

مطالعه انتقادی مؤلفه‌های سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز ۴ از منظر اسلام

داود رحیمی سجاسی*
جعفر محمدیان**

چکیده

از آن‌جا که بازی‌های رایانه‌ای توانسته‌اند با جذابیت و تعامل بالا، مخاطبان فراوانی پیدا کنند و به ابزاری برای جامعه‌پذیری تبدیل شوند، ضرورت بررسی محتوا و سبک زندگی پیشنهادی این بازی‌ها بیش از پیش احساس می‌شود. بنابراین، بازی رایانه‌ای سیمز ۴ به‌عنوان نمونه‌ای از بازی‌های رایانه‌ای برای بررسی انتخاب گردید. پژوهش بر این اساس شکل گرفته که چه انتقاداتی بر مؤلفه‌های سبک زندگی در این بازی رایانه‌ای از منظر سبک زندگی اسلامی وارد است؟ برای پاسخ به این سؤال، پژوهشگر با استفاده از روش کیفی تحلیل مضمون به‌عنوان بازیکن وارد دنیای بازی شد و مضامین آشکار و پنهان مؤلفه‌های سبک زندگی ارائه شده در بازی را استخراج کرد، سپس نظر اسلام را در مورد این مؤلفه‌های سبک زندگی با رجوع به منابع اسلامی به‌دست آورد و با معیار قراردادن نظر اسلام، مؤلفه‌های سبک زندگی ارائه شده در بازی را مورد قضاوت قرار داد. نتایج تحقیق نشان داد که در لایه‌های زیرین اکثر مؤلفه‌های سبک زندگی ارائه شده، دیدگاه ماتریالیسم، اومانیزم، سکولاریسم و اصالت لذت پنهان است که به هیچ‌وجه مناسب جوامع اسلامی و چه‌بسا تمام جوامع انسانی نیست. رهاورد پژوهش، آگاه‌سازی سیاست‌گذاران و مسئولان فرهنگی درباره این بُعد از بازی‌های رایانه‌ای است.

کلیدواژه‌ها

بازی رایانه‌ای، مؤلفه‌های سبک زندگی، سبک زندگی اسلامی، سیمز ۴.

بیان مسئله

بازی و اسباب‌بازی نام‌های آشنایی هستند که با دوران کودکی پیوند خورده‌اند و شاید همین پیوند سبب شود که برای آن‌ها اهمیت کمی قائل باشیم و صرفاً ابزاری برای ساکت کردن کودکان بدانیم و به بعد آموزشی و تربیتی آن‌ها توجهی نکنیم اما باید گفت که بازی، به رشد و تکوین شخصیت کودک کمک می‌کند و به تجربه‌های محدود او وسعت می‌بخشد. در جریان بازی است که کودک به پرورش فکری، عاطفی، اجتماعی و جسمانی می‌رسد.

یکی از کارکردهای بازی‌های کودکان، انتقال ارزش‌ها و نقش‌های اجتماعی است. به عبارت دیگر، از طریق بازی است که کودک اجتماعی می‌شود. در این فرآیند، فرد شیوه‌های زندگی و ارزش‌های اجتماعی جامعه‌ای که بدان تعلق دارد را کشف و درونی می‌کند (وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، ۱۳۷۸: ۹۷) و آمادگی رفتار به‌عنوان عضوی از یک جامعه را پیدا می‌کند. نکته‌ای که باید به آن توجه کنیم این است که همراه با تغییر شیوه زندگی، اسباب‌بازی‌ها نیز تغییر کردند. اسباب‌بازی‌های ساده بشر اولیه به تدریج تغییر یافته تا این که با پیشرفت علم و فناوری، بازی‌های رایانه‌ای ظهور کردند و قشر زیادی از جوانان و نوجوانان و حتی بسیاری از بزرگسالان را به خود مشغول ساختند. «شیفتگی و مسحور شدن بسیاری از کودکان و نوجوانان به این ابزار جدید، نشان از آن دارد که بازی‌ها به ابزاری جدید برای جامعه‌پذیری و شکل‌گیری هویت آنان تبدیل شده‌اند (کوثری، ۱۳۸۹: ۱).

در عصر کنونی، بسیاری از کشورها تلاش می‌کنند از طریق بازی‌های رایانه‌ای اندیشه‌های خود را به دیگران عرضه کنند و یا با اندیشه‌های دیگران مقابله کنند. از آنجا که فناوری ساخت بازی‌های رایانه‌ای در اختیار کشورهای توسعه‌یافته است، بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای با اهداف خاصی تولید و به کشورهای دیگر صادر می‌شوند؛ تغییر سبک زندگی، از جمله اهدافی است که در این بازی‌ها گنجانده شده است. سبک زندگی، مهم‌ترین بخش از شخصیت و حیات اجتماعی افراد را تشکیل می‌دهند. به همین سبب دشمنان همواره درصددند تا با تغییر نگرش‌ها و سبک زندگی افراد، بر آن جوامع دیگر تسلط یابند. در واقع یکی از شیوه‌های نوین استعمار، تهاجم به سبک و شیوه زندگی در

جوامع دیگر است تا از طریق تغییر آن زمینه برای تسلط اقتصادی و سیاسی فراهم گردد. تغییر سبک زندگی معمولاً به صورت نرم و نامحسوس صورت می‌گیرد. قبل از تغییر سبک زندگی، نگرش و دیدگاه افراد نسبت به مسائل اجتماعی و فرهنگی دگرگون می‌شود و با تغییر نگرش و جهان‌بینی فرد زمینه برای تغییر رفتار و شیوه زندگی او فراهم می‌شود.

حضرت علی علیه السلام خطاب به فرزندش امام حسن علیه السلام می‌فرماید: «همانا قلب جوان همانند سرزمین خالی است، آنچه در آن بکارند، می‌پذیرد و من پیش از آن که دلت سخت شود، به ادب تو مبادرت ورزیدم» (سید رضی، ۱۳۸۰: ۵۱۹). همچنین امام صادق علیه السلام می‌فرماید: «جوانان را پیش از آن که گروه‌های منحرف بر شما در این کار سبقت گیرند با حدیث آشنا کنید» (طوسی، ۱۳۸۴: ۱۱۱).

با توجه به احادیث، می‌توان گفت: قلب جوانان همانند زمین خالی از کشت، آماده هرگونه بذرافشانی است و هرکس این زمین خالی و آماده را آباد کند، مالک آن خواهد شد.

بازی رایانه‌ای «سیمز» یکی از انواع بازی‌های مذکور است که در آن سبک زندگی خاصی ترویج می‌شود، این مقاله درصدد است تا جدیدترین نسخه این بازی (سیمز ۴) را مورد بررسی قرار دهد. بررسی مؤلفه‌های سبک زندگی ارائه شده در این بازی و سازگاری یا ناسازگاری آنها با مؤلفه‌های سبک زندگی اسلامی از جمله ابعاد مطالعاتی این پژوهش است. گرچه در عنوان پژوهش از واژه «مطالعه انتقادی» استفاده شده اما منظور بهره‌گیری از نحله‌های انتقادی غربی نیست بلکه صرفاً رویکردی نقادانه از منظر اسلامی است.

پیشینه تحقیق

بهاره جلال‌زاده و بهزاد دوران (۱۳۸۸) در مقاله «رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای» به چگونگی اتخاذ رویکردی تحقیقاتی و کارآمد در مطالعه بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند تا به کمک آن بتوان پیام‌های پنهان بازی‌ها را یافت. نویسندگان برای پی‌بردن به پیام‌های بازی‌های رایانه‌ای، ضمن بررسی نشانه‌شناختی و مقایسه آن با ساختارهای روایی، بازی «عملیات ویژه ۸۵» - ساخت ایران - را همچون متنی در نظام نشانه‌شناسی مورد تحلیل قرار داده‌اند. نتایج نشان می‌دهد که بازی به اهداف تولیدکنندگان آن بسیار نزدیک است؛

ویژگی‌هایی نظیر: وجه تسمیه نام‌ها، علایق و انگیزه‌های شخصیت‌ها و افراد در گیر در کشمکش و رخداد‌های روایت، همگی برای مطرح کردن و شناساندن ارزش‌های فرهنگی اسلامی-ایرانی مناسب است. این ویژگی‌های محتوایی «عملیات ویژه ۸۵» را در نوع خود منحصر به فرد کرده اما در ایجاد اسطوره یا اسطوره‌هایی ماندگار در فرهنگ اسلامی-ایرانی موفق نبوده است.

مسعود کوثری (۱۳۸۵)، در مقاله «خانواده سیم؛ فراسوی جنسیت و نژاد» به بررسی بازی ویدئویی خانواده سیم (سیمز) از نظر ارزش‌های اجتماعی و خانوادگی مستور در آن می‌پردازد و می‌کوشد به پرسش زیر پاسخ دهد: آیا خانواده سیم، به بازنمایی ارزش‌های اجتماعی در جامعه آمریکا به‌ویژه خانواده آمریکایی می‌پردازد؟ خانواده سیم، چه مبنایی را برای استواری جامعه و خانواده آمریکایی پیشنهاد می‌کند؟ این نگاه چقدر با رویای آمریکایی موفقیت فاصله دارد؟

او بازی‌های رایانه‌ای را از منابع اصلی جامعه‌پذیری در جوامع معاصر به‌خصوص در دختران و زنان می‌داند و با بررسی بازی به این نتیجه می‌رسد که بازی سیمز با شبیه‌سازی بسیار جالب توجهی به بازنمایی ارزش‌های اجتماعی در جامعه و خانواده آمریکایی می‌پردازد.

