

بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی

سید ابوالفضل موسوی*

چکیده

کودکی و نوجوانی، حساس‌ترین سنین تربیتی هستند و بازی جزء جدایی‌ناپذیر این سنین است. امروزه بازی‌های رایانه‌ای، رقیب اصلی در عرصه بازی‌های کودکان و نوجوانان هستند. تحقیقات صورت گرفته درباره آثار مثبت و منفی این بازی‌ها بیشتر بر ابعاد جسمی، روانی، اجتماعی و سیاسی متمرکز است و کمتر به بعد اخلاقی پرداخته شده است.

بررسی این بازی‌ها از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی با به‌کارگیری روش موازنه متفکرانه مسئله مقاله است. بررسی چالش‌های موجود در این بازی‌ها از منظر دینی و نیز نحوه پیاده‌سازی اصول دینی به‌ویژه اصول اخلاق اسلامی بر بازی‌های رایانه‌ای از دیگر مباحث این مقاله است.

واژگان کلیدی

اخلاق کاربردی، موازنه متفکرانه، بازی اسلامی، بازی رایانه‌ای، خشونت، سرگرمی، خلاقیت، تعلیم و تربیت.

طرح مسئله

پیدایش شاخه علمی «اخلاق کاربردی» در قرن هفدهم، حاصل چالش‌های اخلاقی پدیدآمده طی سه قرن قبل از آن، یعنی عصر رنسانس به بعد است. دو ویژگی مهم عصر رنسانس را «انقلاب علمی» و «اصلاحات مذهبی» شمرده‌اند. (جیمز، ۱۳۸۴: ۹)

انقلاب علمی با ایجاد عرصه‌های جدید علوم تجربی و فن‌آوری، بسترهای فراوان و نوینی را برای مسائل اخلاقی پیش رو نهاد و اصلاحات مذهبی نیز با طرح کثرت‌گرایی دینی، سیستم‌های اخلاقی وحدت‌گرا و منسجم دینی را به چالش کشید. به این ترتیب، مسائل و چالش‌های جدید اخلاقی پدید آمد و راه‌حل‌های سنتی موجود نیز با تشکیک در مبانی آن، به شدت تضعیف شد. در نتیجه گزاره‌های دینی و اخلاقی مبتنی بر دین، فاقد جنبه علمی شناخته شده شدند و بخشی از فرهنگ - نه علم - تلقی گشتند. از طرف دیگر، علوم‌ی مانند روان‌شناسی، فلسفه تحلیلی و جامعه‌شناسی پدید آمدند که واجد جنبه علمی تلقی شدند و متخصصان آنها سعی در ایفای نقش رقیب و بلکه جایگزین برای گزاره‌های دینی و اخلاقی داشتند.

در چنین بستر سکولار و غیر منسجمی، نیاز به شاخه علمی جدیدی به نام «اخلاق کاربردی» برای رفع چالش‌های فراوان پیش‌آمده احساس شد و بهترین روش برای بررسی و داوری مسائل در این علم، روش «موازنه متفکرانه»^۱ نامیده شد که معضلات^۲ را در بستر^۳ عینی آن و با توجه به جنبه‌های حرفه‌ای، اخلاق هنجاری، فلسفه تحلیلی، مسائل روان‌شناختی و ارزش‌های فرهنگی - که دین جزئی از آن محسوب می‌شد - بررسی می‌کرد.

شگفت آنکه، مهم‌ترین شرط کاربردی بودن یک گزاره اخلاقی، عدم تردید در مبانی آن دانسته شد؛ حال آنکه اخلاق کاربردی سعی در استنتاج حکم اخلاقی کاربردی از مبانی ناهمگون دارد؛ چراکه بین آرای روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، فلسفه‌های مضاف و دین در باب اخلاق، اختلاف‌های بسیاری وجود دارد و چگونه می‌توان از این مبانی متشتت، حکم اخلاقی کاربردی و منسجمی را استخراج کرد؟

۱. این روش که نه کاملاً قیاسی و نه کاملاً استقرایی است و به استعاره از جان راولز، آن را «موازنه متفکرانه» (Reflective equilibrium) (تبادل انعکاسی) نامیده‌اند، احکام اخلاق کاربردی را حاصل تعامل و تعادل بین اصول عام قیاسی و احکام خاص استقرایی می‌داند. (اسلامی، ۱۳۸۸: ۳۲)

2. Dilemmas.

3. Context.

دین در فرهنگ اسلام ناب محمدی (ﷺ) مبین و مفسر سنت الهی و حاکم بر تمام شئون زندگی انسان است و این حاکمیت منافاتی با جنبه‌های علمی و کاربردی نیز ندارد؛ چنان‌که «موازنه متفکرانه» به معنای واقعی آن، از تعالیم قرآنی است. با این حال، اخلاق سنتی اسلامی - به‌ویژه در قرن‌های اخیر - با وجود دارا بودن پشتوانه قوی معرفتی و وحیانی، از نظر گستره حوزه‌های کاربردی و روش تحقیق، از اخلاق کاربردی غرب عقب افتاده است.

