

نسبت هنر دینی و بازی رایانه‌ای؛ چیستی و چگونگی

علی رازی زاده / دانش آموخته سطح دو حوزه و دکترای حکمت هنرهای دینی. razizadeh@gmail.com

دریافت: ۱۳۹۷/۶/۱۱ - پذیرش: ۱۳۹۷/۹/۱

چکیده

امروزه بازی‌های رایانه‌ای، به مثابه یک هنر-رسانه، از ظرفیت عظیمی برای ارائه محتوایی برآمده از باورها و آموزه‌های مقبول و پذیرفته شده از سوی سازندگان بازی‌های رایانه‌ای، به منظور ارتقای نگرش مذهبی، افزایش اطلاعات دینی و حتی امکان خلق یک تجربه معنوی برای کاربران خود برخوردار گشته است. این امکان می‌تواند با توجه ویژه به خصوصیات منحصر به فرد بازی‌های رایانه‌ای و با استفاده از ویژگی‌هایی که در خلق هنر دینی تبیین شده است، به مرز فعلیت رسیده، در نهایت منجر به خلق یک بازی رایانه‌ای دینی شود. بدین منظور، پژوهش حاضر تلاش می‌کند به پرسش از امکان خلق یک بازی رایانه‌ای دینی پاسخ دهد. برای این هدف، این پژوهش تلاش می‌کند ضمن مفهوم‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای، با کاربست مبانی نظری موجود در عرصه هنر دینی، به ویژه هنر اسلامی، و با استفاده از روش توصیفی - تحلیلی، امکان خلق بازی رایانه‌ای دینی را صرفاً از حیث نظری مورد بحث قرار دهد. مهمترین دستاورد پژوهش حاضر نیز اثبات موضوع از طریق تبیین چگونگی برقراری یک ارتباط مناسب و معنا ساز میان فرم و قالب بازی رایانه‌ای، با محتوای برآمده از آموزه‌های مذهبی در خلق یک بازی رایانه‌ای دینی است.

کلید واژه‌ها: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، هنر دینی، رویکرد تاریخی‌نگری، رویکرد سنت‌گرایان، بازی رایانه‌ای دینی.

مقدمه

بازی رایانه‌ای که امروزه به مثابه نوعی هنر_رسانه و «دستگاهی برای تولید و عرضه بیان‌های متفاوت» (Aarseth, 1997: 3) مورد توجه قرار گرفته، به واسطه رشد و توسعه پرشتابی که در ساحت‌های مختلف بشری از جمله فرهنگ، آموزش و البته سرگرمی برداشته، از ظرفیت مناسبی برای ساخت، بقاء، اثرگذاری و ارتقای جوامع فرهنگی (Egenfeldt-Nielsen, 2012: 175) در راستای اهداف سرمایه‌گذاران و تولیدکنندگان این هنر_رسانه، برخوردار گشته است. به طوری که یکی از ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای، به ویژه بازی‌های روایی، فراهم کردن موقعیت و فضایی است که کاربر بازی رایانه‌ای، نه تنها با شخصیت درون بازی به حس هم‌ذات‌پنداری می‌رسد، بلکه فراتر از آن، امکان یگانگی با شخصیت درون بازی و حس حضور در فضا و محیط بازی نیز برای او حاصل می‌شود. قابلیت حس حضور، باعث می‌شود که اثرگذاری بازی رایانه‌ای بر روی کاربر، به دلیل احساس مسئولیت او نسبت به شخصیت درون بازی، در مقایسه با سایر رسانه‌ها از درجه به مراتب بالاتری برخوردار باشد. هرچند که این قابلیت، تا به امروز، بیشتر در تولید بازی‌های رایانه‌ای غیرهمسو با تعالیم ادیان ابراهیمی کاربرد داشته است، اما باید توجه داشت که این قابلیت می‌تواند در خلق موقعیت‌هایی خاص به منظور انتقال مفاهیم دینی نیز مورد بهره‌برداری واقع شود. اکنون که امکان انتقال مفاهیم دینی از طریق بازی‌های رایانه‌ای بر کسی پوشیده نیست، این پرسش مطرح می‌شود که آیا بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند گامی فراتر از انتقال آموزه‌ها و مفاهیم دینی بردارند و به مرحله‌ای ورود کنند که با ایجاد حس حضور، نوعی از تجربه معنوی را برای کاربر بازی رایانه‌ای فراهم کنند؟ بدین منظور، پرسشی که این پژوهش درصدد پاسخ به آن برآمده، امکان‌سنجی خلق یک بازی رایانه‌ای دینی است؛ اینکه آیا اساساً بازی‌های رایانه‌ای به مثابه هنر_رسانه‌ای نوین از امکان خلق یک اثر دینی برخوردار هستند یا خیر؟ به عبارت دیگر، براساس آراء متفکران مطالعات دینی، به ویژه آرائی که به طبقه‌بندی آثار هنری از منظر ماهیت دینی و نه کارکردهای دینی می‌پردازند، آیا بازی‌های رایانه‌ای که خواستگاه قرن بیستمی دارند و کارکرد اصلی آنها سرگرم کردن کاربران است، می‌توانند ماهیت دینی نیز پیدا کنند و در کنار آثار هنری دینی برای مخاطبان خود تجربه دینی خلق کنند، یا در

بهترین حالت ممکن تنها کارکرد دینی پیدا می‌کنند و برای انتقال بخشی از آموزه‌های دینی می‌توانند مورد استفاده قرار گیرند؟ بر این اساس و در بررسی‌های مقدماتی، این فرضیه مطرح گردیده است که به دلیل ارتباط معنا ساز میان فرم و محتوا که موجب اثرگذاری این دو بر یکدیگر می‌شود، امکان خلق بازی رایانه‌ای دینی از طریق توجه به آداب تولید محتوای دینی در قالب فرم دیداری_شنیداری_تعاملی وجود دارد. بدین سان، پژوهش حاضر ضمن بررسی پیشینه بحث و همچنین معرفی روش، این فرضیه را بر اساس چارچوبی که این پژوهش از حیث نظری بر آن مبتنی شده است، مورد مطالعه و تحقیق قرار می‌دهد.

پیشینه و روش پژوهش

مطالعات بازی‌های رایانه‌ای دینی چندی است که مورد توجه اندیشمندان و پژوهشگران قرار گرفته است. نتیجه این توجه عرضه و انتشار آثاری است که در ادامه برخی از مهم‌ترین آن‌ها از حیث توجه ویژه به مسئله «دین و بازی‌های رایانه‌ای» معرفی می‌شوند.

الف) بازی با دین در بازی‌های رقومی^۱، مجموعه‌ای از مقاله‌های صاحب‌نظران حوزه مطالعات دین و بازی‌های رایانه‌ای است که به سرویراستاری هیدی کمپبل^۲ و گرگوری گریو^۳ در سال ۲۰۱۴ منتشر شد. این کتاب از یک مقدمه، سه فصل و ۱۲ بخش تشکیل شده است. در مقدمه این کتاب (۱-۲۱)، نویسندگان هدف از نگارش این کتاب را فراهم کردن زمینه‌ای برای بهره‌مندی بیشتر بازی‌های رایانه‌ای از ظرفیت‌های دینی موجود چه از حیث آموزه‌ها و چه از حیث مکان‌های آئینی و تاریخی دانسته‌اند. تصور آن‌ها از بازی‌های رایانه‌ای این گونه نیست که آن را یک پدیده سطحی بدانند که برای رفتارهای نامتعارف فرهنگی کاربرد دارد، بلکه معتقدند بازی رایانه‌ای پدیده‌ای است که می‌تواند میان دین و فرهنگ معاصر ارتباط برقرار نماید. بازی رایانه‌ای می‌تواند ضمن ایجاد هماهنگی و تطابق میزان نیازهای جامعه - به‌ویژه نیازهای معنوی - و مجموعه آموزه‌های دینی، از سرگرمی صرف فراروی نماید و از ظرفیت خود برای اثرگذاری بیشتر استفاده کند؛ به عبارت دیگر، این کتاب مدعی است، همانطور که فیلم‌ها کمک کردند به نمایش آئین‌های دینی در قرن بیستم، بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌توانند به تصویر دین در قرن بیست

