

بازی در فرهنگ اسلامی میتواند بستری باشد برای تربیت شدن، تجربه کردن و ارتباطات با بقیه و ما باید ببینیم چه کار کنیم که بچه‌هایمان هم بازی کنند و هم از این راه با اینگونه مسائل آشنایی پیدا کنند.



تحرک در بازیهای رایانه‌ای

دکتر محمدحسین ساعی، در این نشست سخن خود را از این نقطه آغاز کرد که در دنیای امروز سعی میشود از بازیهای رایانه‌ای به گونهای بهره‌گیری شود که در عین حال که از مزایای آن استفاده میشود، زیانهای آن به کمترین حد ممکن برسد؛ برای مثال ابزاری به نام «کینکت» عرضه شده است که در بازیهای رایانه‌ای امکان تحرک به وجود می‌آورد؛ ابزاری که موجب میشود به جای اینکه فرد تنها پشت صفحه کیبورد بنشیند، در بازی حرکت کند و پایین و بالا بپرد. این ابزار با توجه به نگرانیهایی که در آمریکا نسبت به چاق شدن کودکان و نوجوانان آمریکایی وجود داشت، ابداع شد. این دیدگاه میداند که اگر این کودکان چاق بشوند، باید برای درمان اینها یک هزینه هنگفت اقتصادی صرف شود.

امپریالیسم فرهنگی

عضو هیئت علمی دانشگاه صدا و سیما زاویهی دیگری را که در مواجهه با بازیهای رایانه‌ای میتوان لحاظ کرد، زاویهی سیاستگذاری در این زمینه دانست؛ چه سیاستی برای تولید بازیهای مطلوب وجود دارد؟ دستیابی به نظام ارزیابی بازیها برای اینکه بدانیم از چه گونه بازی باید حمایت کنیم و از چه نوع بازی نباید حمایت کنیم مهم است. در جامعهای مثل ما زاویهی تأثیرات فرهنگی این بازیها هم دارای اهمیت است. ممکن است ما بهشدت به این مسئله حساس باشیم. ممکن است از زاویهی امپریالیسم فرهنگی به آن نگاه کنیم. پرسیم آیا برنامه‌ریزی خاصی برای این بازیها وجود دارد؟ و آیا این بازیها در کنار سرگرمی در حال القای محتوای خاصی هم هستند؟

لمس واقعیت

میتوان درباره‌ی اینکه این بازیها چه سودها و زیانهایی میتوانند داشته باشند، با مثالی بحث را پی گرفت که: بچه‌ای که در ۵۰ سال پیش به دنیا می‌آمد، با خیلی از ابعاد واقعی زندگی رو به رو میشد و نظر دانشمندان این است که در آن حالت قبلی،

سیستمهای ترشح هورمونی و بدنی و عصبی بهتر فعالیت میکردند و قدرتمندتر بار می‌آمدند. ولی امروزه در تحقیقی مشخص شده است زمانی که انسان پای تلویزیون نشسته و تماشا میکند، میزان فعالیت عصبیاش از زمانی که خواب است، کمتر است! و بجهای که در این فضا بزرگ شود، توانایی تمایز گذاشتن بین واقعیت و فضای مجازی را پیدا نمیکند. ما هم‌اکنون در دنیایی هستیم که نخست تصویر چیزها را تجربه میکنیم و اگر فرصت شد، خود آنها را. در حالتهای شدید این بیماری فرد خودش را پشت بام میاندازد، به امید آنکه بتواند کاری شبیه به «مرد عنکبوتی» بکند. در حالتهای خفیفتر هم اینگونه است که فرآیند تجربه کردن افراد متفاوت میشود و افراد دنیای حقیقی را مثل بازیهای رایانه‌ای تجزیه و تحلیل میکنند.

تمدن دستوپاگیر

ساعتی در ادامه به نظریههایی که در مقابل نظریه‌های ذکر شده قرار دارند، اشاره کرد و گفت: این نظریهها غالباً متأثر از نظریه‌های کلاسیک فروید است. یکی از بحثهای فروید این بود که تمدن اجازهی تجربه کردن خیلی چیزها را از انسان میگیرد؛ مثلاً فرد میخواهد خودش را با خراب کردن چیزی تخلیه کند، اما میداند که این کار تبعات زیادی هم برای او دارد. فرد در دنیای واقعی نمیتواند مدام آدم بکشد اما در «جیتیبای» تا دلش بخواهد میتواند چنین بکند و این نظریهها بازیهای رایانه‌ای را راهی مناسب برای تخلیه هیجانات درونی میدانند. نظریه‌های بینابین نیز وجود دارد که میگوید اگر در خانواده زمینه‌ی بروز خشونت وجود داشته باشد، بازیهای خشن رایانه‌ای تأثیرگذار است و اگر این زمینه وجود نداشته باشد، بازیها نمیتوانند تأثیرگذار باشند.