تفاوت پژوهش ما با پژوهش کوثری در این است که ما دید خود را به مؤلفه‌های سبک زندگی محدود کردیم و می‌کوشیم با مقایسه مؤلفه‌های سبک زندگی ارائه‌شده با مؤلفه‌های سبک زندگی اسلامی وجود تفاوت آنها را تبیین کنیم.

حامد حاجی حیدری و سیدمهدی دبستانی (۱۳۹۲)، در مقاله «بررسی نحوه هویت‌یابی دینی بازیگران مؤنث بازی ویدیویی سیمز در تقابل با بازی» با نگاه به بازی «سیمز ۳» به نحوه تأثیر این «بازی-رسانه» در هویت‌یابی دینی بازیگران می‌پردازد. حاجی حیدری بیان می‌کند که با توجه به این که شیرازه و ارزش‌های این بازی در تقابل با دین اسلام است، ویژگی‌های مهمی؛ چون زمینه‌های فرهنگی و مذهبی مخاطب و مشارکت وی در ساخت روایت بازی، در تأثیرپذیری آنان مؤثر است. او در این مقاله از روش مصاحبه با بازیگران استفاده کرده تا تعامل و مشارکت آن‌ها در بازی سنجدیده شود و سپس با استفاده از مدل کدگشایی استوارت هال، نتایج تفسیر شده‌اند. بنابر نتایج به‌دست آمده، میزان استحکام

هویت مذهبی افراد نسبت برعکسی با تأثیرپذیری آنان از بازی دارد. بنابراین، افراد غیرمذهبی با بازی هم‌نوا شده و با محتوای بازی هم‌افزایی انجام می‌دهند، اما افراد مذهبی در برابر بازی مقاومت کرده تا بالاخره در رفت و برگشت‌هایی در نقطه‌ای به تفاهم برسند. عبدالله فریود (۱۳۹۲) نیز در پایان نامه «نقد مؤلفه‌های سبک زندگی ارائه‌شده در برنامه من و تو پلاس؛ شبکه من و تو»، اهمیت شبکه‌های ماهواره‌ای را در تأثیرگذاری فراوان آن‌ها می‌داند و درصدد است تا با استفاده از روش کیفی نشانه‌شناسی و همچنین با کمک گرفتن از الگوی کیت سلیبی و کاودری به این سؤال پاسخ دهد: «برنامه من و تو پلاس، درصدد القای چه سبک زندگی است؟». یافته‌های او بیانگر آن است که برنامه مذکور با تأکید بر مخاطبان زن جوان، سعی در ارائه سبک زندگی غربی به خصوص سبک زندگی انگلیسی دارد و در نهایت، بیان می‌کند که «سبک زندگی ارائه‌شده با آنچه اسلام آن را برای زندگی آدمی تجویز می‌کند، منافات دارد».

به‌طور کلی اصلی‌ترین تمایز این پژوهش با پژوهش‌های مذکور، در نوع نگاه و حوزه پژوهش است، این پژوهش با نگاهی انتقادی از منظر اسلام به دنبال تحلیل پیام بازی‌های رایانه‌ای است و از این منظر تحقیق بدیعی محسوب می‌شود.

ملاحظات نظری و مفهومی

بازی‌های رایانه‌ای

از منظر استوارت کیت^۱ بازی رایانه‌ای یک بازی ویدئویی است که به‌جای اجرای بازی در کنسول‌های ویدئویی یا دستگاه آرکید، در رایانه شخصی انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، به دلیل تولید تصویر متحرک با امکان نمایش آن روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدئویی نیز محسوب می‌شوند (قابل بازیابی در خبرگزاری مجلس شورای اسلامی). کوثری می‌گوید: «بازی رایانه‌ای عبارت است از: هر صورتی از نرم‌افزار رایانه - مبنای، متنی یا تصویری، تک بازیکن یا چند بازیکن که در یک محیط فیزیکی یا شبکه‌ای اجرا می‌شود» (کوثری، ۱۳۸۹: ۱۲).

1. Stuart Keith

بازی رایانه‌ای سیمز^{۱۴}

بازی سیمز، از بازی‌هایی است که توانسته با استفاده از ژانر شبیه‌ساز، مخاطبان فراوانی پیدا کند و سیمز ۴ نسخه جدید این مجموعه به مراتب از نسخه‌های قبلی کامل‌تر است.

جامعه‌پذیری^۲

اجتماعی شدن یا جامعه‌پذیری مفهومی است که به توصیف و تبیین چگونگی رفتارهایی می‌پردازد که فرد را قادر می‌سازد تا فرهنگ جامعه خود را پذیرفته و در او نهادینه شود. در واقع، جامعه‌پذیری «فرآیندی است که بر اساس آن، فرد به اکتساب قوانین، رفتار و نظام باورها و بازخوردهای جامعه یا گروه مشخصی دست می‌یابد تا بتواند در درون آن جامعه زندگی کند» (دادستان، ۱۳۸۶: ۱۷۹). در جامعه‌پذیری، جامعه به القای ارزش‌ها و هنجارهای خویش به افراد نائل می‌آید (منطقی، ۱۳۸۳: ۵۸). در این میان، جامعه نه تنها برای بقای خود، افراد جامعه را به شیوه‌های گوناگون آموزش می‌دهد تا آن‌ها نمادها، الگوها، ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی را در روابط متقابل خود به کار بگیرند، بلکه در تلاش است تا با دگرگونی‌هایی که در نظام اجتماعی و ترکیب افراد جامعه به علت مرگ و میر، زاد و ولد و مهاجرت رخ می‌دهد، به خودسازی و نوسازی خویش پردازد (سیف‌الهی، ۱۳۸۶: ۱۲۹).

جریان جامعه‌پذیری به دو صورت پیش می‌رود. گاهی اوقات گروه عمده جامعه‌پذیر کردن فرد می‌پردازد. مانند: زمانی که خانواده و مدرسه آگاهانه هنجارهای زندگی گروهی را به کودک آموزش می‌دهند و گاهی نیز زندگی گروهی، خودبه‌خود فرد را جامعه‌پذیر می‌کند. مثل: وقتی که رفتار پدران و مادران بی‌آن که خود آن‌ها متوجه باشند، سرمشق کودکان قرار می‌گیرد (شمس افندآباد، ۱۳۸۴: ۱۵۸-۱۵۹).

سبک زندگی

سبک زندگی معادل واژه انگلیسی «لایف استایل»^۳ است. در لغت‌نامه «رندم هوس»^۴

1. THE SIMS4
2. Socialization
3. Lifestyle
4. Random House

سبک زندگی این گونه معنا شده است: «شیوه زندگی یا سبک زیستن که منعکس کننده گرایش‌ها، سلیقه‌ها، معیارهای اخلاقی، سطح اقتصادی و... که با هم طراز زندگی کردن فرد یا گروهی را می‌سازند» (مهدوی کنی، ۱۳۸۷: ۵۱).

وبلن، سبک زندگی را الگوی رفتار جمعی می‌داند. این رفتارها از جنس رسوم و عادات اجتماعی و روش‌های فکری هستند. همچنین، سبک زندگی فرد را تجلی رفتاری سازوکار روحی، عادات فکری و معرفت او قلمداد می‌کند (vebeln, 1919: 105). وبر، تعریف دقیقی برای سبک زندگی ارائه نمی‌کند اما دنیس رانگ در مقاله خود درباره اندیشه‌های وبر می‌گوید: منظور وبر از سبک زندگی، ارزش‌ها و رسم‌های مشترکی است که به گروه احساس هویت جمعی می‌بخشد و نه آن‌طور که در حال حاضر معمولاً این اصطلاح به کار می‌رود؛ یعنی به‌عنوان یک روش یا راه زندگی که به سبب سازگاری‌اش با نیازهای روان‌شناختی افراد، آزادانه انتخاب می‌شود (توسلی، ۱۳۷۳: ۶۲). گیدنز، معتقد است سبک زندگی را می‌توان به مجموعه‌ای کم‌وبیش جامع از عملکردها تعیین کرد که فرد آن‌ها را به کار می‌گیرد؛ چون نه فقط نیازهای جاری او را برمی‌آورند، بلکه روایت خاصی را هم که وی برای هویت شخصی خود برگزیده است، در برابر دیگران متجسم می‌سازند. از این نگاه، سبک‌های زندگی کردارهایی هستند که به جریان عادی زندگی روزمره تبدیل شده‌اند. جریان‌هایی که در لباس پوشیدن، غذا خوردن، شیوه‌های کنش و محیط دل‌خواه برای ملاقات کردن دیگران جلوه می‌کند (رسولی، ۱۳۹۲: ۲-۳).