و یکم پردازند. در فصل اول این کتاب با عنوان «شناسایی بازی‌های دارای فضای دینی»، ضمن مطالعه موردی چند بازی رایانه‌ای، چگونگی ارائه مفاهیم یهودیت و مراقبه هندوئیسم از طریق بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار گرفته است. در فصل دوم با عنوان دین در جریان اصلی بازی‌ها، ابتدا چگونگی بازنمایی اسلام در بازی‌های عربی و آمریکایی به قلم سیسلر^۴ مورد توجه قرار گرفته است (۱۰۹-۱۳۳). در این بخش، سه بازی رایانه‌ای آمریکایی و سه بازی رایانه‌ای عربی معرفی شده و چگونگی معرفی اسلام چه به‌عنوان یک نظام جامع اعتقادی و چه به‌عنوان یک سبک از زندگی حقیقی مورد بررسی قرار گرفته است. برای این بررسی، نویسنده بازی‌های انتخاب شده را در سه سطح تصویری-شنیداری، روایی و رویه‌ای مقایسه کرده و این نتایج را به دست آورده است: در سطح دیداری-شنیداری، طراحی بازی آمریکایی به گونه‌ای بوده است که اسلام به‌عنوان یک تهدید معرفی شده است. در سوی مقابل، طراحی بازی عربی، بیشتر بر ارزش‌های اسلامی و دفاع مشروع از حقوق خود تأکید کرده است. در سطح روایی، طراحی بازی آمریکایی در ابتدا و با قصد قبلی، اسلام و مسلمانان را به‌مثابه دیگری و خارج از تمدن به تصویر کشیده است که از طریق حکم‌رانی یک فرمانروای نجیب، جنبه‌های انسانی پیدا می‌کند. در طراحی بازی عربی نیز در ابتدا اسلام به‌عنوان دشمن معرفی می‌شود، اما در ادامه شخصیت درون بازی با آموزه‌های آن آشنا شده و ایمان می‌آورد. در سطح رویه‌ای، هم در طراحی بازی آمریکایی و هم در طراحی بازی عربی، نسبت به آموزه‌های و جنبه‌های انسانی اسلام بی‌توجهی شده و دین تنها به‌عنوان نظامی معرفی گردیده است که برخی از قواعد جزئی روندبازی را کنترل می‌کند. پس از این بخش، نویسندگان به طراحی محیط بازی از روی مکان‌های دینی پرداخته و این مسئله را موجب برقراری ارتباط نزدیک‌تر میان کاربر و بازی رایانه‌ای به حساب آورده‌اند. در فصل سوم با عنوان بازی به‌مثابه دین مجازی، نویسندگان با ظرفیت‌سنجی بازی‌های رایانه‌ای برای خلق محیطی که کاربر را در فضای روحانی قرار دهد و از این طریق به اثرگذاری معنوی پردازد، چالش‌های پیش روی طراحان بازی را برای رسیدن به این مهم مورد توجه قرار داده‌اند.

ب) برخط مجله هایدلبرگ درباره ادیان در اینترنت،^۵ نشریه‌ای است که سه شماره پنجم (۲۰۱۴)، هفتم (۲۰۱۵) و دهم (۲۰۱۶) خود را با موضوع «دین در بازی‌های رومانی»^۶ و با

ویراستاری سیمون هایدبرینک^۷ و توبایس نول^۸ به چاپ رسانده است. در اولین نسخه مرتبط با موضوع این مجله، جدا از مقدمه آن، ۱۵ مقاله به چاپ رسیده است که مهم‌ترین آن‌ها در ادامه مورد توجه قرار می‌گیرند.

«نظریه‌پردازی دین در بازی‌های رقومی: دیدگاه‌ها و رویکردها»^۹ مقاله‌ای به قلم سیمون هایدبرینک، توبایس نول و ژان ویزوسکی^{۱۰} است (۵-۵۰) که ضمن معرفی دین به‌عنوان یک عنصر مهم در بافت بازی‌های رقومی، موضوع اصلی پژوهش خود را به ادراک رابطه میان دین و بازی‌های رقومی اختصاص داده است. در ابتدا، نویسندگان با یک بررسی کوتاه از تاریخ مطالعات بازی و رویکردهای عملی موجود به تحلیل بازی‌های رقومی، مدعی می‌شوند که مطالعات فرهنگی و دینی در چارچوب پژوهش‌های انجام شده درباره بازی‌های رقومی، کم‌تر مورد توجه بوده و حتی از سوی جامعه علمی نادیده گرفته شده است. در ادامه، نویسندگان ضمن بررسی مفهوم متن به‌معنای وسیع آن به‌ویژه در حوزه رسانه، و همچنین با خوانش اصطلاح‌هایی نظیر زیبایی‌شناسی، روندبازی، جهان‌های بازی و فرهنگ بازی، تلاش می‌کنند از زاویه دید مطالعات فرهنگی به تبیین گفتمان‌های دینی در بافت بازی‌های رقومی بپردازند و این بازی‌ها را به‌مثابه کالای فرهنگی عامه معاصر که دارای سطح‌های مختلف برای ارائه بحث‌های دینی است، مورد توجه قرار دهند. بر این اساس، این مقاله با بررسی موردهای مطالعاتی فراوان، به ارائه الگویی برآمده از رویکردهای نظری، روشی و عملی پژوهشگران حوزه‌های مختلف مطالعات بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد که می‌تواند دین در بازی‌ها را مورد ارزیابی و تفسیر قرار دهد، و در پایان چنین نتیجه می‌گیرد که دین در شکل‌گیری بازی‌های رقومی از نقش بسیار مهمی برخوردار است و به‌صورت مستقیم (بازی‌های آموزشی) و غیرمستقیم بر واقعیت‌های اجتماعی کاربران اثر می‌گذارد.

«ایجاد چارچوبی برای فهم ارتباط میان دین و بازی‌های رایانه‌ای»^{۱۱} مقاله‌ای به قلم ریچارد فردیگ^{۱۲} است (۶۸-۸۵). نویسنده در ابتدای این مقاله، با بیان حضور دین در بازی‌های رایانه‌ای، آن را به حضور صریح و حضور غیرصریح تقسیم‌بندی می‌کند. از نظر او، حضور صریح زمانی اتفاق می‌افتد که کاربر در نقش خدا قرار می‌گیرد و باید به مبارزه با یک نیمه‌خدا یا گروهی از

دیوها بپردازد. حضور غیرصریح نیز در بازی‌هایی روی می‌دهد که جنبه‌های دینی آن کم‌تر آشکار هستند، و بیشتر یا به‌عنوان یک عامل محیطی در خلق مکان‌های دینی در بازی، و یا مبنای شکل‌گیری بخشی از قواعد بازی کاربرد پیدا می‌کنند. بدین ترتیب نویسنده هدف از مقاله خود را، اولاً شناخت تاثیرهای بالقوه راهبردهای آموزشی آگاهانه و غیر آگاهانه و همچنین نتایج ذاتی این راهبرها در بازی‌های رایانه‌ای معرفی می‌کند. ثانیاً تلاش می‌کند با تبیین چگونگی تغییر روند بازی به‌دلیل آموزه‌های دینی، چستی دین و چگونگی یادگیری آن از سوی کاربر در حین بازی را مورد توجه قرار دهد. در پایان نیز نویسنده با توجه به مهمترین حوزه‌هایی که درون‌مایه‌های دینی می‌توانند بروز و ظهور بیشتری پیدا کنند، همچون محتوای بازی، بافت بازی و چالش بازی، به ارائه یک چارچوب جامع برای درک رابطه متقابل دین و بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است.

«دین به‌مثابه ابزار در بازی‌های رقومی»، مقاله‌ای به قلم رایان تامس^{۱۳} است (۱۸۳-۱۹۶) که جایگاهی ثابت برای دین در بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در بازی‌های فانتزی سبک نقش‌آفرینی در نظر می‌گیرد؛ زیرا در این سبک، غیر از روندبازی، داستان نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است. از این رو نویسنده با اشاره به چند بازی مهم در این سبک، درون‌مایه‌های دینی این بازی‌ها را مورد توجه قرار می‌دهد. درون‌مایه‌هایی که از طریق حضور خدایان و فرقه‌ها و یا آموزه‌های اخلاقی بروز و ظهور یافته است. این رویکرد به نویسنده کمک می‌کند تا نقش دین در بازی‌های این سبک را در هر دو بخش روایت و نظام بازی، با محوریت شخصیت‌هایی بررسی کند که کاربر کنترل آن‌ها را در محیط مجازی بازی برعهده می‌گیرد. با مطالعه موردی چند بازی رایانه‌ای، نویسنده نتیجه می‌گیرد که همه این بازی‌ها دین را به‌مثابه یک نیروی محرک برای تغییر در جهان مجازی خود به کار بسته‌اند؛ به‌طوری که ارتباط شخصیت درون بازی با دین به‌گونه‌ای سازمان‌دهی شده است که دین به یک ابزار تبدیل شود؛ ابزاری برای تصاحب قدرت بیشتر در بازی.

در دومین نسخه مرتبط با موضوع دین در بازی‌های رقومی نشریه برخط مجله هایدلبرگ درباره ادیان در اینترنت، ۱۴ مقاله به چاپ رسیده است که مهم‌ترین آن‌ها در ادامه مورد توجه قرار می‌گیرند.