بنابراین اخلاق کاربردی و اخلاق سنتی اسلامی می‌توانند خدمات متقابلی را به هم ارائه کنند. اخلاق کاربردی، لزوم توجه به جنبه کاربردی و علمی مسائل و همچنین احیای روش موازنه متفکرانه را به اخلاق سنتی گوشزد می‌کند و اخلاق سنتی هم لزوم حاکمیت دین را به‌عنوان محکم‌ترین پایه اخلاق به اخلاق کاربردی می‌آموزد.

از تعامل این دو، شاخه‌ای به‌نام «اخلاق کاربردی اسلامی» قابل طرح است که رویکرد این نوشتار در زمینه بررسی بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود.

اهمیت موضوع

امروزه بازی‌های رایانه‌ای، ویژگی‌های متفاوتی نسبت به بازی‌های سنتی دارند و سزاوار عنوان «انقلاب در بازی» هستند. جذابیت، بار فرهنگی، غوطه‌ورسازی و جهان‌شمولی یک‌طرفه از ویژگی‌های این بازی‌هاست.

جهان‌شمولی یک‌طرفه به این معناست که به‌خلاف بازی‌های سنتی که به‌تناسب فرهنگ‌ها و مناطق مختلف جهان گوناگون بودند، این بازی‌ها بیشتر در یک بستر مشترک سکولار و ضد دینی ساخته شده‌اند و به‌صورت یک‌طرفه، خود را به تمام فرهنگ‌ها و مناطق جهان تحمیل کرده‌اند. غوطه‌ورسازی افراد، اوقات و افکار آنها در این بازی‌ها روزبه‌روز در حال افزایش است. به گفته رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، آمار تخمینی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ایران، ۲۰ میلیون نفر در روز و وقت صرف‌شده برای آن ۴۰ میلیون ساعت در روز است! همچنین میانگین سن کاربران بازی رایانه‌ای ۱۸ سال است که پیش‌بینی می‌شود در ده سال آینده به ۲۸ سال برسد. در آمریکا اکنون این سن ۳۶ سال است.^۱

۱. متن مصاحبه دکتر مینایی در مطبوعاتی مانند *همشهری آنلاین*، در تاریخ ۹۰/۱۰/۲۷ منتشر شده است.

بار فرهنگی بسیاری از این بازی‌ها، القای خشونت و شهوت، بزه‌کاری، قمار، تحقیر شخصیت زن، تحریف تاریخ و شخصیت‌ها و جامعه‌پذیری در راستای اهداف غرب است. پشتمانه دیگر این تهاجم فرهنگی، سودآوری کلان و رو به افزایش این بازی‌هاست. برای نمونه، یکی از بازی‌های معروف به نام «ندای وظیفه»^۱ کاربر را در نقش یک سرباز خادم سرویس‌های جاسوسی آمریکا و اسرائیل قرار می‌دهد تا مأموریت‌های مختلفی را علیه کشورها و شخصیت‌های ضد آمریکایی انجام دهد. این مأموریت‌ها به‌ظاهر در بستر جنگ‌های ویتنام و روسیه انجام می‌گیرند؛ اما همراه با تحریفات تاریخی به نفع آمریکا. در اولین دیالوگ این بازی، کاپیتان شپرد می‌گوید: «دروغ، دروغ است و به‌عنوان تاریخ در کتاب‌ها ثبت می‌شود!»^۲

اکتیویشن، شرکت معروف سازنده بازی فوق‌الاعلام کرد «Modern Warfare 3» موفق شده است تنها در طی ۱۶ روز به فروش یک میلیارد دلاری و در ۲۴ ساعت اولیه عرضه‌اش، به فروش ۴۰۰ میلیون دلار و در ۵ روز اول به فروش ۷۷۵ میلیون دلار برسد.^۳ بازار جهانی بازی‌های رایانه‌ای تا پایان سال ۲۰۱۰ به ارزشی حدود ۵۶ میلیارد دلار رسید. این میزان بیش از دو برابر ارزش صنعت موسیقی، کمی بالاتر از یک‌چهارم بیشتر از تجارت مجلات و حدود سه‌پنجم بیشتر از صنعت فیلم است. بازی‌های ویدئویی تا چند سال آینده، سریع‌ترین روند رشد را در میان رسانه‌های دیگر در اختیار خواهند داشت و تا سال ۲۰۱۵ به فروش ۸۲ میلیارد دلاری خواهند رسید.^۴

مفاسد اخلاقی - روانی درون برخی از این بازی‌ها به‌حدی است که اعتراض‌های مردمی در کشورهای سکولار را نیز برانگیخته است. برای نمونه، بازی معروف جی.تی.ای به سبب افراط در آلودگی‌های جنسی، اعتراض عمومی در آمریکا را برانگیخت و مسئولان را وادار به اقدام علیه شرکت سازنده نمود تا آنجا که فروش این بازی به افراد کمتر از ۱۸ سال را ممنوع کردند^۵ و در برخی از کشورها مانند انگلیس و استرالیا نیز فروش این بازی ممنوع شد. این در حالی است که

1. Call of Duty: Modern Warfare.

2. Lie is Lie, Just because they wrote it down and called it a history.

۳. به نقل از: پایگاه تحلیلی بازی‌های رایانه‌ای (مرصد).

۴. آخرین تحقیقات شرکت تحقیقاتی و مشاوره‌ای «PricewaterhouseCoopers» (PwC) به نقل از: سایت روزنامه دنیای اقتصاد، خبر ۲۸۰۹۹۵.