سبک زندگی اسلامی

می‌دانیم تمایلات و ترجیحات، متأثر از نظام معنایی افراد است و یکی از نظام‌های معنایی دین است. بنابراین، سبک زندگی ناشی از تمایلات و ترجیحات متأثر از اسلام، سبک زندگی اسلامی نامیده می‌شود. به عبارت دیگر، می‌توان گفت که عموم ادیان دارای نظام معنایی، آموزه‌ها، نهادها و ساختارهایی هستند که پیروان‌شان را در ایجاد سبک‌های زندگی مبتنی بر آن‌ها توانمند می‌کنند (مهدوی کنی، ۱۳۸۷: ۱۸۷). پس سبک زندگی دینی، سبکی است از زندگی، که الگوهای مطرح در آن از ترجیحات دینی یا مبتنی بر مبانی دینی پدید آمده است (عیوضی، ۱۳۹۲: ۲۳).

مؤلفه‌های سبک زندگی

از راه‌های درک بهتر مفهوم سبک زندگی از نظر اندیشمندان مختلف، بررسی عناصر و مؤلفه‌هایی است که آنها برای سبک زندگی برشمرده و یا در تحقیقات خود از آنها به‌عنوان شاخصه (تعریف عملیاتی) بهره برده‌اند. در این جا منظور از مؤلفه، اموری است که مصداق عینی سبک زندگی محسوب می‌شوند (مهدوی کنی، ۱۳۸۷: ۵۹). کلاکسون در یک جمع‌بندی در مورد شاخصه‌های مورد مطالعه سبک زندگی در دهه پنجاه به رفتارهای شخصی مصرفی که حاکی از ترجیحات فردی است، اشاره می‌کند؛ مواردی مثل: نحوه استفاده از صنایع فرهنگی، تفریحی و ورزشی، نحوه بازی کردن و لباس پوشیدن. راجر برون می‌گوید: «تفاوت‌ها در سبک زندگی در بی‌اهمیت‌ترین چیزها شکل گرفته است»؛ از عادات نوشیدن و خوردن سالاد گرفته تا انتخاب کلمات و طرز پوشش و عادت نشستن، همچنین شیوه‌های تربیت کودکان، رفتارهای جنسی، بهداشتی، مذهبی و سیاسی و میزان عصبی یا روانی‌بودن (کاویانی، ۱۳۹۱: ۳۶).

بورديو، بررسی سبک زندگی را، اول، مطالعه دارایی کالاهای تجملی یا فرهنگی‌ای می‌داند که افراد جمع کرده‌اند؛ مانند: خانه، ویلا، قایق تفریحی، ماشین ااثیه، نقاشی‌ها، کتاب‌ها، نوشابه‌ها، سیگارها، عطر، لباس‌ها و دوم، مطالعه فعالیت‌هایی که با آن خود را متمایز نشان می‌دهد: ورزش‌ها، بازی‌ها، تفریحات (پیاده‌روی یا کوه‌پیمایی، اسکی یا سوارکاری، گلف یا تنیس)، لباس پوشیدن، رسیدگی به ظاهر بدن خود، نحوه استفاده از زبان و بودجه (همان: ۳۷).

در کارهای چاپین و اسول تکیه اصلی بر بررسی محل سکونت، نوع خانه، وسایل اتاق نشیمن و دیگر جلوه‌های عینی‌شان و منزلت بود. ون هوتن، عناصر سبک زندگی در خانواده را چنین توصیف می‌کند: ااثیه، اشیاء هنری، انواع لباس پوشیدن، متون خواندنی، آلات موسیقی، سلیقه در غذا و مشروبات، روش پخت، نوع صحبت کردن در خانه نوع گذران اوقات فراغت، بودجه‌بندی، روابط با فرزندان، ضوابط و روش‌های تربیت کودک، تراکم جمعیت ساکن در خانه و محل (که محدوده حریم‌های خصوصی و میزان سروصدا و تعاملات را تعیین می‌کند)، نوع و ویژگی‌های اشتغال (اعضای خانواده، نوع لباس کار یا محل کار، فاصله محل کار تا خانه، میزان مأموریت‌ها، زمان دوری از خانه).

مهدوی کنی پیشنهاد می‌کند عناصر مذکور در چهار مقوله طبقه‌بندی شوند: اموال (سرمایه‌ای و مصرفی)، فعالیت‌ها (عادات، شغل، گذراندن اوقات فراغت و غیره)، نگرش‌ها و گرایش‌ها و روابط انسانی (از بین فردی گرفته تا اجتماعی) (مهدوی کنی، ۱۳۸۷: ۵۹-۶۳).

جدول مولفه‌های سبک زندگی

مسکن و املاک	اموال	مولفه‌های سبک زندگی
اتومبیل		
تلفن همراه		
تزیینات و دکوراسیون		
پوشش ظاهری		
ثروت و دارایی		
کار و تلاش فردی	فعالیت‌ها	
تقسیم کار		
شیوه گذران اوقات فراغت		
تفریحات و ورزش		
شیوه آرایش و پیرایش		
آینده‌گرایی و گذشته‌گرایی دنیاگرایی		بینش‌ها، نگرش‌ها و گرایش‌ها
قدرت‌مداری		
خوشبختی و سعادت		
امنیت و آسایش		
نشان‌های فرهنگی از قبیل: نشان‌های بومی و محلی، ملی، بین‌المللی، سنتی و مدرن.		
انجام شعائر و مناسک دینی		

جمع‌گرایی و فردگرایی	روابط انسانی	
حرمت و احترام		
ارتباط‌های گروه‌های اجتماعی		
ارتباط‌های خانوادگی و خویشاوندی		
ارتباطات مبتنی بر روابط شغلی		
ارتباطات فردی		
نوع بیان و لهجه		
لحن و گفتار		

(برگرفته از مهدوی کنی، ۱۳۸۷: ۶۳)

در این تحقیق، جدول فوق به‌عنوان مرجعی برای مؤلفه‌های سبک زندگی در نظر گرفته می‌شود؛ البته با این فرض که منظور از مؤلفه، بینش‌ها، نگرش‌ها و گرایش‌ها، رفتارهای نشئت گرفته از بینش‌ها، نگرش‌ها و گرایش‌ها باشد.

دیدگاه اسلام در مورد مصرف

از دیدگاه ارزشی اسلام، چگونگی و مقدار مصرف، بر اساس اصولی مشخص می‌گردد که به برخی از آن‌ها اشاره می‌شود.

۱. اصل نیاز

هدف نهایی انسان در جهان بینی اسلامی، دست‌یابی به مقام قرب الهی از راه عبودیت است. هر چیزی که انسان را در وصول به این هدف یاری دهد، نیاز وی شمرده می‌شود. از این‌رو، از دیدگاه اسلام، مصرف با هدف تأمین نیازمندی‌های مادی، ضرورتی ارزشمند است (ایروانی، ۱۳۸۸: ۱۹-۲۰).

۲. اصل تقدیر معیشت

تقدیر معیشت در واقع، برنامه‌ریزی صحیح و واقع‌بینانه و ساماندهی به مسائل اقتصادی

است تا استفاده از امکانات مالی برای تأمین نیازها و رفاه نسبی، هرچه بیشتر و بهتر انجام گیرد. امام علی علیه السلام می‌فرماید: «التقدير، نصف المعيشه»؛ تقدیر و اندازه‌گیری، نیمی از وسیله زندگی است (حزانی، ۱۳۵۵: ۱۰۵) و نیز: «استواری زندگی به حُسن تقدیر است و ملاک آن، تدبیر نیک است» (آمدی، ۱۳۸۲: ۳۵۴).

۳. اصل اعتدال

از معیارها و ارزش‌های مهم اسلامی در تمام ابعاد زندگی و از جمله مصرف، اصل اعتدال است؛ اصلی که آموزه‌های دینی بر آن تأکید کرده [و]، از سوی خرد و فطرت آدمی نیز مهر تأیید خورده است (ایروانی، ۱۳۸۸: ۳۵). امام حسن عسکری علیه السلام می‌فرماید: «سخاوت» اندازه‌ای دارد که فراتر از آن، اسراف است... و میانه‌روی حدی پایین‌تر از آن خساست است» (مجلسی، ۱۴۰۳، ج ۶۶: ۴۰۷).

۴- اصل الگوناپذیری از بیگانگان

از اصول تأکید شده مصرف در آموزه‌های دینی، پرهیز از الگو قراردادن بیگانگان و به‌ویژه دشمنان جامعه اسلامی در مصرف است. امام باقر علیه السلام می‌فرماید: «خداوند به پیامبری از پیامبرانش وحی فرمود که به قومت بگو: لباس دشمنان مرا نپوشند و غذای آنان را نخورند و به شکل آنان ظاهر نشوند که در این صورت، به‌سان آنان، دشمن من خواهند بود» (همان: ۱۷۲). همچنین رسول خدا صلی الله علیه و آله می‌فرماید: شکل‌ها [و مدهای مصرفی] به یکدیگر همانند نمی‌گردد، جز آن که خلق و خواها به هم نزدیک شود و هر کس خود را شبیه گروهی سازد، از آنان به‌شمار می‌رود (ایروانی، ۱۳۸۸: ۴۷).

چگونگی تأثیر بازی‌ها رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای، به‌عنوان رسانه‌ای تعاملی، محیطی برای کاربران خود فراهم کرده‌اند که موجب ایجاد حس حضور در آن‌ها می‌شود (حس حضور: حالتی روان‌شناختی و مبتنی بر روحیات متفاوت افراد است که به‌واسطه برخی فناوری‌ها و تکنیک‌های رسانه‌ای، یک تجربه ذهنی شخصی، برای کاربری که

اطاعات کامل و دقیق از چگونگی شکل‌گیری این تجربه [را] ندارد، پدید می‌آورد (مینایی و رازی‌زاده، ۱۳۹۳: ۲۵-۴۸).