«مسیح چه چیزی بازی می‌کرد؟ دیدگاه‌های کاربر-محور به بازی و کاربران»،^{۱۴} مقاله‌ای به قلم سیمون هایدبرینک، توبایس نول و ژان ویزوسکی است (۱-۱۶) که به جای توجه به بازی و عناصر درون آن، پژوهش خود را بر روی کاربر متمرکز کرده، و نگاه ویژه‌ای به تعامل کاربر با جنبه‌های مختلف بازی‌های رقومی، به‌خصوص خواست دینی کاربر پرداخته است. از این رو نویسندگان با توجه به طرح ابتکاری مسیحیان آمریکا در ایجاد کلیسای بازی^{۱۵} و بررسی اهداف و فعالیت‌های آن در حوزه بازی‌های رقومی، بر اهمیت بیش از پیش کاربرت دیدگاه‌ها و رویکردهایی تاکید می‌کنند که نگاه کاربر-محور دارند و نیازهای دینی آن‌ها را در بستر اجتماعی-فرهنگی بازی‌های رقومی مورد توجه قرار می‌دهند. از این رو این مقاله تلاش کرده است با معرفی یک رویکرد کاربر-محور هم رویکرد جدیدی را در عرصه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای رقم زند، و هم به اطلاعات جدیدی برای تحلیل هرچه دقیق‌تر فرآیندهای معناسازی دینی معاصر در بافت‌های فرهنگی-اجتماعی کاربران بازی‌های رقومی دست یابد.

«حماسه شیطان رقومی: بازنمایی دیو در بازی‌های رایانه‌ای معاصر»،^{۱۶} مقاله‌ای به قلم جان اتان ادانل^{۱۷} است (۱۳۹-۱۶۰) که به بررسی کاربرد و چگونگی بازنمایی دیوها در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد. در این مقاله، نویسنده مدعی است که بازنمایی دیوها و تکرار نسبتاً زیاد آن در بازی‌های رایانه‌ای منجر به تغییر نگاه اجتماعی-تاریخی به این پدیده شده است. زیرا بنا بر نظر نویسنده، دیوهای بازنمایی شده در این بازی‌ها، نتیجه تلاقی دو تفکر کلام دینی و منابع تفکر صرفاً دنیوی هستند؛ به طوری که می‌توان چنین گفت که صرف بازنمایی دیوها با سنت مسیحی هم‌خوانی دارد، اما چگونگی این بازنمایی، چیزی نیست که از این سنت استفاده شده باشد. از این رو نویسنده با مطالعه موردی چند بازی رایانه‌ای، چنین نتیجه می‌گیرد که بازنمایی دیوها در بازی‌های رایانه‌ای با تفکر دنیوی برآمده از عصر روشنگری تا زمان امروز، هم‌خوان است و در مسیری سیر می‌کند که ماهیت آن به ماهیت انسانی در حال تغییر است؛ زیرا درون‌مایه‌های اصلی این بازی‌ها را موضوعاتی کاملاً انسانی از جمله آزادی شکل می‌دهد.

در سومین نسخه مرتبط با موضوع دین در بازی‌های رقومی نشریه برخط مجله هایدلبرگ درباره ادیان در اینترنت، ۵ مقاله به چاپ رسیده است که مهمترین آن «هیچ چیز درست نیست،

همه چیز مجاز است: تصویرسازی اسماعیلیان نزاری در سری بازی‌های کیش یک آدمکش^{۱۸}»^{۱۹} به قلم فرانک باسمن^{۲۰} است (۶-۲۶). در این مقاله نویسنده ضمن بررسی سری بازی‌های رایانه‌ای کیش یک آدمکش^{۲۱}، توجه ویژه‌ای به روایت داستانی آن‌ها نشان می‌دهد و بازنمایی تاریخی اسماعیلیان نزاری و تطبیق آن‌ها بر یکی از قدیم‌ترین افسانه‌های غربی دربارهٔ حشاشین را به‌عنوان یکی از دستاوردهای این بازی رایانه‌ای مورد تحسین قرار می‌دهد. در این مقاله نویسنده با بررسی چگونگی بازنمایی مسلمانان در یک بازی رایانه‌ای بر اساس نگرش مستشرقان، تلاش می‌کند با استفاده از رویکردهای چندلایه به بررسی پدیدهٔ دین در این سری از بازی‌های رایانه‌ای بپردازد. در این بررسی، نویسنده توجه خود را به اختلاف‌های عقیدتی و رفتاری دو گروه اصلی این بازی معطوف کرده است که حشاشین و شوالیه‌ها نام دارند.

ج) «بازی‌های رایانه‌ای و دین»^{۲۲} مقاله‌ای به قلم ریچل واگنر^{۲۳} است که در پایگاه اینترنتی راهنمای برخط آکسفورد^{۲۴} در سال ۲۰۱۵ منتشر شده است. در این مقاله، نویسنده درصدد آن است تا با مقایسه ویژگی‌های مشترک میان دین و بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه بازی‌هایی که دارای فضای آخرالزمانی هستند، چگونگی اثرگذاری دین بر بازی‌های رایانه‌ای را مورد بررسی قرار دهد. بنا بر نظر نویسنده، بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای امروزی از این قابلیت برخوردار هستند تا به‌مثابه برخی از آئین‌های دینی ایفای نقش کنند؛ آئین‌هایی که بر مبنای تقابل تاریخی و اسطوره-ای خیر و شر، محیط‌هایی را پدید می‌آورند که رفتار خشونت‌آمیز، بخش جدایی‌ناپذیری از آن محسوب می‌شود. نویسنده با توجه به چالش‌های موجود در جهان معاصر، به هر گونه توجه سطحی به بازی‌های دارای فضای آخرالزمانی می‌پردازد که زمینه را برای تحقق برخی از پیشگویی‌های منتسب به ادیان فراهم می‌کنند. از این‌رو نویسنده با بررسی مهمترین عناصر شکل-گیری چنینی بازی‌هایی، رابطهٔ قوی بازی‌ها رایانه‌ای و ادبیات دینی آخرالزمانی را مورد مطالعه قرار می‌دهد.

د) اخلاق و معنا در بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی نوین در طراحی بازی‌های مسیحی،^{۲۵} پایان‌نامهٔ کارشناسی‌ارشد مگان بدنارز^{۲۶} است که در دانشگاه تگزاس^{۲۷} و در سال ۲۰۱۱ دفاع شده است. در این پایان‌نامه، نویسنده مدعی است هرچند با بررسی تاریخ بازی‌های رایانه‌ای،

مشخص می‌شود که درون‌مایه‌هایی نظیر رقابت، بقا و مبارزه بیشتر از سایر درون‌مایه‌ها از سوی طراح‌های بازی به کار گرفته شده‌اند، اما امروزه این طراح‌ها، توجه خود را به صورت فزاینده‌ای به درون‌مایه‌هایی نظیر اخلاق، دین و معنویت معطوف کرده‌اند. به طوری که این فرضیه در حال شکل گرفتن است که هر چند بازی‌های خشن، از طریق چالش‌های اخلاقی، تجربه منحصر به فردی را در اختیار کاربران خود قرار می‌دهند، اما بازی‌هایی که راه‌حل‌هایی غیرخشن دارند، با اصول مسیحیت هم‌خوانی بیشتری دارند. از این رو نویسنده با بازخوانی مکانیک و شرایط پیروزی در سبک تیراندازی، به تبیین چگونگی طراحی فرآیندهای غیرخشن در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد. اینچنین است که در ادامه، نویسنده با بررسی یک بازی رایانه‌ای تک‌نفره دوبعدی که بر پایه آموزه‌های مسیحیت تولید شده است، مسئله اخلاق و معنا در بازی‌های رایانه‌ای را از طریق فرآیندهای غیرخشن مورد توجه قرار می‌دهد. در این بازی، کاربر نقش یک فرشته‌ای را بر عهده دارد که وظیفه اصلی‌اش نجات پرندگان از چنگال دیوهاست. نویسنده مدعی است که مخاطب این بازی مبتنی بر آموزه‌های مسیحیت، تمامی کاربران بازی‌های رایانه‌ای بدون توجه به باورهای اعتقادی آن‌هاست. در پایان نویسنده نتیجه می‌گیرد که اثر او، تلاشی نوین در اکتشاف ظرفیت‌های معنوی، اخلاقی، هنری و حسی است و نتیجه پژوهش او می‌تواند الگوی مناسبی برای طراحی بازی‌های مستقل با فضای معنویت باشد.