۵. البته این ممنوعیت بعدها به‌وسیله دادگاهی در آمریکا، به‌دلیل تغایر آن با آزادی لغو شد.

در کشور اسلامی و شیعی ما، این بازی به‌سادگی در اختیار کودکان خردسال قرار می‌گیرد! بنابراین بازی‌های رایانه‌ای اگرچه از منظر اخلاق کاربردی در حوزه‌ای فرعی قرار گرفته و توجه چندانی به آن نشده است، اما از منظر اخلاق اسلامی به‌دلیل تأثیرات روحی - روانی آنها، بالاترین سطح اهمیت را داراست.

تعریف و اقسام

بازی رایانه‌ای، نوعی سرگرمی تعاملی است که به‌وسیله یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکروکنترلر انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به‌دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدئویی نیز محسوب می‌شوند. سخت‌افزار بازی ممکن است از نوع کامپیوتر، کنسول بازی یا تلفن همراه باشد. بنابراین بازی‌های رایانه‌ای شامل بازی‌های ویدئویی و تلفن همراه نیز می‌شوند. دو ویژگی «غوطه‌ورسازی»^۱ و «تعاملی بودن»^۲ از مهم‌ترین ویژگی‌های ذاتی بازی‌های رایانه‌ای است. این بازی‌ها براساس محتوا به انواعی از قبیل: آموزشی،^۳ راهبردی،^۴ اکشن - ماجراجویی،^۵ اینترنتی،^۶ شبیه‌سازی،^۷ معمایی،^۸ ورزشی^۹ تقسیم می‌گردد.

همچنین براساس رده سنی، تقسیمات گوناگونی در کشورهای مختلف انجام شده که معروف‌ترین آن بدین ترتیب است:^{۱۰}

۱. بازی‌های خاص کودکان سه سال به بالا (EC):^{۱۱}

۲. بازی‌های همگانی (E):^{۱۲}

1. Immersivity.
2. Interactivity.
3. Educational.
4. Strategy.
5. Action-Adventure.
6. Online games.
7. Simulation.
8. Puzzle.
9. Sports.
10. ESRB: Entertainment software rating board.
11. Early Childhood.
12. Everyone.

۳. بازی‌های ویژه نوجوانان ۱۳ سال به بالا (T):^۱

۴. بازی‌های مربوط به جوانان ۱۷ سال به بالا (M):^۲

۵. بازی‌های خاص بزرگسالان ۱۸ سال به بالا (AO).^۳ (منطقی، ۱۳۸۷: ۲۵۶)

تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای

در سال ۱۹۴۷، توماس و استل^۴ «دستگاه تفریحی لوله‌های اشعه کاتدی»^۵ را در آمریکا به ثبت رساندند که نوعی بازی بسیار ساده بود و کاربر بایستی موشکی را با دادن زاویه و سرعت مناسب به سمت هدف پرتاب می‌کرد. در سال ۱۹۵۸، دومین بازی به نام «تنیس دونفره»^۶ ساخته شد که متشکل از یک توپ و دو راکت و یک تور در وسط (به صورت خط‌های سیاه و سفید) بود که با استقبال باورنکردنی مردم مواجه شد.

در سال ۱۹۶۱، بازی «جنگ فضایی»^۷ برای کامپیوترهای زمان خود ساخته شد که بزرگی آنها به اندازه یک اتاق بود و در آنها چیزی به نام صفحه کلید وجود نداشت. از سال ۱۹۷۲، تولید و عرضه اولین نسل کنسول‌ها در شرکت مگناوکس^۸ با مجموعه بازی ویدیویی به نام «اکتیوژن» آغاز شد که با اتصال آن به تلویزیون خانگی، امکان بازی فراهم می‌شد. در پایان سال ۱۹۷۶، بیش از بیست شرکت مختلف به تولید بازی‌های ویدیویی قابل استفاده در منازل پرداختند.

در سال ۱۹۸۵، بازار بازی‌های آمریکایی به دلیل کیفیت پایین و تکراری شدن افول کرد و در عوض، شرکت ژاپنی «نینتندو» بازی‌هایی را با گرافیک اصلاح شده، همراه با بسیاری از محصولات وابسته و جانبی و با تأکید فراوان بر خشونت ارائه کرد. تولیدی‌های دیگر متوجه این استراتژی شدند و درجه‌ای از خشونت و سطحی از واقع‌گرایی را پیوسته در بازی‌های الکترونیکی افزایش دادند.

1. Teen.
2. Mature.
3. Adult Only.
4. Thomas T. Goldsmith, Jr. and Estle Ray Mann.
5. cathode ray tube amusement device.
6. Tennis For Two.
7. Space War.
8. ??

