانه به مراتب تعیین‌کننده‌تر می‌شود.

مطالعات و تحقیقات متعدد نشان می‌دهد که انسان حدود ۲۰ درصد آنچه را که می‌شنود و ۴۰ درصد آنچه را که می‌بیند و می‌شنود، به خوبی کسب می‌کند اما این مقدار برای آنچه همزمان می‌بیند، می‌شنود و با آن کار می‌کند، به بیش از ۵ درصد می‌رسد. کودک نیز در فرآیند انجام بازی رایانه‌ای هم می‌شنود، هم با تصاویر و اطلاعات کار می‌کند، در نتیجه میزان یادگیری و تأثیرپذیری وی، به بالاترین حد ممکن می‌رسد و از آن جا که مکتب اقتصادی آمریکا از نوع سودگرایی یا «سود به هر قیمت» است باید پرسیم که شرکت‌های تولیدکننده این بازی‌ها پایبند به رعایت هیچ اصل اخلاقی در سودآوری نمی‌باشند.

بنابراین اگر بازی‌های رایانه‌ای به لحاظ موضوع و محتوا با الگوهای فرهنگی، اجتماعی کودک هماهنگ باشد می‌توان آن را به مثابه ابزاری اساسی در جهت فرهنگ‌پذیری و جامعه‌پذیری کودک و نوجوان مورد استفاده قرار داد و موقعیتی آرمانی را برای رشد شایستگی‌ها، خودمختاری و منزلت فرد فراهم کرد.

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

۹. شکل تازه‌ای از سواد

بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای همانند دیگر پدیده‌های فرهنگی، نظامی نمادین در بردارند؛ بدین معنا که از روش مخصوص به خود

برای نمایش اشیا بهره می‌گیرند و ساختار و دستور زبان ویژه خود را دارند؛ در نتیجه، یادگیری شیوه کاربری و کسب اطلاعات در این بازی‌ها مستلزم وجود توانایی شناختی ویژه‌ای در فرد است. درست همان‌گونه که تجربه تماشای تلویزیون افراد را قادر می‌سازد شیوه‌های مرسوم ارائه اطلاعات را در برنامه‌های گوناگون آن درک

کنند، در این بازی‌ها نیز مهارت‌های ذهنی معینی باید کسب کرد تا بتوان به بازی تا مرحله پیشرفته‌اش ادامه داد. بنابر این برای کسب مهارت و سواد رسانه‌ای باید همانند سواد خواندن و نوشتن و یا ریشه‌کنی بی‌سوادی، اقدامی صورت پذیرد.

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



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

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

نقش نظارتی والدین

نظارت هنگام خرید

همان‌طور که والدین در انتخاب لباس، دوست و ... برای فرزندان‌شان، گزینشی عمل می‌کنند، در تهیه بازی‌های مناسب هم می‌توانند با نظر متخصصان و مشاوران زده، گزینشی عمل کنند؛ یعنی با اختیار چند بازی مناسب، اجازه انتخاب را به کودکان بدهند.

هنگام اجرای بازی

الف) برای جلوگیری از آسیب‌های فیزیکی و جسمی کودکان لازم نیست آنها از باربی‌های رایانه‌ای 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 بیاروند.

ب) والدین باید بر زمان بازی فرزندان‌شان نظارت داشته باشند و زمانی حدود یک ساعت پس از انجام تکالیف را به بازی‌های رایانه‌ای اختصاص دهند.

پی‌نوشت‌ها

۱. بری گانتز، اثر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای بر کودکان، ترجمه سیدحسین پورعابدینی، جوانه رشد، تهران، ۲۰۰۴.
۲. همان.
۳. مرتضی منطقی، بررسی پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای، فرهنگ و دانش، تهران و نیز گانتز، بری اثر بازی‌ها...
۴. همان.