ه) دین و بازی‌های رایانه‌ای: یک اکتشاف کلامی از درون‌مایه‌های دینی در دنیای وارکرفت،^{۲۸} پایان‌نامه‌ای به قلم هانا کیم^{۲۹} در مقطع کارشناسی ارشد است که در دانشگاه بیرمنگام انگلستان و در سال ۲۰۱۲ دفاع شده است. در این پایان‌نامه، نویسنده ادعا می‌کند که جهان‌های مجازی برآمده از طریق بازی‌های برخط، این فرصت را در اختیار کاربران قرار می‌دهند تا به تعامل با واقعیت مجازی از طریق نمادها و تصویرها پردازند. نمادها و تصویرهایی که دارای ویژگی‌های منحصر به فردی در برقراری ارتباط معنا ساز با کاربران هستند. کاربرانی که با تعامل با این نمادها و تصویرها، درگیر تفسیر معنای نمادین در محیط‌های مجازی می‌شوند و از این طریق به کسب تجربه مجازی می‌پردازند. یک تجربه مجازی از روایت‌هایی که با فضای دینی و اساطیری خود، کاربر را با آموزه‌ها و مفاهیم کلامی و فلسفی آشنا می‌کنند. بر این اساس،

نویسنده با انتخاب یک شخصیت کشیش در مطالعه موردی خود از بازی رایانه‌ای برخط دنیای وارکرفت،^{۳۰ ۳۱} بر درون‌مایه‌های دینی استفاده شده در این بازی از طریق کاربست شیوه‌های مشاهده تجربی متمرکز شده است؛ تمرکزی بر نمادها و تصویرهای دینی و رابطه آن با استعدادها و توانایی‌های شخصیت مجازی کشیش در این بازی رایانه‌ای که با درون‌مایه‌های فلسفی و کلامی مرتبط با مرگ و رستاخیز از طریق ارزیابی مبتنی بر مشاهده مشارکتی مجازی بررسی شده‌اند. این پژوهش مدعی است که از طریق شیوه معرفی شده می‌تواند به تفسیر مهمترین مسائل فلسفی و کلامی از طریق بازی‌های رایانه‌ای نظیر ماهیت وجود شخصیت در جهان مجازی بپردازد که این مسئله چگونگی اثرگذاری نمادهای دینی در جهان مجازی بر یک زندگی خاص دینی را نشان می‌دهد.

نکته‌ای که متمایز کننده پژوهش حاضر از مطالعاتی است که تاکنون انجام گرفته، توجه این پژوهش به مبانی نظری هنر دینی، به‌ویژه هنر اسلامی برای تبیین امکان‌پذیری خلق بازی‌های رایانه‌ای دینی است. رویکردی که تاکنون مورد توجه نبوده، و برای اولین بار پژوهش حاضر آن را به بحث می‌گذارد. همچنین این پژوهش برای تبیین این امکان‌سنجی از روش توصیفی-تحلیلی بهره می‌برد و تلاش می‌کند با استفاده از گزاره‌های ارائه شده در مبانی نظری اندیشمندان مطالعات نظری هنر دینی، چگونگی امکان تحقق بازی رایانه‌ای دینی را مورد بررسی قرار دهد.

چارچوب نظری

دو مسئله در تبیین امکان‌سنجی خلق بازی رایانه‌ای دینی از اهمیت برخوردار است. یکی از این دو مسئله، تبیین مقصود از بازی رایانه‌ای است. با اینکه تمامی رویکردهای اصلی در هستی-شناسی بازی‌های رایانه‌ای، وجود بازی رایانه‌ای را امری مسلم انگاشته‌اند، اما هیچ کدام از این رویکردها مبتنی بر یک تعریف رسمی از بازی نیستند. شاید به این دلیل که بازی، نه یک اصطلاح علمی، بلکه یک اصطلاح تاریخی است که در بستر زمان شکل گرفته است و تلاش برای تغییر آن به یک اصطلاح نظری، بیش از آنکه سودمند باشد، سردرگمی به همراه دارد. به همین دلیل است که ویتگنشتاین، فیلسوف اتریشی قرن بیستم، بیان می‌کند: حتی بدون ارائه یک

تعریف از بازی‌ها، می‌توان یک گفتگوی موفقیت‌آمیز درباره آن‌ها داشت (Wittgenstein, see: 2001)؛ یا به نظر برخی، بدون داشتن یک تعریف مشخص، می‌توان به توصیف بازی‌ها از طریق الگوهای صوری اقدام کرد (Aarseth, 2014: 484). در این میان، تنها مسئله‌ای که به‌وجود می‌آید، این است که در شرایطی که تعریف مشخصی از بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد، آیا این امکان وجود دارد که الگوهای ارائه شده به توصیف چیزهایی پردازند که بازی به حساب نمی‌آیند؟ برای پیش‌گیری از این مسئله و از آنجایی که کتاب‌ها و مقاله‌های متعددی اقدام به تبیین مفهوم بازی رایانه‌ای کرده‌اند،^{۳۲} در این مقاله تنها به این نکته بسنده می‌شود که منظور از بازی‌های رایانه‌ای، تمامی بازی‌های کامپیوتری، کنسولی، موبایلی و غیره است که وجه مشترک تمامی آن‌ها نیازمندی به صفحه نمایش برای اجرا و تعامل کاربر با محیط بازی می‌باشد.

مسئله دوم در تبیین امکان‌سنجی خلق بازی رایانه‌ای دینی، معرفی چارچوب نظری هنر دینی است. در تبیین هنر دینی رویکردهای مختلفی وجود دارد؛ رویکردهایی نظیر پدیدارشناسی، عرفانی، هرمنوتیک، سنت‌گرایی و تاریخی‌نگری. از آنجایی که تبیین تمامی این رویکردها امکان‌پذیر نیست، مقاله حاضر به دلیل تقابل‌های علمی و تاریخی میان اندیشمندان رویکرد سنت-گرایی و تاریخی‌نگری، تنها از این دو رویکرد بهره برده است و نسبت به چگونگی مواجهه رویکردهای دیگر هنر دینی به بحث بازی‌های رایانه‌ای ساکت است، و بحث از آن‌ها را به نوبت دیگری موکول می‌کند. از این‌رو و در ادامه، منظور از هنر دینی براساس این دو رویکرد تبیین می‌شوند.

هنر دینی

برای تبیین مقصود این پژوهش از بازی رایانه‌ای دینی و بررسی نسبت آموزه‌های دینی با بازی‌های رایانه‌ای، تعامل آن‌ها با یکدیگر و امکان تحقق بازی رایانه‌ای دینی، ابتدا باید به هنر دینی پرداخت؛ زیرا نوع رویکردی که در باب هنر دینی مورد پذیرش واقع می‌شود، مسیر تبیین بازی رایانه‌ای دینی را مشخص می‌نماید. در بررسی هنر دینی، بسته به اهدافی که پژوهش‌گران مورد توجه قرار می‌دهند، رویکردهای متفاوتی وجود دارد. هدف اساسی این بررسی تبیین رابطه

میان باورهای دینی و هنرهاست؛ بدین معنی که آیا باورهای دینی در شکل‌گیری هنر دینی، نقشی اساسی و بنیادین داشته‌اند و این باورها منجر به پدید آمدن شکل و چارچوب جدیدی در عرصه هنر شده است، یا اینکه هنر دینی همان هنر گذشتگان و ادامه‌دهنده همان مسیری است که پیش از عرضه دین، تحقق یافته است؟ برای پاسخ به این پرسش، ابتدا باید مقصود از قید دین در اصطلاح هنر دینی مشخص گردد؛ بدین منظور و در جهت ساده‌تر شدن تبیین این اصطلاح، از مثال هنر اسلامی استفاده می‌شود؛ زیرا هنر اسلامی (غیر از رویکردی که آن را تنها به معنای گستره جغرافیایی می‌داند) شاخه‌ای از هنر دینی است و تبیین آن، موجب تبیین هنر دینی می‌شود. بدین سان، پرسش مطرح شده در باب هنر دینی را می‌توان این گونه در بستر شکل‌گیری هنر اسلامی مورد توجه قرار داد که جغرافیا و سرزمین‌هایی که مسلمانان در آنجا زندگی می‌کردند تا چه میزان بر شکل‌گیری آثار هنری اثرگذار بوده است؟