هدفمندی رایانه‌ای

بازی در فرهنگ اسلامی ما خودش میتواند بستری باشد برای بزرگ شدن، تربیت شدن، تجربه کردن و ارتباطات با بقیه و ما باید ببینیم چه کار کنیم که بجهای مان هم بازی کنند و هم از این راه با اینگونه مسائل آشنایی پیدا کنند. بازیها را به شکلی تغییر دهیم که حداکثر سازگاری با ما رداشته باشند. ما باید به گونهای عمل کنیم که وقتی ببینیم باید در این سن هورمونهای خاصی در بدن کودک ترشح شود، یک بازی طراحی کنیم که این کار و این تحریکات عصبی را برای کودک انجام دهند. و به نظر من ابداع «کینکت» انقلابی در این عرصه بود و بازیهای رایانه‌ای را به قبل و بعد خودش تقسیم کرد. ما با این تجربه میتوانیم خودمان دست به ابداعات دیگری بزنیم و نظام بازیهای سنتیمان را احیا کنیم؛ آن هم نه فقط در حوزه‌ی نرم‌افزار.

سیاست بازی

وی در ادامه به موضوع یا زاویهی دیگری برای پرداخت به بازیهای رایانه‌ای اشاره کرد و این سؤال را مطرح کرد که ما از زاویهی سیاستگذاری چگونه به قضیه نگاه میکنیم؟ اولین و سادهترین مسئله اینک بازیهای رایانه‌ای زمینه‌ی ایجاد تعداد زیادی فرصت شغلی را برای ما ایجاد میکند. حال من به عنوان حکومت چه کار میتوانم بکنم که بتوانم شغل ایجاد کنم؟ چه کار کنم که خانواده‌های من بتوانند بهترین مصرف را داشته باشند؟ وقتی من در نقش حکومت باشم، باید برایم مهم باشد که چند درصد افراد جامعه‌ی من به دلیل افسردگی نمیتوانند کار کنند؟ چند درصد به دلیل بیماری توانایی کار کردن ندارند؟ و... حکومتها میخواهند نسل خاصی را پرورش دهند و بخشی از نظامهای برنامهریزی حکومتها در وزارت آموزش و پرورش و بخشی در وزارت آموزش عالی است و قطعاً بخشی از آن هم در بازیهای رایانه‌ای است.

در زمینه‌ی سیاستگذاری این سؤال برای ما مطرح است که چگونه میتوان در راستای تحقق تمدن اسلامی از بازیهای رایانه‌ای بهره جست؟ بحث مالکیت معنوی، مدیریت بازار، تولیدکننده‌ها و نظام آموزشی و تربیتی تولیدکنندگان بازیهای رایانه‌ای نیز از جمله مسائل مطرح در حوزه‌ی سیاستگذاری است. هنوز رشته‌ی درستی درباره‌ی بازیهای رایانه‌ای در دانشگاه‌های کشور نداریم (البته دانشگاه‌های علمی-کاربردی تا حد فوق‌دیپلم این رشته را وضع کرده‌اند). در صورتیکه وقتی این از دید حکومت مهم باشد، باید برایش دانشگاه و پژوهشگاه تأسیس شود.

چیستی ابزار مقابله

او زاویهی دیگری را که در بحث بازیهای رایانه‌ای مطرح کرد، زاویهی تأثیرات فرهنگی و روابط قدرتی است که بهوسیله‌ی آن بهوجود می‌آید؛ آیا رسانه خود ابزار قدرت است یا نه؟ آیا رسانه میتواند افکار عمومی را بسازد؟ آیا رسانه ابزار تغییر فرهنگی است یا نه؟ اگر به امپریالیسم فرهنگی اعتقاد داشته باشیم، نگران میشویم از اینکه آیا بازیهای رایانه‌ای سبک زندگی ما را تغییر میدهد یا نه؟ آیا تصویر ایران را در جهان خراب میکند یا نه؟ و باید مشخص شود پدافند ما در این حوزه چیست.

یعنی برای مثال وقتی آنها فیلم «۳۰۰» را میسازند، ما شاید بتوانیم به این فکر کنیم که نبرد سورنا با ۱۲ هزار نیرو را در برابر کراسوس با ۱۲۰ هزار نیرو را به تصویر بکشیم. نوعی از این پدافندها میتواند از نوع حقوقی باشد؛ به این معنا که از نظام حقوقی این کشورها علیه خودشان استفاده کنیم تا بدانند اگر علیه ایران حرفی بزنند، این حرف برایشان بدون هزینه نخواهد بود. باید دید وقتی با بازیهای رایانه‌ای علیه ما فعالیت میکنند، باید با همان ابزار تصویری به مقابله با آنها پرداخت جنبه‌ی حقوقی را در نظر داشت و یا ترکیبی از اینها؟ آیا به همان سبک آنها یا سبک جدیدی باید این کار را کرد؟