در دهه ۱۹۹۰، با ورود بازی‌های سگا به بازار رقابت فشرده‌ای در گرفت. در سال ۱۹۹۵، دستگاه پلی‌استیشن از شرکت سونی تحول عمده‌ای را در بازی‌های رایانه‌ای ایجاد کرد. در سال ۲۰۰۱، دستگاه ایکس‌باکس از شرکت مایکروسافت و دستگاه پلی‌استیشن ۲ به بازار عرضه شد. سرانجام در سال‌های ۲۰۰۵ و ۲۰۰۶، به‌ترتیب دستگاه ایکس‌باکس ۳۶۰ و پلی‌استیشن ۳ وارد بازار شدند. (همان: ۴۰)

از سال ۲۰۱۰ به بعد، کنسول‌هایی که وارد بازار شده‌اند، امکاناتی از این قبیل دارند: حافظه‌های چندده گیگابایتی، امکان پخش موسیقی و فیلم، بی‌سیم بودن، بلوتوث، امکان اتصال به اینترنت، امکان پخش زنده برنامه تلویزیونی، پورت‌های یو.اس.بی، امکان انتقال لرزش‌های درون بازی - مانند عبور اتومبیل از دست‌انداز یا مصدوم شدن - به بدن کاربر به‌وسیله جلیقزه مخصوص، فرمان‌های صوتی، دوربین برای اسکن و انتقال تصاویر سه‌بعدی از کاربر و اشیای دلخواه به درون بازی. (همان)

پیشینه تحقیقات

یک. پیشینه تحقیقات خارجی درباره اخلاق و بازی

هم‌زمان با تکامل سخت‌افزار و گرافیک رایانه در حدود سال‌های ۱۹۸۵، تشدید خشونت و سکس در بازی‌ها رویه‌ای جذاب و درآمدزا شد که چالش‌های اخلاقی ناشی از آن، پژوهشگران عرصه اخلاق و تعلیم و تربیت را وادار به عکس‌العمل کرد.

کریس بیتمن^۱، مهم‌ترین شخصیت طراح بازی و فیلسوف‌مآبی است که از یک‌طرف در طراحی حدود ۴۰ بازی رایانه‌ای از سال ۱۹۹۰ تاکنون دست داشته است و از طرف دیگر با افکار فیلسوفانی مانند نیچه، کیرکگارد، ویتگنشتاین، کانت و تایلور کاملاً آشناست. بیشترین تأکید او بر آرای فیلسوف معاصر آمریکایی، کندال والتون^۲ است. وی هفت کتاب و مقالات فراوانی نگاشته و مرکز بین‌المللی طراحی بازی (hobo)^۳ را تأسیس کرده است.^۴ کتاب‌های دارای جنبه

1. Chris Mark Bateman (born 1972, United Kingdom).

۲. Kendall Lewis Walton (born 1939): فیلسوف آمریکایی و استاد هنر و طراحی در دانشگاه میشیگان.

3. International Hobo Ltd.

۴. سایت "Only a Game".

فلسفی او عبارتند از: بازی‌های تخیلی (۲۰۱۱)^۱ و اسطوره‌شناسی تکامل (۲۰۱۲)^۲

خوزه زاگال،^۳ استاد دانشگاه علوم کامپیوتر و رسانه‌های دیجیتال، از دیگر محققان عرصه طراحی بازی و تعلیم و تربیت است که حدود پنج کتاب و ده مقاله از سال ۲۰۰۰ تاکنون در این باره منتشر کرده است. کتاب‌های اخلاق بازی‌های ویدیویی^۴ و اندیشه و استدلال اخلاقی پشتیبانی‌شده در بازی‌های ویدیویی^۵ و مقالاتی مانند «نکات برجسته اخلاقی بازی‌های ویدیویی: چالش‌های اخلاقی و امکانات بازی»،^۶ «بازی‌های ویدیویی و مراقبت اخلاقی»^۷ و «استفاده از وبلاگ برای تسهیل فهم: مطالعه تعلیم و تربیت در بازی‌های ویدیویی»^۸ در سال ۲۰۱۱ از آثار مهم مکتوب وی به حساب می‌آید.

کارن کریر و دیوید دیسون،^۹ پژوهش‌های دانشجویان را در قالب مقالاتی در چهارچوب اخلاق و بازی رایانه‌ای در یک کتاب دوجلدی با عنوان اخلاق و طراحی بازی، آموزش ارزش‌ها در خلال بازی^{۱۰} جمع‌آوری کردند.

دین تاکاهاشی،^{۱۱} روزنامه‌نگار برجسته ژاپنی در مقاله «اخلاق طراحی بازی»،^{۱۲} با نگاهی نقادانه و دقیق، مسائل حقوقی و اخلاقی در بازی‌ها را مطرح کرد. مقالات وی در روزنامه‌های معتبر جهان در موضوع اخلاق و طراحی بازی منتشر می‌شود. در این گونه مقالات، چالش‌های اخلاقی، حوزه‌ها و منظرهای بحث، سؤالات تحقیق و نیز دیدگاه‌های مختلف فیلسوفان عهد عتیق و جدید به‌خوبی مطرح شده است؛ اما خبری از موازنه متفکرانه به‌معنای واقعی آن و نتیجه‌گیری منسجم و ارائه راه‌حل کاربردی در آنها نیست.

-
1. Imaginary Games.
 2. The Mythology of Evolution.
 3. Jose P. Zagal.
 4. The Videogame Ethics Reader.
 5. Ethical Reasoning and Reflection as Supported by Videogames.
 6. Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay, 2009.
 7. Videogames and the Ethics of Care.
 8. Blogging for Facilitating Understanding: A Study of Videogame Education.
 9. Karen Schrier and David Gibson.
 10. Ethics and Game Design: Teaching Values through Play.
 11. Dean Takahashi.
 12. Ethics of Game Design.