برای پاسخ به پرسش فوق نگرش‌های متفاوتی از سوی محققین مطرح شده است که از جمله آن‌ها رویکرد تاریخی‌نگری و سنت‌گرایان است. تاریخی‌نگری یا اصالت تاریخ،^{۳۳} شیوه‌ای برای نادیده گرفتن حقایق مطلق است و بر این ادراک از جهان تکیه دارد که همه پدیده‌های اجتماعی و فرهنگی به صورت تاریخی تعین یافته، به مجموعه عناصر عصر و زمان خود وابسته هستند؛ به طوری که هاووزر^{۳۴} معتقد است «هنرمند، همیشه در شرایط تاریخی خویش محدود شده، هیچگاه نمی‌تواند از مرزهای دوران خود فراروی کند» (هاووزر، ۱۳۸۲: ۱۴۹). در شکل‌گیری این دیدگاه هگل^{۳۵} نقشی اساسی بر عهده داشت؛ چراکه او معتقد بود «هر اندیشه‌ای، هر چقدر هم که عمیق باشد، نمی‌تواند از حصار عصر خود فراتر رود» (هگل، ۱۳۸۱: ۷-۱۶). این دیدگاه، با تکیه به تکامل تدریجی انسان، هر اصل ثابت و پایدار فراتاریخی را نفی می‌کند و تمامی پدیده‌ها را بر اساس علت‌های برآمده از شرایط اجتماعی-تاریخی مورد بررسی قرار می‌دهند؛ بنابراین این رویکرد، اثر هنری از حیث زمان و مکان خاص، و به مثابه رویدادی در یک بازه زمانی مشخص، مورد تحلیل قرار می‌گیرد؛ به عبارت دیگر، هویت اثر هنری، در بستر تاریخی خود مشخص می‌شود. در میان افرادی که در بررسی هنر اسلامی، رویکرد تاریخی‌نگری داشته‌اند، می‌توان به آندره گدار^{۳۶} و کتاب هنر ایران،^{۳۷} الگ گرابار^{۳۸} و کتاب شکل‌گیری هنر اسلامی^{۳۹}

و همچنین دیوید تالبوت رایس^{۴۰} و کتاب هنر اسلامی^{۴۱} اشاره کرد. این افراد همواره در پی عوامل و بسترهای تحقق هنر اسلامی بودند و تلاش کردند ردپای الگوهای هنر اسلامی را از حیث تاریخی پیگیری نمایند. آن‌ها معتقدند «منظور از هنر اسلامی، هنر سرزمین‌های اسلامی است که بیشتر مردم آن سرزمین‌ها و یا حاکمان آن‌ها مسلمان هستند» (اتینگهاوزن و گرابار، ۱۳۸۷: ۱). آن‌ها تنوع جغرافیایی و فرهنگی در ممالک بزرگ اسلامی را موجب عدم امکان دریافت ویژگی منحصر به فرد از میان این آثار پراکنده می‌دانند. به همین دلیل است که ارنست کونل^{۴۲} نقش حکمرانان را در شکل‌گیری هنر اسلامی، بسیار بااهمیت‌تر از آموزه‌های دینی و مذهبی می‌داند؛ به‌ویژه جایی که ادعا می‌کند:

«می‌توان به‌خوبی پی برد که ملیت هنرمند در مقابل تعلق خاطر سفارش - دهنده به فرهنگ خاصی، اهمیت چندانی نداشت. به همین جهت در دایره هنر اسلامی نمی‌توان از یک نوع هنر مستقل عربی، ایرانی، ترکی یا هندی صحبت کرد، آن‌چه تعیین‌کننده راه بود، خواسته حکم‌فرما بود که وی را بر آن می‌داشت تا از دورترین مناطق، معماران و استادکاران را برای انجام و پیش برد مقاصد خود فراخواند» (کونل، ۱۳۸۴: ۷).

دلیل دیگر، رویکرد مسلمانان به‌ویژه ایرانیان در ساخت بناهای مذهبی پس از ورود اسلام به ایران است. آندره گدار بر این باور است که ایران به جهت غنای فرهنگی در عرصه معماری، هیچگاه حاضر به پذیرش سبک عربی نشد، بلکه برعکس این مسلمانان بودند که «در ساخت معماری مساجد، تحت تأثیر الگوهای ایرانی در معماری قرار گرفتند و همان شکل و مهارت‌های به یادگار مانده از دوره سومریان و عیلامی‌ها در ساخت زیگورات‌ها و معابد را برای ساخت مساجد به کار گرفتند» (گدار، ۱۳۷۷: ۳۵۳). گرابار نیز غیرمسلمان بودن بسیاری از صنعت‌گران و بهره‌مندی از شیوه‌های مورد استفاده از سایر تمدن‌های غیراسلامی را مؤید دیگری برای این دیدگاه عنوان کرده است (ر.ک: گرابار، ۱۳۷۹: ۲۴۵)؛ از این‌رو، پاسخ این رویکرد به پرسش مطرح شده در باب هنر اسلامی این‌گونه خواهد بود، از آنجایی که در متن آموزه‌های اسلامی نه تنها به موارد خاصی اشاره نشده، بلکه درباره شکل، الگو و چارچوب‌های هنر نیز به‌صورت

مستقیم مطلبی بیان نشده است، پس منظور از هنر اسلامی هنر مسلمانان است. البته آن‌ها معتقدند که آموزه‌های اسلامی به‌عنوان عاملی در کنار سایر عوامل جغرافیایی و تاریخی در شکل‌گیری هنرها اثرگذار بوده است. همانطور که بیان شد، این رویکرد هنر اسلامی را به‌مثابه هنر تمدن اسلامی و هنر مسلمانان و سرزمین‌های مسلمان‌شده معنا می‌کند. در نتیجه می‌توان چنین ادعا کرد که تاریخ هنر اسلامی، بخشی از تاریخ سرزمین‌های اسلامی نظیر ایران، مصر، سوریه، عراق و غیره است.

اکنون این پرسش مطرح می‌شود که آیا هر اثری را که در مرزهای اسلامی خلق شود، می‌توان به‌عنوان یکی از مصادیق هنر اسلامی معرفی کرد؟ جای تردیدی وجود ندارد که پاسخ منفی است؛ زیرا صرف تولید اثری هنری در مرزهای اسلامی، موجب اسلامی شدن آن اثر نمی‌شود. اینجاست که باید به شرط دوم در تحقق هنر اسلامی توجه کرد. یک اثر هنری جدا از آنکه باید در مرزهای اسلامی تولید شود، باید مطابق با اصول اولیه شریعت نیز باشد؛ به طوری که در قلمروی حلال و حرام، شریعت آن را ممنوع نداند. بدین‌سان، این دیدگاه بر این باور است که هر چه مخالف مبانی کلی و ضروری اسلام نباشد، اسلامی است و لازم نیست برای یافتن تأیید صریح هنرهای نظیر معماری، خطاطی و غیره به متون اسلامی مراجعه کرد و انتظار داشت که اسلام چارچوب ویژه‌ای را برای هنرها تعیین نموده باشد؛ چراکه شأن دین ورود به جزئیات و تعیین و تکلیف در این امور نیست. یکی از مستندات این استدلال نیز حدیث امام رضا علیه السلام است که می‌فرماید: «بر ماست که اصول را تبیین نماییم و بر شماست که {از این اصول} فروع را استخراج نمایید»^{۴۳} (حر عاملی، ۱۴۰۹: ۶۲/۲۷، ۳۳۲۰۲). از این رو، همین که هنرها در سرزمین‌های اسلامی و در زمان تمدن اسلامی به وجود آمده باشند و در مواجهه با مبانی اسلامی سرناسازگاری نداشته باشند، مشروعیت خواهند یافت و به‌عنوان بخشی از تاریخ هنر اسلامی مورد توجه قرار خواهند گرفت. بنابراین رویکردی که به رویکرد حداکثری در باب هنر اسلامی معروف است، می‌توان این دیدگاه را این‌گونه به هنر دینی بست داد که هنر دینی، هنری است که در قلمروی حاکمیت آن دین بوده، با مبانی و باورهای کلی آن دین مخالفتی نداشته باشد.

در مقابل رویکرد تاریخی‌نگری، رویکرد سنت‌گرایان قرار دارد. سنت‌گرایان یا به‌عبارت

دیگر اصحاب حکمت خالده، افرادی هستند که اصلی‌ترین وظیفه خود را احیا و دفاع از سنت (آموزه‌ها و هنرها) می‌دانند. آن‌ها معتقدند که هنر اسلامی موجود در تمدن اسلامی، یکی از انواع هنرهای سنتی است؛ به طوری که مبانی و قواعد هنرهای سنتی، شامل هنر اسلامی نیز می‌شود؛ از این رو و برای تبیین هنر اسلامی، ناگزیر باید سنت را از این منظر مورد توجه قرار داد. در باور سنت‌گرایان تلقی خاصی از سنت وجود دارد که بدین منظور نیز به سنت‌گرایی شهرت یافته‌اند. آن‌ها معتقدند که سنت به معنای چیزی که در گذشته وجود داشته یا شیوه‌های قدیمی و مرسوم نیست، بلکه «حقایق و قواعد واحدی است که منشأ الهی دارد، از طریق رسولان به بشر انتقال یافته است تا در عرصه‌های مختلف بشری نمود پیدا کند» (نصر، ۱۳۸۰: ۱۳۵)؛ به عبارت دیگر، «سنت در درون خود، حامل نیرویی غیبی است که در تمام ابعاد یک تمدن منتشر می‌گردد» (بورکهارت، ۱۳۶۲: ۷۲). با این بیان، سنت دارای چهار ویژگی است:

الف) سنت دارای منشأ آسمانی است و به صورت تمام و کمال از جنس زمین و زمینیان نیست و نمی‌توان سنت را محصول دانش و کوشش بشر پنداشت؛ به همین دلیل نیز نیازمند حاملان مخصوص است. با اینکه دین و وحی به سبب قرابت مفهومی در مرکز توجه سنت قرار دارند، اما نصر معتقد است که «سنت مفهومی عام‌تر است که دین را هم شامل می‌شود» (نصر، ۱۳۸۰: ۲۴۱).