حس حضور در فضای مجازی بازی‌های رایانه‌ای، به هم ذات‌پنداری و حتی فراتر از آن، به یکی‌شدن کاربر با شخصیت درون بازی منجر می‌شود. یکی‌شدن کاربر با شخصیت درون بازی، برای او هویتی مجازی به‌وجود می‌آورد (همان). زمانی که کاربر در شرایطی قرار می‌گیرد که بدون واکنش از خسارت جانی و مالی، یا هرگونه محدودیت زمانی و مکانی، با موجودات اساطیری مبارزه می‌کند، با پلیس یا نیروهای شرور درگیر می‌شود، یا در نبردهای قرون گذشته می‌جنگد، طبعاً رفتارهایی از خود بروز می‌دهد که محدودیت‌های فضای واقعی و هویت واقعی او اجازه ظهور و بروز همه آن‌ها را نمی‌دهد. چنین رفتارهایی موجب پدیدآمدن هویت دیگری در کاربر می‌شود، فضای مجازی، بدین‌گونه هویت مجازی را می‌سازد. هم‌نشینی هویت مجازی با هویت واقعی در وجود کاربر، زمینه را برای تأثیرگذاری و تأثیرپذیری این دو مهیا می‌کند. این هم‌نشینی، از طریق تأثیرگذاری غیرمستقیم، یکی از سریع‌ترین راه‌ها برای تغییر هویت واقعی است. به همین دلیل است که در مدارس ابتدایی برخی از کشورهای توسعه‌یافته، برای جامعه‌پذیری کودکان از بازی‌های رایانه‌ای هدف‌مند استفاده می‌شود. بازی‌های رایانه‌ای که به دلیل تعاملی بودن از قابلیت تأثیرگذاری بسیار زیادی برخوردارند، در زمره بهترین ابزارها برای تأثیرگذاری بر هویت واقعی مخاطبان قرار می‌گیرند (همان).

بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر محتوا، دارای فضایی هستند که می‌توان درون آن زندگی کرد. همین که بازی را راه می‌اندازیم و اندکی در آن به پیش می‌رویم، از یاد می‌بریم که در حال بازی، و به معنای گسترده‌تر زندگی، در فضای غیرواقعی بازی هستیم. فضای مجازی بازی، به سادگی فریمان می‌دهد و ناگهان خودمان را وسط معرکه می‌یابیم. انگار نظیر شخصیت‌های درون بازی، ما هم وارد بازی شده‌ایم و در حال تعامل با آنان هستیم (کوثری، ۱۳۸۹: ۲).

روش تحقیق

در این تحقیق روش تحلیل مضمون که روشی کیفی است به‌عنوان روش پژوهش انتخاب

شده است. این پژوهش با استفاده از نظر براون و کلارک (۲۰۰۶) مضامین را به دو دسته مضامین مشهود و مضامین مکنون تقسیم می‌کند. مضامین مشهود: آن‌هایی هستند که به صورت مستقیم در متن قابل مشاهده‌اند و مضامین مکنون: آن‌هایی هستند که به صورت مستقیم در متن قابل مشاهده نیستند.

در سطح مشهود، معنا با توجه به معنای ظاهری یا آشکار داده‌ها شناخته می‌شود و تحلیل‌گر به دنبال شناخت چیزی فراتر از آنچه در متن وجود دارد، نیست و در سطح مکنون، تحلیل مضمون، فراتر از معانی مشهود و آشکار محتوای داده است. محقق، ایده‌ها، مفروضات و مفاهیم نهفته (ایدئولوژی‌ها) را - در داده‌ها که شکل‌دهنده محتوای صریح داده‌هاست - می‌شناسد یا ارزیابی می‌کند.

یافته‌های تحقیق

مسکن

مضمون آشکار

همه خانه‌های پیش‌ساخته دارای اتاق‌های اصلی (آشپزخانه، سالن، حمام، توالت و اتاق خواب) هستند و اتاق‌های دیگر مانند اتاق مطالعه، ناهارخوری، اتاق کودک (اسباب‌بازی) و... با توجه به میزان پول، مهارت و شغل قابل خریداری است. در اکثر خانه‌هایی که به صورت پیش‌ساخته وجود دارند، سالن قسمت اصلی است و در گوشه‌ای از آن، آشپزخانه^۱ قرار دارد. همچنین در اطراف این سالن، سرویس بهداشتی، حمام و اتاق خواب قرار دارد. وجود پنجره‌های بزرگ از دیگر ویژگی‌های این خانه‌ها است.

مضمون پنهان

از آن‌جا که ساخت خانه یک پدیده فرهنگی است، شکل و سازمان‌دهی آن به شدت تحت تأثیر محیط فرهنگی‌ای است که به آن تعلق دارد. خانه به عنوان مکانیسم فیزیکی، از آن جهت که به بیان جهان‌بینی، عادات و رسوم، باورها و ساختن و بازتولید آن‌ها کمک

1. open

می‌کند، قابل مقایسه با دیگر مکانیسم‌ها یا نهادهای اجتماعی همچون آموزش و مذهب نیست (قابل بازیابی در خبرگزاری فارس).

ترویج چنین معماری، باعث القای فرهنگ بیگانه و رخت بر بستن حجب و حیا از زندگی‌ها می‌شود. همان‌طور که مک لوهان گفته است: «رسانه، همان پیام است» می‌توان معماری را نوعی رسانه دانست که در خود پیام‌های فراوانی دارد. پس نمی‌توان چشم و گوش بسته، معماری غربی را وارد زندگی خود کنیم و از آسیب‌های آن دور باشیم. معماری غربی، طوری طراحی شده است که فضای محرم و نامحرم را نادیده می‌گیرد. به‌عنوان مثال، در این نوع معماری آشپزخانه که اغلب محل حضور زنان است؛ به‌گونه‌ای طراحی شده است که به راحتی توسط میهمانان قابل مشاهده است، دستشویی و حمام در گوشه‌ای از محوطه داخلی منزل قرار دارند و در صورت نیاز اهل خانه، ناگزیر باید در برابر میهمان از آن‌ها استفاده کنند یا در استفاده از آنها در هنگام حضور میهمان و حتی حضور سایر اعضای خانواده دچار مشکل شوند. این مسائل و مانند آن، به تدریج حجب و حیا بین اعضای خانواده و حساسیت نسبت به حضور نامحرم را از بین می‌برد و اگر کسانی بدون تغییر معماری خانه، در صدد حفظ حریم‌های مورد نظر اسلام برآیند؛ ناگزیرند از روابط خویشاوندی و اجتماعی خود که اسلام بر آن تاکید کرده، بکاهند. پس می‌توان معماری - که نمود آن در این بازی، مسکن است - را نوعی «دستگاه ایدئولوژی‌ساز» دانست که به تدریج ایدئولوژی خود را بر مخاطبانش مسلط می‌کند؛ ایدئولوژی‌ای که با دین اسلام سازگار نیست.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
 فصلنامه علمی-پژوهشی مطالعات فرهنگی
 زمستان ۱۳۹۳، شماره ۱۳

نقد مؤلفه مسکن از منظر اسلام

در معماری اسلامی یکی از کارکردهای مهم خانه ایجاد حریم برای زنان است. خانه رسول خدا ﷺ و حضرت خدیجه رضی الله عنها، خانه‌ای زیبا و دارای چهار اتاق، سه اتاق اندرونی (یک اتاق برای فرزندان، یک اتاق برای پیامبر اکرم صلی الله علیه و آله و حضرت خدیجه رضی الله عنها و یک اتاق نیز برای عبادت) و اتاق بیرونی هم برای ملاقات با مردم و میهمانان بوده است (صبری پاشا، ۱۳۸۳: ۱۸۹).

اما در معماری ارائه شده توسط بازی، کارکرد پنهان‌سازی خانه بسیار کاهش یافته و

کمتر نقش ایجاد فاصله بین خودی و غیر خودی را ایفا می‌کند، آپن شدن آشپزخانه، برداشته شدن اندرونی و بیرونی، افزایش پنجره‌ها و گشودگی به فضاهای بیرون و این که فضاهای نشیمن گاهی طوری طراحی شده‌اند که در آن‌ها تفکیک خاصی بین فضای مهمان و اهالی خانه وجود ندارد، سبب شده است تا همه افراد حاضر در خانه، اعم از مهمانان و اهالی خانه، دور هم در یک فضا جمع شوند. این امر سبب می‌شود که به تدریج حریم‌ها کم‌رنگ شده و حیا نیز از بین برود.

در معماری اسلامی، درون هیچ خانه‌ای از بیرون، قابل دیدن نیست؛ بلکه ورودی بسیاری از خانه‌ها به نحوی طراحی شده‌اند که اگر در خانه نیز باز بماند حیاط و درون خانه قابل مشاهده نباشد. از دیگر ویژگی‌های معماری اسلامی، پوشیدگی درونی خانه‌هاست. معماری اسلامی، همه فضای منزل را در برابر دیدگان میهمان نامحرم، قرار نمی‌دهد و فضاهای خصوصی خانه (همچون: آشپزخانه، سرویس‌ها و اتاق‌های استراحت) را به گونه‌ای طراحی می‌کند که در معرض دید نباشند.