این استاد دانشگاه با مثالی موضع خود نسبت به بازیهای رایانه‌ای را دقیقتر بیان کرد: یکی از دوستان انقلابی و خوشفکری را میشناسم که در سازمان فرهنگیهنری شهرداری، برای بچه‌ها بازی روییک آموزش میداد و وقتی از هدفش در این باره پرسیدم، میگفت: با هدف افزایش قدرت ذهن کودکان. و در غرب هم امروزه اینگونه کار میشود؛ بدینصورت که فلان بازی ساخته میشود برای قویتر شدن یا بلند قامت شدن کودکان. و حال ما باید ببینیم با بازیهای رایانه‌ای چگونه میتوانیم قدرت هوش و توانایی جسمی و روحی کودکان و نوجوانان مان را افزایش دهیم؟ از این زاویه این بحث را عنوان میکنم که بهکلی به این پدیده «نه» نگوییم و آن را رد نکنیم.

«نه» به بازیهای رایانه‌ای

عباس دانشطلب پیرامون این دیدگاه محمدحسین ساعی، به بحث پرداخت و گفت: در لزوم رد کردن پدیده‌ی بازیهای رایانه‌ای شکی وجود ندارد اما مجبور به پذیرفتن آن هستیم. ما از رسانهها ناگزیریم؛ بازی هم نوعی از رسانه است. در چنین حالتی باید ببینیم چه کنیم که زیان اینها کمتر شود؟

او به نقل از دکتر بهروز مینایی - رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای - گفت: کرهی جنوبی با مبلغ ۲۰۰ میلیون دلار توانسته است کل صنعت بازیهای رایانه‌ای خود را بومی کند و عمده‌ی این بازیها تولید داخل است.

دانشطلب همچنین با اشاره به صحبت‌های محسن ظریف بهعنوان یکی از اعضای بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای، موضوع بحث را به سمت این سؤال میبرد که تعریف اسلامی از فراغت چیست؟ معنای بازی چیست؟ آیا بازی تنها به معنای لهو و لعب است یا میتوان با آن اهداف آموزشی را دنبال کرد؟

نبود بازی موفق

ساعی که دو سال داور جشنواره‌ی بازیهای رایانه‌ای بوده است، اعتقاد دارد امروزه در ایران بازی رایانه‌ای موفق وجود ندارد؛ اگرچه بعضی از آنها تا حدی در جامعه برجسته شده بود، اما همانطور که هالیوود بدون اسکار و تبلیغاتش معنا ندارد، تا نظام بازیسازی ما هم به رسانهها و به مدارس وصل نشود، موفق نمیشویم. «نجات دادن» به جای «کشتن»:

محمدحسن شاهنگی در نشست «آسیبشناسی بازیهای رایانه‌ای»، محدود شدن ارتباطات خانوادگی را یکی از زیانهای بازیهای رایانه‌ای بهخصوص در سبک زندگی دانست؛ برای نمونه چند وقت پیش خانمی از همسرش به دلیل استفاده‌ی بیش از حد از بازیهای رایانه‌ای شکایت کرده و درخواست طلاق داده بود.

سیاستی که امروزه در بیشتر بازیهای رایانه‌ای اکشن حاکم است، محوریت «کشتن» در آنهاست؛ باید بکشی تا بتوانی وارد مرحله‌ی بعدی شوی. در بحث بومیسازی ما میتوانیم از «نجات دادن» به جای «کشتن» استفاده کنیم. چرا که ما در فرهنگ خودمان مفاهیمی چون پهلوانی و جوانمردی داریم و کسانی چون پوریای ولی.

وی با استناد به تحقیقات انجام شده در این زمینه، یکی از دلایل اصلی گرایش نوجوانان و جوانان به فستفود را بازیهای رایانه‌ای و البته تلویزیون میداند و دلیل این گرایش هم آن است که فرد دوست دارد سریع غذایی را بخورد و سراغ بازی یا تلویزیون برود.

بازیهای رایانه‌ای هم مانند هالیوود دارای دو مؤلفهی جنسیت و خشونت هستند. در خیلی از بازیهای رایانه‌ای قهرمانان زنی هستند که برهنهاند و خشن.

بحث دیگری را که مطرح است، چنین میتوان بیان داشت که مثلاً در بازی «جی . تی . ای» فرد هر تخطی را که در زندگی حقیقی از انجام آن عاجز است، در این بازی میتوان انجام دهد.

به عقیده‌ی شاهنگی ویژگی ضد اسلامی در بازیهای رایانه‌ای روز به روز پررنگتر میشود. همچنین در چند بازی رایانه‌ای نام شخصیت‌های بدطینت زن در آنها «فاطمه» است.