ب) سنت شامل حقایق واحد و به تعبیر دیگر ازلی-ابدی است که تنها از طریق شهود عقلی ادراک می‌شوند (ر.ک: مازیار، ۱۳۹۱: ۸).

ج) این حقایق واحد، از تجلیات گوناگون و متکثر برخوردار می‌باشند؛ به عبارت دیگر، از یک جنبه تنها سنتی ازلی-ابدی وجود دارد که همان حقیقت یگانه و مبدأ تمامی حقایق است و از یک جنبه تجلیات این سنت وجود دارند که در مسائل اجتماعی، تاریخی و نسبت به مخاطب خاص جلوه‌گر می‌شوند (ر.ک: نصر، ۱۳۸۰: ۱۴۶). این مسئله سبب می‌شود که سنت‌گرایان برخلاف رویکرد مقابل، هنر (به‌ویژه هنر اسلامی) را به صورت یک کل مدنظر قرار داده، تحولات تاریخی و جغرافیایی را تنها به‌عنوان امور عارضی مورد توجه قرار دهند.

د) سنت نه تنها منفعل نیست، بلکه از قابلیت تغییر و تبدیل برخوردار است. به همین دلیل

است که «تمدن سنتی از تمام تمدن‌های غیر سنتی متمایز می‌شود» (همان: ۱۴۷). ماهیت فراگیر سنت سبب می‌شود که تمامی وجوه تمدن از اخلاق گرفته تا حقوق، همه و همه مظهر سنت واحدی گردند؛ از این رو، هنر نیز یکی از وجوه سنت در تمدن سنتی است.

در رویکرد سنت‌گرایی، هنر تلفیقی از صورت و محتوا است و برخلاف رویکرد تاریخی-نگری که هر اثری را به صرف داشتن موضوعی مذهبی، در ذیل هنر دینی تفسیر می‌کردند، سنت‌گرایان اهمیت صورت در هنر دینی را از یاد نمی‌برند؛ زیرا معتقدند که هر هنر و سنتی زبان صوری خاص خود را طلب می‌کند. به باور آن‌ها، میان صورت و حقایق مابعدالطبیعی ارتباط برقرار است. بورکهارت در این مورد می‌نویسد: «صورت به لحاظ جوهر کیفیتش در مرتبه محسوسات، همتای حقیقت در مرتبه معقولات است» (بورکهارت، ۱۳۷۶: ۸). این رابطه منجر به ایجاد رمز و راز در هنر می‌گردد. البته این رمز و راز مبتنی بر یک توافق قبلی یا قرارداد نیست، بلکه «برآمده از شأن مابعدالطبیعی موجودات در مراتب مختلف آن‌ها است» (مازیار، ۱۳۹۱: ۹). همچنین این ارتباط سبب می‌شود که خلق صورت‌ها در هنر سنتی نیز امری الهی باشد، به طوری که برخی از اندیشمندان سنت‌گرا معتقدند: «کتب آسمانی، بیان مستقیم کلام آسمانی است و هنر غایت یا پوسته مادی سنت است» (شوآن، ۱۳۸۳: ۱۱۳)؛ چراکه کتب آسمانی و هنر برآمده از وحی می‌باشند. اهمیت صورت در نزد سنت‌گرایان به حدی است که بورکهارت می‌نویسد:

«اگر کسی ناگزیر شده به پرسش اینکه اسلام چیست پاسخ گوید، به یکی از شاهکارهای هنر اسلامی مانند مسجد قرطبه یا مسجد ابن طولون در قاهره یا یکی از مدرسه‌های سمرقند یا حتی تاج محل اشاره کند، پاسخش معتبر است، زیرا هنر اسلامی خود نمودار آن مفهومی است که از نامش برمی‌آید. این مطلب نباید شگفت‌انگیز بنماید و نه عجیب که بیرونی‌ترین مظهر یک دین یا تمدن مانند اسلام، باید نمودار درونی آن تمدن باشد» (بورکهارت، ۱۳۶۵: ۱۶).

با این تبیین، معنای هنر اسلامی نیز مشخص می‌شود. هنر اسلامی همان بیان صوری سنت و حیانی اسلام است. این بیان صوری همچون کتاب مقدس منشأ الهی داشته، از آسمان بر جان هنرمند فرود می‌آید. به تعبیر دیگر هنر اسلامی، هنر قدسی است. هنری که هم مضمون و هم

صورت آن دارای منشأ الهی است. «این صورت گرایی^{۴۴} تا به آن حد پیش می‌رود که هنرهایی را که تنها موضوع دینی دارند، اما صورت دینی ندارند، هنر قدسی نمی‌دانند» (مازیار، ۱۳۹۱: ۹).
بورکهارت در این زمینه می‌نویسد:

«نه موضوع‌هایی که آن هنر به نحوی کاملاً ظاهری و ادبی از مذهب اقتباس می‌کند، نه احساسات و عواطف پارسایانه و خداترسانه که عندالاقضاء هنر مزبور را بارور ساخته و نه حتی نجابت طبیعی که گاه در آن رخ می‌نماید، کافی نیست که بدان خصیصه مقدس دهیم؛ تنها هنری که قالب و صورتش نیز بینش روحانی خاص مذهب مشخصی را منعکس سازد، شایسته چنین صفتی است» (بورکهارت، ۱۳۷۶: ۹).

سنت‌گرایان که نمی‌توانستند نسبت به خیل عظیمی از آثاری که موضوع دینی داشتند، اما بهره‌ای از صورت دینی نبرده بودند، بی‌تفاوت باشند، تقسیم‌بندی جدیدی ارائه کردند؛ بدین‌سان، هنر به هنر دینی، هنر قدسی و هنر سنتی تقسیم شد. از این منظر، هنر سنتی، هنری است با منشأ الهی و مبتنی بر شهود، و هنر قدسی (که خود نوعی از هنر سنتی به حساب می‌آید)، هنری است که هم صورت و هم مضمون آن برآمده از آموزه‌های دینی باشد (ر.ک: شوآن، ۱۳۸۸: ۸۵). در مقابل، دامنه هنر دینی بسیار گسترده‌تر است. هر اثری که موضوع دینی داشته باشد، اما از صورت غیر دینی استفاده کرده باشد، هنر دینی نامیده می‌شود (ر.ک: نصر، ۱۳۸۰: ب: ۴۲۴)؛ به عبارت دیگر، هر اثری که صورت آن از چارچوب دینی خارج نشود و مضمون آن نیز برآمده از منظومه فکری، معرفت‌شناسی، هستی‌شناسی، انسان‌شناسی، ارزش‌شناسی و در یک کلمه سبک زندگی دینی باشد، هنر دینی نامیده می‌شود، حتی اگر صورت آن برگرفته از آموزه‌های دینی نباشد (ر.ک: کوماراسوامی، ۱۳۸۶: ۹۹). از این رو، اگر هنرمند تلاش کند یکی از آموزه‌های دینی را در سبک نقاشی کویسیم^{۴۵} به تصویر درآورد، هنر او دینی محسوب می‌شود.

البته باید توجه داشت که پژوهش حاضر متولی بررسی نکات مثبت و منفی رویکردهای مطرح‌شده به هنر دینی نیست و حتی تلاش هم نمی‌کند آن‌ها را داوری نماید. بلکه این پژوهش تنها در پی آن است تا از برخی از دستاوردهای این رویکردها برای پاسخ به این پرسش که آیا

امکان ارائه بازی رایانه‌ای دینی فراهم است یا خیر، استفاده کند.