امام صادق علیه السلام می‌فرمایند: «شایسته است محل تخری در پوشیده‌ترین جای خانه باشد» (عمر جعفری کوفی، ۱۹۶۹: ۷۰). این در حالی است که در این بازی، دستشویی و حمام در اغلب موارد در دید افراد دیگر قرار دارند. گرچه می‌توان با خرید زمین، خودمان خانه‌ای مناسب بسازیم ولی سازوکار بازی به گونه‌ای طراحی شده است که صرفه اقتصادی در خرید خانه است و کمتر بازیکنی رغبت به انجام چنین کاری دارد و اگر بازیکن، چنین کاری را انجام دهد، در انجام مراحل دیگر بازی دچار مشکل می‌شود.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
 پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
 پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

تزئینات و دکوراسیون خانه

مضمون آشکار

در منوی وسایل، انواع مختلفی از تخت خواب، مبل، صندلی، نیمکت، کابینت، سینک، توالت، دوش، وان، شطرنج، تلسکوپ، میکروسکوپ، تابلو نقاشی، گیتار، پیانو، انواع گلدان، آینه، پرده، قفسه کتاب، چراغ روشنایی، تلویزیون، کامپیوتر، رادیو ضبط، گاز، یخچال، هود، سطل آشغال، وسایل تزئینی آشپزخانه، در و پنجره، مجسمه، و یتیرین‌های تزئینی و شومینه وجود دارد.

سیم، برای حفظ شادابی و دستیابی به حس مطلوبش نیازمند استفاده از وسایل دکوری و گران‌قیمت است. وسایل ارزان‌قیمت بدون تأثیر یا دارای تأثیر منفی‌اند و وسایل گران‌قیمت دارای آثار مثبت معرفی می‌شوند؛ این وسایل می‌توانند استرس یا ناراحتی‌ها را از بین ببرند، همچنین این وسایل می‌توانند احساسات را تغییر دهند برای مثال، می‌توان حس عصبانیت یا حس تمرکز را با استفاده از وسیله‌ای به حس اطمینان تبدیل کرد!

مضمون پنهان

توجه فراوان به امکانات و وسایل منزل و این که وسایل گران‌قیمت‌تر آسایش بیشتری را فراهم می‌کنند، از یک سو باعث ترویج مصرف‌گرایی می‌شود که به نوبه خود دارای آثار مضر فراوانی برای شخص و جامعه است از جمله: مد‌گرایی، تبدیل ثروت و مصرف به ارزش، ایجاد شکاف طبقاتی، ایجاد احساس محرومیت و افسردگی، ایجاد فشار اجتماعی، افزایش وابستگی به بیگانگان. همچنین پدید آمدن نوعی استعمار که استعمارشدگان آن، در دور باطلی از مصرف در جهت تأمین منافع سرمایه‌داران به دام افتاده‌اند. از سوی دیگر، ایدئولوژی حاکم بر مصرف‌گرایی، مادی‌بودن زندگی انسان است. چنین ایدئولوژی‌ای انسان را سطحی و تک‌ساختی می‌سازد. انسانی که با این فکر رشد یافته باشد، زندگی را محدود به عناصر مادی می‌داند. از نتایج سطحی و محدود شدن زندگی به خصایص حیوانی، بی‌ارزش شدن یا حتی ضد ارزش شدن برخی از صفات متعالی همچون: شجاعت، شهادت‌طلبی، انسان‌دوستی، میهن‌دوستی، کار و تلاش و توجه به محیط‌زیست است. کشوری که اعضای آن دارای چنین ویژگی‌ای باشند، قدرت دفاع از خود را از دست داده و به زودی تحت سلطه دشمنان خود قرار خواهد گرفت.

نقد مولفه تزینات و دکوراسیون خانه از منظر اسلام

سیره انبیاء و اهل بیت علیهم‌السلام بر ساده‌زیستی استوار بوده است اما نباید چنین برداشت کرد که اسلام با تزینات و زیبایی محیط خانه مخالف است بلکه برعکس، اسلام از زیبایی و زینت متعارف که با موازین شرعی مطابقت داشته باشد استقبال می‌کند. امام صادق علیه‌السلام فرمودند: «خداوند دوست دارد هر گاه به بنده‌ای نعمتی ارزانی داشت، آثار آن نعمت را در

او ببیند. سؤال کردند: چگونه؟ حضرت فرمودند: استفاده از لباس خوب، بوی خوش، منزلی تمیز که با گچ سفیدکاری شده باشد و فضای بیرونی منزل تمیز باشد و داخل منزل از روشنایی و نور خوب بهره‌مند باشد. همچنین روایاتی موجود است مبنی بر این که دورتادور اتاق امام صادق علیه السلام با آیه‌الکرسی و سمت قبله محل عبادتش با آیات قرآن تزیین شده بود (فجری، ۱۳۸۹: ۱۰۲-۱۱۳).

بازی «سیمز ۴» به گونه‌ای طراحی شده است که هرچه وسایل گران‌تر باشند، اثر مثبت آن بر زندگی فرد بیشتر است و این روندی است برای ترویج تجمل و مصرف‌گرایی که اسلام با آن مخالف است. امام علی علیه السلام می‌فرمایند: «کسی که به اندک دنیا قانع نباشد، ثروت بسیار نیز آن را بی‌نیاز نکند» (محمدی ری‌شهری، ۱۳۸۴، ج ۱۰: ۵۰-۵۹).

امام خمینی علیه السلام فرمودند: «هرچه بروید سراغ این که یک قدم بردارید برای این که خانه‌تان بهتر باشد از معنویت‌تان، به همان مقدار و از ارزش‌تان به همین مقدار کاسته می‌شود (امام خمینی، ۱۳۶۱، ج ۱۹: ۱۵۷).

پوشش ظاهری

مضمون آشکار

با کلیک بر روی شخصی که در حال ساخت آن هستیم، منوهای ظاهر می‌شود که به ما این امکان را می‌دهد که برای سیم، انواع پیراهن، شلوار و کفش و متعلقات انتخاب کرد. در منوی پیراهن انواع بلوز، ژاکت، تی شرت، پلیور، لباس رسمی و جلیقه و سینه‌بند (برای زنان) و پیراهن دکمه‌دار (برای مردان) در رنگ‌ها و طرح‌های مختلف وجود دارد. در منوی شلوار، شلوار معمولی، شلوارک، شلوار جین، لباس‌های زیر و دامن (برای زنان) وجود دارد. در منوی متعلقات دست‌بند، دست‌کش، حلقه، جوراب و ساق‌پوش (برای زنان) وجود دارد.

مضمون پنهان

در بازی گرچه منوی لباس‌ها دارای گزینه‌های فراوانی است اما امکان انتخاب پوشش کامل و مورد نظر اسلام برای سیم‌های مؤنث وجود ندارد، بسیاری از لباس‌ها به علت

کوتاهی، یقه‌باز، چسبان بودن و... فاقد ویژگی‌های مورد نظر اسلام‌اند. می‌توان برای سیم‌هایی که توسط بازیکن طراحی می‌شوند پوششی با برهنگی کمتر انتخاب کرد اما اکثر سیم‌های موجود در بازی (به‌خصوص زنان) دارای لباس‌هایی کوتاه، چسبان و یقه‌باز هستند و بدین ترتیب، مخاطب (ایرانی) بدون این که متوجه شود مجبور به انتخاب پوششی می‌شود که با فرهنگ و دین او سازگار نیست و این همان توهم آزادی است که فراسکا بیان می‌کند.

نقد مولفه پوشش ظاهری از منظر اسلام

نظر اسلام در مورد آرایش و پوشش مناسب برگرفته از آموزه‌های دینی است. امام صادق علیه السلام می‌فرماید: «بهترین زنان شما» آن زنی است که برای شوهرش آرایش و زینت می‌کند، اما از بیگانگان خود را می‌پوشاند (مجلسی، ۱۴۰۳، ج ۱۰۳: ۲۳۵). همچنین ایشان می‌فرماید: «هر زنی که خود را برای غیر همسرش خوش بوی کند، خداوند از او نمازی قبول نمی‌کند، تا زمانی که همانند غسل جنابت، خود را از آن بوی خوش شستشو نماید؛ یعنی باید آن بو را کامل برطرف کند» (حر عاملی، ۱۴۱۴، ج ۲۰: ۱۶۰) و نیز فرمود: «هر زنی که خود را معطر و خوشبو کند و از خانه‌اش خارج شود، مورد لعنت [خدا و فرشتگان] است تا زمانی که به خانه‌اش برگردد» (همان: ۱۶۱).