تأمل در علت این ناباروری، چیزی جز سایه سنگین تفکر اومانیستی و کثرت‌گرایی اخلاقی را نشان نمی‌دهد. از این رو خود نویسندگان اذعان می‌کنند که تحقیقات آنها در نهایت در حد اثبات پتانسیل بازی‌ها یا ارائه فرصت‌هایی برای تفکر اخلاقی است، نه بیشتر. برای نمونه، در مقدمه کتاب دوجلدی *اخلاق و طراحی بازی* که مشتمل بر ۱۹ مقاله است، آمده است:

نویسندگان در این مجموعه می‌خواهند پتانسیل^۱ بازی‌های دیجیتال را در تحریک و توسعه اندیشه در حوزه اخلاق و ارزش‌ها نشان دهند. (Schrier & David Gibson, 2010:3)

زاگال نیز در چکیده مقاله مفصل خود می‌گوید: «در این مقاله ما یک بازی اخلاقی برجسته را پیشنهاد می‌کنیم که فرصت‌هایی^۲ را برای تشویق اندیشه و عکس‌العمل اخلاقی ارائه می‌دهد». (Zagal, 2009:1)

بیتمن که طراح سرشناس بازی‌ها و شارح شوخ‌طبع آرای فلاسفه متأخر غرب است و کتاب *بازی‌های تخیلی* وی را برخی فلاسفه و نیز طراحان بازی تحسین کرده‌اند،^۳ در شرح نگاه فلسفی - اخلاقی خود چنین می‌گوید:

ایده‌آل‌های زندگی ما به تناسب متافیزیک ما متفاوت است. پس در اخلاق، روح کلی عقیده من از عقیده کانت، «کشور غایات»^۴ سرچشمه می‌گیرد که من با عبارت «خودمختاری اجتماعی»^۵ از آن یاد می‌کنم. از آنجاکه ما بایستی کنار هم زندگی کنیم، من روش‌هایی را که این امکان را اجازه می‌دهند بررسی می‌کنم. (Bateman, 2011:14)

چنان‌که ملاحظه می‌شود، حداکثر توقع وی از اخلاق، امکان تحمل شهروندان نسبت به یکدیگر است که بتوانند کنار هم زندگی کنند و سخنی از ارزش‌های والاتر اخلاقی و

1. Potential.

2. Opportunities.

۳. سخنان والتون، کابرن و آدامس در تمجید کتاب *بازی‌های تخیلی* بیتمن در سایت: Only a Game: What People are Saying About Imaginary Games قابل مشاهده است.

4. Realm of Ends.

5. Communal Autonomy.

الهی در میان نیست.

کانت معتقد است قانون اخلاقی برای همه موجودات عاقلی که طبیعت واحد دارند، یکسان است: همه آنها خود، غایت رفتار خویش و قانون‌گذار خویش‌اند و کشوری به نام «کشور غایات» تشکیل می‌دهند که رئیس و مرئوس ندارد و یک حکومت واحد عقلانی با اصول کلی و ضروری تکلیف در آن جریان دارد؛ یعنی از آنجاکه در این کشور، غایات، مصلحت و منفعت شخصی ملحوظ نیست، هرکدام از اعضای آن برای خود و دیگران قانون واحدی وضع می‌کند. (کانت، ۱۳۶۹: ۸۲ - ۸۱)

نظریه «پرده جهل»^۱ راولز نیز در توضیح نظر کانت است که در آن حالتی تصور شده که انسان برای استخراج قانون اخلاقی باید خود را فارغ از هرگونه تعلقات، منافع و شرایط شخصی و صنفی فرض کند.

مهم‌ترین نقد واردشده بر نظریه کانت و راولز، غیرعملی و تخیلی بودن آن است. از نظر نگارنده، حالت فراغت از تعلقات و منافع شخصی ممکن‌الوقوع است؛ اما باید مقدمات آن فراهم شود که عبارت است از: تزکیه نفس تحت فرمان شریعت. به همین جهت، قرآن مسئله خوب و بد اخلاقی و فجور و تقوا را با تسویه و تزکیه نفس مقرون ساخته، می‌فرماید: «وَنَفْسٍ وَمَا سَوَّاهَا فَأَلْهَمَهَا فُجُورَهَا وَتَقْوَاهَا قَدْ أَفْلَحَ مَنْ زَكَّاهَا» (شمس / ۹ - ۷)

با توجه به فاعل «سواها» و «الهمها»، شارع صادرکننده دستورالعمل‌های تزکیه و ملاک نهایی صحت و سقم قواعد اخلاقی است.