بازی رایانه‌ای دینی

با بهره‌گیری از تبیینی که درباره‌ی رویکرد تاریخی‌نگری و رویکرد سنت‌گرایان ارائه شد، هرچند امکان خلق یک بازی رایانه‌ای قدسی از اساس امکان‌ناپذیر جلوه می‌کند، اما بر اساس همان تعریف، می‌توان بازی رایانه‌ای دینی ارائه کرد. به طوری که اگر یک بازی رایانه‌ای بتواند محتوای برآمده از باورها، تعالیم و آموزه‌های دینی را در چارچوب و قالبی عرضه کند که از مرزهای شریعت خارج نشود، بازی رایانه‌ای دینی تحقق یافته است. حال که امکان تحقق بازی رایانه‌ای دینی مورد تبیین قرار گرفت، نوبت به بررسی چگونگی ارائه یک بازی رایانه‌ای دینی رسیده است. بدین منظور نکات و آدابی را که خالق بازی رایانه‌ای دینی که همچون خالق یک قرآن خوشنویسی شده، خالق یک مسجد، خالق یک قطعه موسیقی آئینی و خالق یک متن نگارگری شده، هنرمند نامیده می‌شود، باید پیش و حین فعالیت مدنظر قرار دهد، مورد بررسی قرار می‌گیرد.

اولین نکته‌ای که خالق بازی رایانه‌ای باید مورد توجه قرار دهد، شناخت و درک دقیق و کامل از هنر-رسانه بازی رایانه‌ای است. به طوری که امروزه، عرصه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک علم و دانش، با رشدی سریع از گستردگی بالایی برخوردار گشته و به شاخه‌های متعددی تقسیم شده است. لازم به ذکر است که صرف ساعت‌های فراوان به انجام بازی رایانه‌ای به مثابه شناخت این هنر-رسانه نیست. متأسفانه برخی از تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای تنها به پشتوانه ساعت‌های بسیاری که صرف انجام بازی رایانه‌ای کرده‌اند، وارد این عرصه شده، خود را متخصص در فن، و آشنا به تمامی زوایای پیدا و پنهان این هنر-رسانه می‌دانند که همین مسئله در آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای - به ویژه بازی‌های داخلی - به عنوان اصلی‌ترین عامل شکست و عدم موفقیت می‌تواند مورد توجه قرار گیرد. همانطور که اگر فردی ساعت‌های زیادی را در گالری‌های نقاشی و تماشای آثار هنری صرف کند، به یک نقاش و هنرمند تبدیل نمی‌شود، بلکه برای این کار نیازمند شناخت اشکال هندسی، رنگ‌ها و مسائل مرتبط به نقاشی است، خالق

یک بازی رایانه‌ای نیز باید ضمن تسلط بر مبانی و مفاهیم ابتدایی ساخت بازی رایانه‌ای، از آخرین دستاوردهای روز این عرصه نیز بی‌اطلاع نباشد. بدیهی است که آشنایی با دانش روز عرصه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای به معنی نفی انجام بازی رایانه‌ای از سوی تولیدکنندگان نیست، بلکه این مطلب درصدد تبیین این نکته است که همانطور که صرف مدت زمان قابل توجهی در روز به منظور انجام بازی رایانه‌ای برای تولیدکنندگان ضروری است، آگاهی از پژوهش‌های جدید ارائه شده در این عرصه نیز برای تولید یک بازی رایانه‌ای موفق اجتناب ناپذیر است.

اگر شناخت دقیق و با جزئیات محتوایی را که قرار است در قالب بازی رایانه‌ای ارائه شود و به ساعت‌ها پژوهش، بررسی و مشورت با متخصصان آن موضوع نیازمند است، به‌عنوان فرض ثابتی تلقی شود، داشتن ادراکی صحیح از آداب سبکی که قرار است محتوا در آن چارچوب ارائه شود، دومین نکته‌ای است که خالق بازی رایانه‌ای باید مورد توجه قرار دهد؛ به عبارت دیگر، خالق بازی رایانه‌ای باید درک درستی از چگونگی امکان برقراری یک ارتباط مناسب و معنا ساز میان فرم و محتوا برخوردار باشد. برای مثال، سبک اکشن اول شخص که بازی‌هایی نظیر ندای وظیفه^{۴۶} و میدان نبرد^{۴۸، ۴۹} در این سبک عرضه شده‌اند، سبکی است که بیشترین اقتضای آن ارائه هیجانانگیز لحظه‌ای و موقت است و از قابلیت بیان مفاهیم عمیق و پیچیده برخوردار نیست. یا در سبک استراتژیک که ویژگی اصلی آن در برقراری نظم و هماهنگی میان عناصر متعددی است که در اختیار کاربر قرار گرفته، ارائه مسائلی در روند بازی که با جنبه‌های عاطفی کاربر در ارتباط است، غالباً با موفقیت همراه نخواهد بود. از این رو، شناخت ظرفیت‌های هر سبک به ویژه سبک نقش‌آفرینی^{۵۰} که از بیشتری قابلیت برای ارائه قصه‌گویی تعاملی برخوردار است، به خالق بازی رایانه‌ای به‌مثابه یک هنرمند کمک می‌کند تا با بهره‌مندی از محتوای برآمده از باورهای دینی، بهترین اثر ممکن در عرصه بازی‌های رایانه‌ای را تولید نماید.

از سوی دیگر و بر اساس مبانی ارائه شده، مهمترین محوری که تمامی عناصر یک بازی رایانه‌ای دینی باید بر اساس آن در کنار یکدیگر قرار گیرند، محور توحید است. زیرا اساساً هنر دینی و به‌ویژه هنر اسلامی از توحید به معنی پذیرش وحدت الهی یا مشاهده آن سرچشمه می‌گیرد، و بازی رایانه‌ای نیز باید بر اساس همین اصل طراحی و در اختیار کاربر قرار گیرد.

نتیجه

محققان و مورخان در رویکرد تاریخی‌نگری نسبت به هنر دینی و اسلامی، به سرزمین و جغرافیا بیش از صورت و محتوا توجه نشان داده، اعتقادی به تفاوت ماهوی میان صورت آثار هنری برآمده در سرزمین‌های اسلامی با آثار دیگر سرزمین‌ها ندارند؛ چراکه وجود عناصر مشترک میان این آثار را نشان‌دهنده بهره‌مندی آنها از یک منشأ می‌دانند. از این‌رو، به‌صرف خلق یک اثر در سرزمین‌های پیرو یک دین هنر دینی پدید می‌آید. از آنجایی که داستان‌گویی و روایت‌پردازی جزئی از هنر محسوب می‌شوند، این قاعده درباره آنها نیز جاری می‌شود؛ به عبارت دیگر، به‌صرف آنکه یک مسلمان داستانی خلق نماید که با شریعت اسلامی در تضاد نباشد، داستان اسلامی خلق شده است؛ اما آیا مسلمان بودن هنرمند برای اضافه شدن قید دینی به اثر، کفایت می‌کند؟ برای پاسخ به این پرسش باید توجه داشت که ارتباط شریعت و هنر تنها منجر به تعیین قلمروی هنر دینی می‌شود و این ارتباط توانایی تعیین ویژگی‌های ذاتی هنر را ندارد. بدین معنی که شریعت‌مداری در خلق اثر هنری دینی، تنها شرط لازم است و نه شرط کافی؛ به این معنی که پیروی از شریعت و قواعد آن در خلق اثر هنری، تنها مرحله ابتدایی از خلق اثر هنر اسلامی است و این خصیصه را نمی‌توان تنها ویژگی هنر اسلامی دانست. آن چیزی که موجب می‌شود یک اثر هنری متصف به هنر اسلامی شود، وجود ویژگی‌هایی برآمده از آموزه‌ها و باورهای اسلامی در آن است. از سوی دیگر اتحاد مفهومی میان هنر دینی و هنر قدسی _ که در رویکرد سنت‌گرایان مطرح می‌شود _ به نفع هنر قدسی نیز سبب می‌شود تعداد زیادی از آثار هنری برآمده از باورها و آموزه‌های دینی نیز از دایره شمول هنر دینی خارج شوند. اینچنین است که تفکیک میان هنر قدسی و هنر دینی ضروری جلوه می‌کند. در تعریف بازی رایانه‌ای دینی نیز می‌توان از این رویکردها بهره برد؛ به عبارت دیگر، همانطور که هنر به دینی و قدسی تقسیم می‌شود، می‌توان بازی رایانه‌ای را (به عنوان شاخه‌ای از هنر) به دینی و قدسی تقسیم نمود. با این تفاوت که چون در هنر قدسی، جدا از اینکه اثر باید توسط هنرمند مسلمان و در چارچوب شریعت خلق گردد، باید هم مضمون و هم ساختاری که محتوا در آن ارائه می‌گردد، به صورت مستقیم از شعائر دینی برآمده باشد، ارائه بازی رایانه‌ای قدسی (همچون تمامی هنرهای

مدرن و بسیاری از هنرهای سنتی) اساساً امکان‌پذیر نمی‌باشد؛ اما بازی رایانه‌ای دینی امکان‌پذیر است، زیرا بازی رایانه‌ای دینی همان بازی رایانه‌ای قدسی است، با این تفاوت که قالب انتخاب شده برای ارائه، منتج از نص صریح آموزه‌های دینی نیست؛ از این رو، بازی رایانه‌ای دینی، همان بازی است که توسط هنرمند دین‌دار و براساس آموزه‌های دینی برآمده از قرآن و سنت ارائه شده باشد. خلق بازی رایانه‌ای دینی نیازمند توجه به مقدماتی است که از جمله آنها می‌توان به شناخت صحیح بازی رایانه‌ای، درک درست از محتوای انتخاب شده برای عرضه در چارچوب بازی رایانه‌ای و برقراری یک ارتباط مناسب میان سبک انتخابی و محتوا اشاره کرد. در کنار هم قرار گرفتن این موارد زمینه را برای تولید یک بازی رایانه‌ای دینی فراهم می‌کند که از امکان خلق تجربه‌ای معنوی برای کاربر برخوردار باشد.