خدا در آیه ۳۱ سوره نور به پیامبر صلی الله علیه و آله می‌فرماید: «به زنان باایمان بگو: زیورهای خود را آشکار نگردانند مگر آنچه که طبعاً از آن پیداست و باید روسری خود را بر سینه خویش (فرو) اندازند و زیورهای‌شان را آشکار نسازند جز برای شوهران‌شان یا پدران‌شان یا پدران شوهران‌شان یا پسران‌شان یا پسران شوهران‌شان یا برادران‌شان یا پسران برادران‌شان یا پسران خواهران‌شان یا زنان (هم‌کیش) خود یا کنیزان‌شان یا خدمت‌کاران مرد که (از زن) بی‌نیازند یا کودکانی که بر عورت‌های زنان وقوف حاصل نکرده‌اند و از آیه «و پاهای خود را (به گونه‌ای به زمین) نکوبند تا آنچه از زینت‌شان نهفته می‌دارند، آشکار گردد» (سوره نور: ۳۱) استفاده می‌شود که هرگونه حرکت یا رفتار زن که سبب تحریک شهوت مردان شود، حرام است؛ مانند: آرایش صورت، استعمال عطر و بوی خوش یا پوشیدن لباس تنگ

و چسبان که حجم عورتین و یا حجم ران‌ها و سینه و پستان‌های زنان را نمایان سازد؛ هرچند تمام بدن پوشیده باشد و این یعنی ملاک حرام‌بودن، تحریک شهوت نامحرم می‌باشد» (جوادی آملی، ۱۳۹۴: ۱۶۳). با توجه به آیه بالا، «زنان در برابر عموم (نامحرمان) مجاز به نمایش زیبایی و زینت خود نیستند مگر زینت‌هایی که بالاجبار آشکارند مانند: صورت و کفین» (کلینی، ۱۳۹۲، ج ۵: ۵۲۱).

در این بازی، زینت‌هایی که فقط برای برخی از محارم قابل آشکار شدن است، به راحتی در معرض دید قرار می‌گیرند. این مطلب حاکی است پوششی که توسط بازی ارائه شده است با فرهنگ و جامعه اسلامی همخوانی ندارد.

فعالیت‌های روزانه

۱. غذا خوردن

مضمون آشکار

در بازی می‌توان غذا را ایستاده یا در حال اجابت مزاج خورد و همچنین سیم‌ها، هر زمان چه شب و چه روز و هر تعداد وعده‌ای که احساس نیاز کردند، می‌توانند غذا بخورند. در اکثر مواقع افراد به تنهایی غذا می‌خورند و هیچ التزامی وجود ندارد که افراد با هم غذا بخورند و به‌طور کلی برای خوردن و آشامیدن آداب و ترتیبی بازنمایی نشده است. همچنین اجباری وجود ندارد که بزرگ‌ترها برای کودکان غذا آماده کنند؛ این درحالی است که کودکان توان آشنایی را ندارند. در صورتی که کودک احساس گرسنگی کرد، همیشه غذاهای آماده مانند: مربا، شیر، نوشیدنی و... در یخچال موجود است.

مضمون پنهان

این که برای خوردن و آشامیدن، آداب و ترتیبی طراحی نشده است، ناشی از نگاهی است که انسان را هم‌ردیف با دیگر حیوانات قرار می‌دهد. اغلب حیوانات بدون توجه به مکان و زمان؛ هنگامی که احساس گرسنگی و تشنگی می‌کنند به خوردن و آشامیدن مشغول می‌شوند. این که در بازی، خصلت‌هایی طراحی شده است که فرد دارای آن، توان

خوردن غذای فاسد یا غذای بی کیفیت را دارد، نشان از دید مادی و حیوانی سازندگان بازی به انسان است. این که در بازی، کارکرد آیینی این عمل که باعث گردهم آمدن اعضای خانواده دُور یک سفره یا میز می شد، طراحی نشده است و این که افراد به صورت انفرادی به خوردن و آشامیدن مشغول می شوند - حتی کودکان - نشان از آن دارد که به خانواده و نیز به تقسیم کار در خانواده توجهی نشده است.

نقد مؤلفه غذاخوردن از منظر اسلام

در اسلام، خوردن و آشامیدن آدابی دارد از جمله: در اسلام غذاخوردن در هنگام تخلی کراهت دارد (یزدی، ۱۳۷۷، ج ۱: ۳۴۴). رسول خدا ﷺ فرمود: شست و شوی دست پیش از غذا، فقر را دور می کند و پس از غذا، غم را بزدايد و دیده را بهبود بخشد (جوادی آملی، ۱۳۹۴: ۱۴۰). همچنین ایشان از ایستاده آشامیدن و خوردن مسلمانان را نهی کرده است (ابن ابراهیم احسانی، ۱۴۰۳، ج ۱: ۷۶) و می فرمود: «هرگاه غذاخوردن با چهار ویژگی همراه باشد، کامل خواهد بود: از حلال باشد، دست بر آن بسیار باشد، با بسم الله آغاز و با الحمد لله پایان پذیرد» (جوادی آملی، ۱۳۹۴: ۱۴۵) و نیز فرمودند: «محبوب ترین غذا نزد خدا آن است که دست‌ها بر آن بسیار باشد (مردان‌پور، ۱۳۸۸: ۱۹) و نیز فرمودند: «جمعی غذا بخورید و پراکنده نباشید؛ چرا که برکت در اجتماع است» (همان: ۲۱).

همچنین از آن حضرت وارد شده است که: «خوردن شام را ترک نکنید، حتی اگر خرمایی خشکیده باشد که می ترسم اتم به خاطر ترک شام، دچار پیری شوند؛ زیرا خوردن شام، نیروبخش پیر و جوان است» (برقی، ۱۳۷۱، ج ۲: ۴۲۱). امام صادق علیه السلام فرمود: در حال راه رفتن غذا نخور مگر از روی ناچاری (شیخ صدوق، ۱۴۱۳، ج ۳: ۳۵۴). با توجه به روایات، به خوبی تضاد میان نظر اسلام و نظر ارائه شده در بازی سیمز ۴ در باب این مؤلفه آشکار است.

۲. خواب

مضمون آشکار

در بازی سیمز، زمان خاصی برای خواب سیم‌ها در نظر گرفته نشده است و هرگاه

سیم‌ها خواستند، می‌توانند روی تخت‌خواب یا روی مُبل یا روی صندلی بخوابند (صبح، ظهر و یا شب).

مضمون پنهان

چگونه انسان می‌تواند بدون توجه به زمان و مکان و تنها در مواقع احساس نیاز، بخوابد! گویی زمان و مکانی وجود ندارد. این نوع نگاه در انجام دیگر کارها نیز دید می‌شود در اغلب مواقع سیم، بدون در نظر گرفتن حقوق دیگران و تنها با معیار قرارداد احساس نیاز یا احساس لذت، اعمالی را انجام می‌دهد و گاهی برای هم‌خانه‌های خود مزاحمت ایجاد می‌کند مانند: نواختن ویالون در پاسی از شب، زمانی که هم‌خانه‌های او خوابند. این که انسان بدون برنامه و الگویی خاص می‌تواند چنین اعمالی را انجام دهد، ناشی از دیدگاه مادی و لذت‌جویانه است.

نقد مولفه خواب از منظر اسلام

در سبک زندگی اسلامی برای خواب، زمان و مکان خواب، آداب و شرایطی است: امام رضا علیه السلام می‌فرماید: «هرگاه خواستی بخوابی، ابتدا بر سمت راست سپس بر سمت چپ بخواب و همچنین هنگام برخاستن، از سمت راست برخیز» (مجلسی، ۱۴۰۴، ج ۵۹: ۳۱۶). امام صادق علیه السلام فرمود: «بر روی چهارپایه مخواب؛ چون زخم پشت را سریع می‌گرداند و این کار حکیمان نیست» (کلینی، ۱۳۸۸، ج ۸: ۲۷۷). امام باقر علیه السلام فرمودند: «خواب در ابتدای روز، مایه نادانی و کودنی و خواب قیلوله، نعمت و خواب پس از عصر، مایه حماقت و ابله‌ی و خواب میان مغرب و عشاء، مایه محرومیت از روزی است» (جوادی آملی، ۱۳۹۴: ۱۹۳).

امام صادق علیه السلام فرمودند: «بر خوابی دین و دنیا را از بین می‌برد» (کلینی، ۱۳۸۸، ج ۵: ۸۴). با توجه به مطالب فوق، الگوی ارائه‌شده از سوی بازی الگویی نامناسب است.

۳. تقسیم‌کار

مضمون آشکار

در این بازی، هم زن و هم مرد برای تأمین هزینه‌های خانواده می‌توانند سرکار بروند و

یا زن شاغل باشد و مرد در خانه بماند. در کارهای خانه هم، هر کس با توجه به نیازها و احساسات خود کاری را انجام می‌دهد؛ مثلاً شخصی که نسبت به کثیفی حساس‌تر است با مشاهده کثیفی ظروف یا وسایل خانه به تمیز کردن آن می‌پردازد؛ این در حالی است که عضو دیگر خانواده به علت حساس نبودن، هرگز این کار را انجام نمی‌دهد. همه سیم‌ها، هنگامی که گرسنه می‌شوند، به صورت پیش‌فرض فقط برای خود غذا می‌پزند مگر این که توسط بازیکن (مخاطب بازی) گزینه دیگری انتخاب شود و کودکان - که در این بازی توانایی آشپزی ندارند - در اکثر مواقع از غذاهای آماده درون یخچال استفاده می‌کنند.

مضمون پنهان

این که تقسیم کاری وجود ندارد و زن شاغل است و مرد خانه‌دار می‌ماند و یا هر دو شاغل‌اند، تعاریف جدیدی از زنانگی و مردانگی‌اند که با فطرت آن‌ها سازگار نیست. چنین سازوکارهایی فقط می‌تواند تامین‌کننده منافع سرمایه‌داران باشد. زنان، نیروی کار ارزان قیمت‌تر و مطیع‌تری هستند و می‌توان از آنها سوءاستفاده‌های جنسی نیز داشت. تعریف جدید، بر مبنای تشابه حقوق زن و مرد بنا شده است و نه بر اساس تساوی که مورد تایید اسلام است.