بنابراین اشتباه کانت آن است که تصور کرده انسان بدون تمسک به شریعت و تزکیه نفس و تنها با تکیه بر عقل عملی می‌تواند به آن حالت مطلوب برسد. مولوی این لغزش فکری فلاسفه را به زیبایی تصویر نموده است:^۲

کشتن این کار عقل و هوش نیست	شیر باطن سخره خرگوش نیست
دوزخ است این نفس و دوزخ اژدهاست	کو به دریاها نگردد کم و کاست

(مولوی، ۱۳۷۸: د ۱ / ۱۳۷۵ - ۱۳۷۴)

1. The veil of Ignorance.

۲. در تفسیر حدیث نبوی (ﷺ): «رجعنا من الجهاد الأصغر إلى الجهاد الأكبر». (مجلسی، ۱۱۱۰: ۶۷ / ۷۱)

از این رو طبیعی است که وقتی چنین فلسفه بی‌رمق و خیال‌پردازی، پشتوانه دنیای پروسوسه بازی‌های کودکان باشد، اثری بیش از خیال‌پردازی و افسانه ندارد.^۱

مسئله دیگر در مورد بازی‌های به اصطلاح اخلاقی آن است که این بازی‌ها با وجود نسبی‌گرایی اخلاق در آنها، در زمره بازی‌های پرطرفدار و پرفروش نیستند. (منطقی، ۱۳۸۷: ۷۹)

دو. پیشینه تحقیقات داخلی

چنان‌که در پیشینه بازی‌ها و تحقیقات خارجی گذشت، چالش‌های اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای همزمان با ارتقای چشمگیر گرافیک و سخت‌افزار از حدود سال ۱۹۸۵ میلادی شروع شد. تألیف مقالات و سپس کتاب‌ها با تأخیر دو تا سه سال در جهان غرب و با تأخیر حدود ده سال در کشور ما آغاز شد. بیشتر آثار داخلی در این باره به مقالات و پایان‌نامه‌ها خلاصه می‌شود.^۲

تحقیقات داخلی بیشتر مبتنی بر آمارگیری در قالب پرسش‌نامه‌های متنوعی است که بر رفتارهای ظاهری و سخنان خود کاربران تکیه دارند؛ آنچه که در این نوع تحقیقات به چشم می‌خورد ضعف بعد تحلیل محتوایی این نتایج آماری است که بعضاً مبتنی بر همان قواعد اومانیستی و سکولار است. نکته دوم، کم‌توجهی به ابعاد اخلاق دینی این بازی‌ها و بررسی این ابعاد است. آنچه پژوهش پیرامون آن ضروری می‌نماید بررسی ابعاد اخلاقی این بازی براساس ارزش‌های دینی و اخلاق اسلامی است.

در ادامه به بررسی بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق اسلامی می‌پردازیم. به دلیل نوظهور بودن و پیچیدگی‌های خاص آنها، ابتدا مقوله بازی در اسلام را مورد مذاقه و بررسی قرار دهیم.

۱. نام کتاب‌های بی‌تمن، (بازی‌های تخیلی) و (اسطوره‌شناسی تکامل) نیز تداعی‌گر همین معناست.
۲. رساله‌هایی مانند «بررسی القائنات ارزشی و سیاسی بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای»، رساله تحصیلی کارشناسی، تألیف سجاد محمدعلیزاده و «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران» تألیف قطریفی، دکتر رشید و دکتر دلاور.
- همچنین مقالاتی مانند «دهکده بازی‌های رایانه‌ای» تألیف علی‌اکبر جلالی، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر میزان حرمت خود نوجوانان» تألیف هراتیان و احمدی، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای - ویدئویی بر هویت نوجوانان» تألیف قاضی‌زاده. همچنین ترجمه مقاله کارن الیور با عنوان «تأثیر بازی‌های اینترنتی خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوانان» از جمله مقالات علمی در این باره هستند.
- تنها کتاب جامع در این باره *بازی‌های ویدیویی/رایانه‌ای* تألیف دکتر مرتضی منطقی است که به تأثیرات جسمی، روانی، اجتماعی و القائنات سیاسی و مذهبی بازی‌ها پرداخته است.

بازی در فرهنگ اسلام

معادل «بازی» در لغت عرب، کلمه «لعب» است. صاحب کشف می‌گوید «لعب» یعنی کرداری از او سر زد که از آن کردار مقصود صحیحی حاصل نشد. (دهخدا، ۱۳۹۷: ۱۹۷۰۷)

واژه‌های لهو (مشغولیت به باطل) و لغو و عبث (بی‌اهمیت و بیهوده) نیز با لعب دارای معنای نزدیکی هستند.

یک. بازی در قرآن

واژه «لعب» در قرآن فقط یک بار برای بازی کودکان و بدون مدح و ذم به کار رفته است. آنجا که برادران یوسف علیهم‌السلام به پدر گفتند:

أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ. (یوسف / ۱۲)

او را فردا به همراه ما بفرست تا تفریح و بازی کند.

اما در موارد بسیاری برای زندگی دنیا و مشغولیت انسان‌ها به آن به گونه‌ای که از آخرت باز مانده‌اند، به کار رفته و همراه با سرزنش الهی است:

إِغْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ ... وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ. (حدید / ۲۰)^۱

بدین‌سان کل زندگی دنیا در سنجش با زندگی آخرت، بازیچه و فریبی بیش قلمداد نشده است. در قرآن از واژه «میسر» نیز استفاده شده است که البته در مورد بازی قمار می‌باشد:

میسر در لغت به معنای قمار است و مقامر (قمارباز) را یاسر می‌نامند و اصل در معنایش سهولت و آسانی است و اگر قمارباز را یاسر خواندند، به این مناسبت است که قمارباز بدون رنج و تعب و به آسانی مال دیگران را به چنگ می‌آورد. (طباطبایی، ۱۳۷۴: ۲ / ۲۸۸)

قمار دارای آلات مختلفی از قبیل نرد، شطرنج و غیره است. رسول خدا صلی‌الله‌علیه‌وآله‌وسلم در پاسخ به پرسشی درباره میسر فرمودند: «هر چیزی که با آن قمار شود، حتی کعب‌ها و گردوها». (کلینی، ۱۳۶۲: ۵ / ۱۲۳)

۱. همچنین عنکبوت / ۶۴، انعام / ۳۲ و محمد / ۳۶.