قدردانی

این مقاله با حمایت موسسه فرهنگی - هنری «سروز سوزان» نگارش شده است.

پی‌نوشت‌ها

1. Playing with Religion in Digital Games.
2. Heidi A. Campbell
3. Gregory P. Grieve
4. Šisler
5. Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet.
6. Religion in Digital Games.
7. Simone Heidbrink
8. Tobias Knoll
9. Theorizing Religion in Digital Games: Perspectives and Approaches.
10. Jan Wysocki
11. Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Videogames.
12. Richard E. Ferdig
13. Ryan C. Thames
14. What would Jesus Play? Actor-Centered Perspectives on Gaming and Gamers
15. GameChurch.
16. A Digital Devil's Saga: Representation(s) of the Demon in Recent Videogames
17. Jonathon O'Donnell
18. Assassin's Creed
19. Nothing is true, everything is permitted: The portrayal of the Nizari Isma'ilis in the Assassin's Creed game series
20. Frank G. Bosman

21. Ubisoft Montreal, 2007-present
22. Video Games and Religion.
23. Rachel Wagner
24. Oxford Handbooks Online
25. Morality and Meaning in Video Games: A New Approach to Christian Game Design.
26. Megan R. Bednarz
27. Texas A&M University
28. Religion and Computer Games: A Theological Exploration of Religious Themes in World of Warcraft.
29. Hanna Kim
30. World of Warcraft
31. Blizzard Entertainment, 2004-present

۳۲. نگاه کنید به (3: Tavinor, 2008 and Rogers, 2014).

33. historicism
34. Hauser
35. Hegel
36. André Godard
37. l'art de l'Iran
38. Oleg Grabar
39. the formation of Islamic art
40. David Talbot Rice
41. islamic art
42. Ernst Kuhnel

۴۳. علينا القاء الاصول و عليكم التفريع.

44. formalism
45. cubism
46. Call of duty
47. Activision, 2003-present
48. Battlefield
49. Electronic Arts, 2002-present
50. role-playing game

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

منابع

اتینگهاوزن، ریچارد و گرابار، الگ، (۱۳۸۷)، *هنر و معماری اسلامی*، ترجمه یعقوب آژند، جلد یک، تهران: انتشارات سمت.

بورکهارت، تیتوس، (۱۳۶۲)، «هنر مقدس در شرق و غرب»، ترجمه علی پایا، هنر، ش ۳، صص ۷۵-۷۰.

بورکهارت، تیتوس، (۱۳۶۵)، *هنر اسلام: زبان و بیان*، ترجمه مسعود رجب‌نیا، تهران: سروش.

بورکهارت، تیتوس، (۱۳۷۶)، *هنر مقدس: اصول و روش‌ها*، ترجمه جلال ستاری، تهران: سروش.

حر عاملی، محمد بن حسن، (۱۴۰۹ق)، *وسائل الشیعه الی تحصیل مسائل الشریعه*، جلد هفتم، قم: موسسه آل البیت علیهم‌السلام.

شوآن، فریتهوف و دیگران، (۱۳۸۳)، *هنر و معنویت*، ترجمه انشالله رحمتی، تهران: فرهنگستان هنر.

شوآن، فریتهوف، (۱۳۸۸)، *کاست‌ها و نژادها*، ترجمه بابک عالیخانی و کامران ساسانی، تهران: حکمت.

کوماراسوامی، آناندا کنتیش، (۱۳۸۶)، *فلسفه هنر مسیحی و شرقی*، امیر حسین ذکری، تهران: فرهنگستان هنر.

کونل، ارنست، (۱۳۸۴)، *هنر اسلامی*، ترجمه هوشنگ طاهری، تهران: توس.

گدار، آندره، (۱۳۷۷)، *هنر ایران*، ترجمه بهروز حبیبی، تهران: دانشگاه شهید بهشتی.

گرابار، الگ، (۱۳۷۹)، *شکل‌گیری هنر اسلامی*، ترجمه مهرداد وحدتی دانشمند، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

مازیار، امیر، (۱۳۹۱)، «نسبت هنر اسلامی و اندیشه اسلامی از منظر سنت گرایان»، *کیمیای هنر*، ش ۳، صص ۷-۱۲.

نصر، سید حسین، (۱۳۸۰)، *معرفت و معنویت*، ترجمه انشالله رحمتی، تهران: دفتر پژوهش و نشر سهروردی.

هاوزر، آرنولد، (۱۳۸۲)، *فلسفه تاریخ هنر*، ترجمه محمد تقی فرامرزی، تهران: نگاه.

هگل، گئورگ ویلهلم فریدریش، (۱۳۸۱)، *عقل در تاریخ*، ترجمه حمید عنایت، تهران: شفیعی.

Aarseth, E. (2014), "Philosophical Aspects: Ontology", *The Routledge Companion to Video Game Studies*, eds. M.J.P. Wolf and B. Perron, New York: Routledge, pp.484-492.

Aarseth, E. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Bednarz, M.R. (2011), *Morality and Meaning in Video Games: A New Approach to Christian Game Design*, M.A. Thesis, Texas A&M University.

Bosman, F.G. (2016), "Nothing is true, everything is permitted: The Portrayal of the

- Nizari Isma'ilis in the Assassin's Creed Game Series*", *Religion in Digital Games Respawned: Special Issue*, ed. S. Heidbrink & T. Knoll, Volume 10, pp.6-26.
- Bowman, N. D. & Tamborini, R. (2013), "In the Mood to Game: Selective exposure and mood management processes in computer game play", *New media & society*, Volume 17, pp.375-393.
- Egenfeldt-Nielsen, S.; Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2012), *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, 2nd Ed, London: Routledge.
- Ferdig, R.E. (2014), "Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Videogames", *Religion in Digital Games: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches*, ed. S. Heidbrink & T. Knoll, Volume 5, pp.68-85.
- Heidbrink, S., Knoll, T. & Wysocki, J. (2014), "Theorizing Religion in Digital Games: Perspectives and Approaches", *Religion in Digital Games: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches*, ed. S. Heidbrink & T. Knoll, Volume 5, pp.5-50.
- Heidbrink, S., Knoll, T. & Wysocki, J. (2015), "What would Jesus Play? Actor-Centered Perspectives on Gaming and Gamers", *Religion in Digital Games Reloaded: Immersion into the Field*, ed. S. Heidbrink, T. Knoll & J. Wysocki, Volume 7, pp.1-16.
- Kim, H. (2012), *Religion and Computer Games: A Theological Exploration of Religious Themes in World of Warcraft*, M.A. Thesis, The University of Birmingham.
- Lebowitz, J. & Klug, C. (2011), *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Burlington: Elsevier Press.
- O'Donnell, J. (2015), "A Digital Devil's Saga: Representation(s) of the Demon in Recent Videogames", *Religion in Digital Games Reloaded: Immersion into the Field*, Edited by S. Heidbrink, T. Knoll & J. Wysocki, Volume 7, pp.139-160.
- Rogers, S. (2010), *Level Up: The Guide to Great Video Game Design*, New Jersey: John Wiley & Sons Ltd.
- Šisler, V. (2014), "From *Kuma\War* to *Quraish*: Representation of Islam in Arab and American Video Games", *Playing with Religion in Digital Games*, ed. H. Campbell & G.P. Grieve, Bloomington: Indiana University Press, pp.109-133.
- Tavinor, G. (2008), "Definition of Videogames", *Contemporary Aesthetics*, Volume 6, Retrieved 8/7/2018 from <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492>.
- Thames, R.C. (2014), "Religion as Resource in Digital Games", *Religion in Digital Games: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches*, ed. S. Heidbrink & T. Knoll, Volume 5, pp.183-196.
- Wagner, R. (2015), "Video Games and Religion", *Oxford Handbooks Online: Scholarly ResearchReviews*. DOI:10.1093/oxfordhb/9780199935420.013.8
- Wittgenstein, L. (2001), *Philosophical investigations*, Hoboken, New Jersey: Wiley Blackwell.