این که در خانه نیز تقسیم کاری وجود ندارد و هر کس فقط مسئول رفع نیازهای خودش است، تعریف جدیدی از خانواده است این در حالی است که اعضای خانواده مورد نظر اسلام براساس روابط صمیمی و مهربانانه با هم رفتار می‌کنند، همدیگر را حمایت می‌کنند و سعی در رفع نیازهای هم دارند و گاه با ایثار و فداکاری، رفع نیاز اعضای خانواده را بر خود مقدم می‌دارند. تعریف جدید از خانواده را می‌توان با دیدگاه فردمحور بازی توجیه کرد. الگوی پدرانه و مادرانه‌ای که از سوی بازی ارائه شده است با حقیقت خانواده‌های اسلامی در تضاد است و نمی‌تواند الگوی مناسبی باشد؛ چرا که در آن از عواطف و خصوصیات بارز انسانی اثری نیست.

نقد مولفه تقسیم کار از منظر اسلام

اسلام با توجه به ویژگی‌های تکوینی و جسمی زن و مرد، از مردان خواسته تا تأمین

مالی زنان را بر عهده بگیرند تا بانوان بتوانند با خیالی آسوده به مسئولیت‌های خود در منزل بپردازند اما در این بازی هیچ الزامی در تأمین مخارج خانواده توسط مرد وجود ندارد و این با دیدگاه اسلام منافات دارد. از نگاه اسلام، زنان حق دارند علاوه بر نقش‌های خانوادگی، همسری و مادری به نقش‌های اجتماعی و فعالیت‌های اقتصادی نیز بپردازند اما این نقش‌ها نباید به نقش‌های اصلی زنان - که همسری و مادری است - آسیب وارد کند.

درباره آشپزی و انجام کارهای مربوط به همسر نیز روایات فراوانی وجود دارد؛ در ارشادالقلوب الی الصواب نقل شده است: «زنی که همسرش را سیراب کند به جرعه آبی، ثواب عبادت یک سال نماز و روزه و شب‌زنده‌داری برایش باشد و برای هر شربت‌تی که به شوهرش داده، خدا شهری در بهشت برای او بنا کند و شصت گناه او را بیامرزد (دیلمی، ۱۳۷۱، ج ۱: ۱۷۵). هر زنی که در خانه شوهرش چیزی را از جایی به جای دیگری بگذارد به قصد اصلاح امور خانه، خداوند به او نظر می‌کند و کسی که خدا به او نظر کند، عذاب نمی‌شود» (شیخ صدوق، ۱۳۸۸: ۴۱۱). اگرچه در اسلام بیشتر وظیفه تربیت فرزندان بر عهده مادر خانواده است اما در این بازی، فرد مشخصی مسئولیت نگهداری و تربیت فرزندان را بر عهده ندارد؛ حتی زمانی که فرزندان شیرخوارند وابستگی چندانی به مادر ندارند و می‌توان آن‌ها را با شیشه شیر تغذیه کرد یا فرد دیگری (پدر، خواهر، برادر و...) به نظافت و تأمین نیازهای آن‌ها بپردازد. همچنین گزینه‌ای وجود دارد که می‌توان با آن نوزاد را بلافاصله پس از به دنیا آمدن به کودک‌کی هفت، هشت‌ساله تبدیل کرد و بدین ترتیب از مسئولیت بزرگ کردن او شانی خالی کرد.

۴. دنیاگرایی

مضمون آشکار

سیم، ممکن است بر اثر گرسنگی، آتش‌سوزی خانه، برق‌گرفتگی یا فشار ناشی از احساسات منفی بمیرد. پس از مُردن سیم، موجودی به نام «دروگر ظالم»^۱ بالای سرش ظاهر می‌شود که مأمور جدا کردن روح از جسم سیم است. دوستان سیم، می‌توانند قبل از

1. grim reaper

جداشدن روح از جسم با دادن گل مرگ، التماس کردن یا اغوا کردن دروگر ظالم مانع از مرگ شد. همچنین می‌توانند با استفاده از کتاب زندگی^۱ روح سیم را بعد از مرگش به دنیا برگردانند. روح می‌تواند با خواندن دوباره کتاب زندگی و انتخاب بازگشت به زندگی^۲ به صورت کامل به زندگی برگردد. همچنین غذایی به نام «آمبرسیا»^۳ وجود دارد که روح می‌تواند با خوردن آن به زندگی باز گردد. ویژگی دیگری که این غذا دارد این است که هر کس آن را بخورد، دوباره به ابتدای رده سنی خود بازمی‌گردد و به‌نوعی یک معجون جوان‌کننده است. درست کردن این غذا نیاز به مواد اولیه کمیاب و مهارت بالا (سطح ۱۰) در آشپزی است.



مضمون پنهان

نشانه‌هایی مانند: ۱. ظهور مأمور مرگ از میان سیاهی ۲. نام «دروگر ظالم» ۳. در دست داشتن داس بلند ۴. لباس تیره‌ای که به آن غُل و زنجیر و تصویر اسکلت انسانی آویزان است؛ همه دارای بار معنایی منفی و القاء‌کننده ترسناک بودن مرگ است.

1. Book of life

2. Restore life

3. ambrosia

از بازنمایی مرگ چنین برداشت می‌شود که دنیاگرایی، تفکر غالب بازی است. سعی در بهره‌مندی از حداکثر لذت‌ها و ناپسندبودن مرگ از ویژگی‌های اصلی دنیاگرایی است. پس برای پیروان این تفکر انتقال از این جهان به جهان بعد از مرگ، سخت و عذاب‌آور است؛ زیرا مرگ سبب جدایی آنان از بهشت دنیایی‌شان می‌شود. رسول خدا ﷺ فرمودند: «دنیا»، زندان مؤمن و بهشت کافر است» (مجلسی، ۱۴۰۴، ج ۷۴: ۱۵۷).

این که می‌توان روح و درنهایت جسم را با استفاده از کتاب و غذایی نادر به زندگی دنیوی بازگرداند، ترویج خرافه است. از آن‌جا که تهیه آمبرسیا، نیازمند مواد اولیه نادری است که هرکسی نمی‌تواند به آن دسترسی داشته باشد، می‌توان ترویج نوعی تجمل‌گرایی دانست.

نقد مولفه دنیاگرایی از منظر اسلام

از منظر اسلام مرگ، هم خوشحال‌کننده و فرح‌انگیز است و هم وحشتناک؛ برای مؤمنان و پاکان شادی آفرین و برای کافران و گناهکاران و برای انسانی که تمام آمال و آرزوهای خود را در این دنیا دنبال می‌کند، ناپسند و وحشت آفرین است. امیرالمؤمنین علیه السلام به مسلمانان توصیه می‌کنند: «باید دنیا در نظر شما کوچک‌تر باشد از تفاله برگ درخت سَلْم و از خرده‌ریزه‌ای که هنگام چیدن پشم گوسفند بر زمین می‌افتد» (سیدرضی، ۱۳۸۶: ۸۳). امام صادق علیه السلام می‌فرمایند: «رغبت و تمایل به دنیا، مایه غم و اندوه [است] و زهد و بی‌میلی به دنیا، سبب راحتی قلب و بدن است» (ابن‌شعبه حرانی، ۱۴۰۴: ۳۵۸). این که می‌توان با التماس کردن، دادن گل مورد علاقه به مأمور مرگ یا برانگیختن شهوت در او مانع از مرگ سیم شد، به او شخصیتی مادی می‌دهد که قابل خرید است. این دیدگاه با دیدگاه اسلام که مأمور مرگ را موجودی مجرد معرفی می‌کند، منافات دارد؛ چنان که در حدیثی از امام صادق علیه السلام آمده است: «فرشتگان غذا نمی‌خورند و آب نمی‌نوشند و ازدواج نمی‌کنند بلکه با نسیم عرش الهی زنده‌اند!» (مجلسی، ۱۴۰۳، ج ۵۹: ۱۷۴).

نتیجه‌گیری

در این پژوهش با تحلیل مقایسه‌ای، به بررسی سازگاری یا عدم سازگاری مؤلفه‌های سبک

زندگی ارائه شده در بازی رایانه‌ای «سیمز ۴» با مؤلفه‌های سبک زندگی اسلامی پرداخته شد. بازی سیمز ۴، سبکی از زندگی را ارائه داده است که بر ارزش‌هایی چون: مصرف‌گرایی، فردگرایی، دنیاگرایی، لذت‌طلبی و مصرف‌گرایی استوار است. انسانی که این بازی، بازنمایی می‌کند در خوش‌بینانه‌ترین حالت، حیوانی بی‌آزار است که گهگاهی برای تأمین نیازهای خود می‌تواند برای جامعه نیز مفید باشد. رفتارهای انسان سیمی خالی از معنویت و ابعاد متعالی انسانی است. انسان سیمز فقط بُعد جسمانی دارد که انسانیت خود را با داشتن خانه مجلل و آرایش فراوان و میل به مصرف و زندگی دنیوی خلاصه کرده است.