آیات مرتبط با بحث که واژه میسر در آنها به کار رفته، عبارتند از:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا ... لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ. (بقره / ۲۱۹)

درباره شراب و قمار از تو می‌پرسند، بگو: در آن دو گناهی بزرگ و سوددهایی برای مردم است و گناه هر دو از سودشان بیشتر است ... باشد که تفکر کنید.

این آیه بدون اشاره به مصادیق نفع و ضرر، به اصل وجود آنها در شراب و قمار اشاره کرده و ضررهای آنها را بیش از منافع آنها دانسته است و در پایان به تفکر دعوت می‌کند. به این ترتیب، قرآن روش موازنه متفکرانه را به ما تعلیم می‌دهد.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ * إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنتُمْ مُنْتَهُونَ. (مائده / ۹۱ - ۹۰)

ای مؤمنان! شراب و قمار و بت‌ها و گروبندي با تیرها، از کارهای پلید شیطان است، از آن اجتناب کنید تا رستگار شوید - همانا شیطان به وسیله شراب و قمار می‌خواهد بین شما دشمنی و کینه اندازد و شما را از یاد خدا و نماز باز دارد، پس آیا خاتمه می‌دهید؟

در این آیات، ضمن مذمت شدید شراب و قمار، به دو مفسده این افعال اشاره شده است که یکی مفسده اخلاقی (دشمنی و کینه) و دیگری مفسده عبادی (بازداشتن از یاد خدا و نماز) است. همچنین امام صادق (ع) در تفسیر آیه «لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ» می‌فرماید:

قریش با زنان و اموالشان قمار می‌کردند و خداوند آنها را از این کار منع کرد. (حر عاملی، ۱۴۱۲: ۱۷ / ۱۶۴)

به این ترتیب، ضرر سوم قمار مفسده مالی است. آنچه که می‌توان از ظاهر این آیات استظهار کرد این است که از نظر قرآن، باید در سنجش منافع و مضار یک سرگرمی و بازی، سه مؤلفه را لحاظ گردد: ضرر مالی، ضرر اخلاقی و ضرر عبادی.

دو. بازی در روایات

در ادبیات روایی، اقسام فعالیت‌هایی مانند بازی، ورزش، موسیقی و غنا که می‌توان همگی آنها را

دارای وجه مشترک «سرگرمی» دانست، در ذیل عناوینی همچون «لغو» و «لغو» مطرح شده‌اند. ما نیز از عنوان کلی «سرگرمی» برای همه این موارد استفاده می‌کنیم. روایات مرتبط با سرگرمی را می‌توان در سه بخش بررسی کرد:

۱. سرگرمی‌های دارای منافع مهم

در روایات، به برخی از سرگرمی‌های دارای منافع مهم از قبیل منافع نظامی، اجتماعی، عاطفی و عبادی توصیه شده است. امام صادق علیه السلام فرمودند:

أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ ﷺ أَجْرَى الْخَيْلَ وَجَعَلَ سَبَقَهَا أَوَاقِيَّ مِنْ فِضَّةٍ. (کلینی، ۱۳۶۲: ۵ / ۴۹)
رسول خدا ﷺ مسابقه اسب سواری بر پا می‌کرد و رهن (جایزه) ^۱ را مقادیری نقره قرار می‌داد.

لَا سَبَقَ إِلَّا فِي خُفٍّ أَوْ حَافِرٍ أَوْ نَصْلٍ. (همان)
رهن جایز نیست، مگر در خف (کنایه از اسب و الاغ سواری) و حافر (شتر و فیل سواری) و تیراندازی.

می‌توان گفت اهمیت این مسابقات از باب مقدمه واجب است که در آیه «وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ» (انفال / ۶۰) بدان امر شده و حتی گروه‌گذاری در آنها جایز است. در برخی روایات، ملاعبه با همسر که باعث تقویت روابط عاطفی است، در کنار موارد پیش گفته آمده است. مانند روایتی از رسول اکرم ﷺ:

هرگونه بازی مؤمن باطل است، مگر در سه چیز: در تربیت اسب، تیراندازی با کمانش و ملاعبه با همسرش، پس اینها حق هستند. (همان)

در برخی روایات نیز «مفاکهة الاخوان» و «صلاة اللیل» ^۲ در کنار «التمتع بالنساء» ذکر شده است. (مجلسی، ۱۱۱۰: ۸۴ / ۱۴۲)

۱. در *المصباح المنیر* آمده: «(السَّبَقُ) يَفْتَحَتَيْنِ الْخَطَرُ وَهُوَ مَا يَتَرَاهُنَّ عَلَيْهِ الْمُسَابِقَانِ». گاهی نیز سبق (به سکون باء) خوانده شده که مصدر است و اصل مسابقه منظور می‌گردد و در نتیجه بیشتر مسابقات تحریم می‌گردند که این قرائت بعید است. (قیومی، بی تا: ۲ / ۲۶۵)