اما اسلام با در نظر گرفتن ابعاد مادی و معنوی انسان، ارزش‌هایی مانند: قناعت، ساده‌زیستی، توجه به هم‌نوع، توجه به آخرت را برجسته ساخته و تلاش می‌کند که هر دو بُعد جسمانی و معنوی انسان هم‌زمان رشد دهد.

مخاطبان بازی سیمز ۴، هنگام انجام بازی با القائات فرهنگی‌ای همچون: مصرف‌گرایی، آزادی ارتباط با نامحرم، الگوهای اخلاقی نامناسب، نگاه ابزاری و خالی از مسئولیت، مدگرایی، خودخواهی و فردمحوری، اصالت لذت‌طلبی و آزادی خشونت و القائات عقیدتی مانند: مادی‌گرایی، خرافه‌گرایی مواجه می‌شوند و از آنجا که انجام بازی سیمز ۴، زمان‌بر است به تدریج این مفاهیم در بازیکن جذب و درونی می‌شود. این نوع جامعه‌پذیری، مناسب جامعه واقعی - که بازیکن در آن زندگی می‌کند - نیست. جامعه‌ای که اعضای آن، جامعه‌پذیری مناسب نداشته باشند به راحتی تحت تسلط بیگانگان قرار می‌گیرد. بدین ترتیب با قدرتی نرم و نامحسوس بنیان جامعه مورد حمله دشمنان قرار می‌گیرد.

کتابنامه

۱. ابن ابی جمهور احسائی، محمد بن علی (۱۴۰۳)، عوالی اللثالی، ج ۱، قم: نشر سیدالشهدا علیه السلام.
۲. ابن شعبه حرّانی، حسن بن علی (۱۴۰۴ ق)، تحفة العقول، قم: نشر اسلامی.
۳. ابن عمر جعفی کوفی، مفضل بن عمر (۱۹۶۹)، توحید مفضل، قم: انتشارات مکتبه الداوری.
۴. ایروانی، جواد (۱۳۸۸)، الگوی مصرف در آموزه‌های اسلامی، مشهد: دانشگاه علوم اسلامی رضوی.
۵. تمیمی آمدی، عبدالواحد بن محمد (۱۳۸۲)، غررالحکم و دررالکلم، ترجمه: محمدعلی انصاری، قم: امام عصر علیه السلام.
۶. برقی، احمد بن محمد بن خالد (۱۳۷۱ ق)، المحاسن، ج ۲، قم: دار الکتب الاسلامیه.
۷. توسلی، غلام عباس (۱۳۷۳)، نظریه‌های جامعه‌شناسی، تهران: سمت.
۸. جلال‌زاده، بهاره و بهزاد دوران (۱۳۸۸)، «رمز‌گشایی از بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی رایانه‌ای "عملیات ویژه ۸۵"»، فصلنامه تحقیقات فرهنگی دوره ۲، ش ۳.
۹. حاجی‌حیدری، حامد و سیدمهدی دبستانی (۱۳۹۲)، «بررسی نحوه هویت‌یابی دینی بازیگران مؤنث بازی ویدئویی سیمز در تقابل با بازی»، فصلنامه راهبرد فرهنگ، ش ۲۲.
۱۰. حر عاملی، محمد بن حسن (۱۴۱۴)، وسائل الشیعه، ج ۲۰، قم: موسسه آل‌البیت علیهم السلام.
۱۱. حرّانی، حسن بن علی بن شعبه (۱۳۵۵)، تحفة العقول، ترجمه: آیت‌الله کمره‌ای، تهران: کتابخانه اسلامی.
۱۲. خمینی، روح‌الله (۱۳۶۱): صحیفه نور، ج ۱۹، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی - سازمان چاپ و انتشارات.
۱۳. دادستان، پریخ (۱۳۸۶)، ۱۸ مقاله در روان‌شناسی، تهران: انتشارات سمت.
۱۴. دیلمی، حسن بن محمد (۱۳۷۱)، ارشاد القلوب الی الصواب، ج ۱، قم: الشریف الرضی.
۱۵. رسولی، محمدرضا (۱۳۸۲)، بررسی مؤلفه‌های سبک زندگی در تبلیغات تجاری تلویزیون ایران، تهران: مرکز تحقیقات و سنجش برنامه‌های صداوسیما جمهوری اسلامی ایران.

۱۶. سیدرضی (۱۳۸۰)، نهج البلاغه، ترجمه: محمد دشتی، قم: چاپ الهادی.
۱۷. سیدی‌نیا، اکبر (۱۳۸۸)، «مصرف و مصرف‌گرایی از منظر اسلام و جامعه اقتصادی»، فصلنامه اقتصادی اسلامی، ش ۳۴.
۱۸. سیف‌اللهی، سیف‌الله (۱۳۸۶)، جامعه‌شناسی مسائل اجتماعی ایران، تهران: انتشارات جامعه پژوهان سینا.
۱۹. شمس افندآباد، حسن (۱۳۸۴)، روان‌شناسی تفاوت‌های فردی، تهران: انتشارات سمت.
۲۰. شیخ صدوق، محمد بن علی ابن بابویه (۱۴۱۳)، من لایحضره الفقیه، ج ۳، قم: انتشارات جامعه مدرسین.
۲۱. صبری‌پاشا، ایوب (۱۳۸۳)، مرآة الحرمین، ترجمه: عبدالرسول منشی تبریزی، تهران: میراث مکتوب.
۲۲. طوسی، محمد بن حسن (۱۳۸۴)، تهذیب الاحکام، ج ۸، بیروت: موسسه الاعلمی للمطبوعات.
۲۳. عیوضی، غلامحسین (۱۳۹۲)، رسانه تلویزیون و سبک زندگی مؤمنانه براساس آموزه‌های اسلامی در حوزه اقتصاد، علوم ارتباطات اجتماعی، قم: دانشکده صداوسیما.
۲۴. فجری، محمد مهدی (۱۳۸۹)، «ویژگی مسکن از منظر اسلام»، ماهنامه مبلغان، ش ۱۳۷.
۲۵. فربود، عبدالله (۱۳۹۲)، نقد مؤلفه‌های سبک زندگی ارائه شده در برنامه من و تو پلاس شبکه من و تو، علوم ارتباطات اجتماعی، قم: دانشکده صدا و سیما.
۲۶. کاویانی، محمد (۱۳۹۱)، سبک زندگی و ابزار سنجش آن، قم: انتشارات پژوهشکده حوزه و دانشگاه.
۲۷. کلینی رازی، محمد بن یعقوب (۱۳۸۸)، الکافی، ج ۵ و ۸، تهران: دارالکتب الاسلامیه.
۲۸. _____ (۱۳۹۲)، اصول کافی، ترجمه: حسین استادولی، ج ۵، تهران: دارالثقلین.
۲۹. کوثری، مسعود (۱۳۸۵)، «خانواده سیم؛ فراسوی جنسیت و نژاد»، فصلنامه زن در توسعه و سیاست، دوره ۴، ش ۴.
۳۰. _____ (۱۳۸۹)، عصر بازی (بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای در جامعه)، تهران: دریاچه نو (سلمان).
۳۱. مجلسی، محمدباقر بن محمد تقی (۱۴۰۳)، بحار الانوار، ج ۵۹، ۶۶، ۷۴ و ۱۰۳، بیروت:

داراحیاء التراث العربی.

۳۲. _____ (۱۴۰۴)، بحار الانوار، ج ۷۴، بیروت: مؤسسه الوفاء.
۳۳. محمدی ری شهری، محمد (۱۳۸۴)، میزان الحکمة، ترجمه: حمیدرضا شیخی، ج ۱۰، قم: دارالحديث.
۳۴. مردان پور، حسین (۱۳۸۸)، طب النبى ﷺ، قم: بوستان دانش.
۳۵. منطقی، مرتضی (۱۳۸۳)، رفتارشناسی جوانان، تهران: انتشارات پژوهشکده علوم انسانی و اجتماعی جهاد دانشگاهی.
۳۶. مهدوی کنی، محمدسعید (۱۳۸۷)، دین و سبک زندگی، تهران: دانشگاه امام صادق ﷺ.
۳۷. مینایی، بهروز و علی رازی زاده (۱۳۹۳)، «عناصر شکل دهنده حس حضور و بازتاب آن بر هویت کاربران بازی های رایانه ای»، فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، دوره هفتم.
۳۸. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی (۱۳۷۸)، پیامدهای فرهنگی اسباب بازی، تهران: موسسه فرهنگ و دانش.
۳۹. یزدی، محمد کاظم (۱۳۷۷)، عروة الوثقی، ج ۱، قم: النشر الاسلامی.
40. Duesnbarry, James (1966), Die beziehung zwichungeikommen und kinsum und ihrfolgen, in streissler, Erich und monikastreissler (Eds) konsum und nachfrage. Koln, kiepenhauer 8 witsch.
41. Koenig, Rene (Hg) (1976), *Animi*, In Wilhelm bernsdorf, *worterbuch der soziologie*, Frankfurt a.m, Fischer.
42. Vebeln, (1919), *the vsted interests and state of the Industrial Arts*, new York, B.W.Huebsch.
43. <http://www.farsnews.com/newstext.php?nn=13911102000875>
44. <http://icana.ir/Fa/News/246519>.