۲. قرار گرفتن نماز شب در زمره سرگرمی‌ها شاید از این باب است که مؤمن از خواب روی گردانده، مشغول به لذت و طرب مناجات می‌شود؛ چنان که در معنای لُهو آمده: «ما شغلک من هوی أو طرب». (فراهیدی، ۱۳۶۷: ۴ / ۸۷)

۲. سرگرمی‌های دارای مضار مهم

در لسان روایی سنت دینی ما شماری از سرگرمی‌های زیان‌بار تحت عنوان «قمار» قرار گرفته‌اند که بحث آن گذشت و شمار دیگری از این سرگرمی‌ها تحت عناوین «غنا، موسیقی و شعر» قرار دارند. ارتباط غنا و موسیقی با بازی‌های رایانه‌ای در نقاط اشتراک آنهاست که عبارتند از سرگرمی، لذت و دارا بودن منافع و مضار که در ترازوی موازنه متفکرانه قابل بررسی است.

گاهی حکم بازی و غنا در کنار هم بیان شده است؛ مانند روایتی از امام صادق علیه السلام که از ایشان درباره آیه «فَاجْتَنِبُوا الرِّجْسَ مِنَ الْأَوْثَانِ وَاجْتَنِبُوا قَوْلَ الزُّورِ» سؤال شد و در پاسخ فرمودند:

مقصود از «الرجس من الأوثان» شطرنج است و مقصود از «قول الزور» غنا می‌باشد. (کلینی، ۱۳۶۲: ۶ / ۴۳۵)

در روایت دیگری از آن حضرت درباره غنا سؤال شد که فرمودند: همان قول خداوند در قرآن است که فرمود: «و من الناس من يشتري لهو الحديث...». (همان: ۴۳۲) همچنین مفاسدی مانند نفاق، بی‌غیرتی و بی‌حیایی مترتب بر غنا و موسیقی دانسته شده‌اند. (همان: ۴۳۱)

در برخی روایات نیز با وجود عدم ترتب مفاسد فوق، از غنا نهی شده است. امام صادق علیه السلام می‌فرماید:

آیا یکی از شما حیا نمی‌کند از اینکه روی چهارپایش سوار باشد و مشغول غنا باشد؛ درحالی‌که چهارپایش مشغول ذکر خداست. (مجلسی، ۱۱۱۰: ۷۶ / ۲۴۶)

روشن است که نهی از مشغولیت به غنا حتی روی چهارپا، به سبب مفاسد اجتماعی و مانند آن نیست؛ بلکه تنها به جهت غفلت از یاد خداست؛ چنان‌که قصه چهارپا و ذکر خدا (در پایان روایت) همین مطلب را افاده می‌کند.

۳. سرگرمی و رده‌بندی سنی

در برخی روایات، نوعی رده‌بندی سنی برای بازی‌ها نیز به چشم می‌خورد. مراحل سن کودکی تا جوانی به ۳ دوره ۷ ساله تقسیم شده است. در ۷ سال اول، کودک آزاد بوده، محور فعالیت او بازی است و بازی برای او یک ارزش محسوب می‌شود؛ اما محور ۷ سال دوم، تعلیم و تربیت و تأدیب نوجوان است و در ۷ سال سوم، الزام به انجام تکالیف شرعی محور روایات این رده سنی است.

در روایتی از امام صادق (ع) می‌خوانیم:

فرزندت را رها کن هفت سال بازی کند و هفت سال تادیب گردد و هفت سال او را ملازم خود دار. (حر عاملی، ۱۴۱۲: ۲۱ / ۴۷۴)

یا در روایت دیگری می‌خوانیم:

کودک تا هفت سال بازی می‌کند و هفت سال بعدی قرآن می‌آموزد و هفت سال بعدی حلال و حرام را می‌آموزد. (همان)

در روایتی امام کاظم (ع) فرموده است:

بازیگوشی و شرارت کودک مطلوب است تا در بزرگسالی بردبار گردد. سزاوار نیست کودک جز این باشد. (کلینی، ۱۳۶۲: ۶ / ۵۱)

این روایت با توجه به دو روایت قبلی، قابل حمل بر دوره اول کودکی (هفت سال اول) است که در آن بازی برای کودک، عین تعلیم و تربیت و تعالی است.

از مجموع این روایات می‌توان نتیجه گرفت که سرگرمی و بازی برای کودک تا سن ۷ سالگی یک اصل است و عدم جواز یک بازی نیازمند دلیل خواهد بود؛ درحالی‌که از ۷ سالگی و به‌ویژه سن تکلیف به بعد، بازی و سرگرمی در اولویت اول قرار ندارد است و برای انجام بازی نیازمند دلیل هستیم و صرف سرگرم کنندگی و لذت از نظر اسلام دلیل قانع‌کننده‌ای نیست. برای نمونه، موسیقی و غنا با وجود سرگرمی و لذت و حتی در صورت عدم مفاسد اجتماعی، باز هم مورد نهی اسلام است که این به دلیل منظر متعالی اسلام درباره دنیا و آخرت و غنیمت شمردن عمر است که نباید به بطلالت و بیهوده گذرانده شود.

سه. بازی‌های رایانه‌ای از منظر اسلام

در بررسی بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی اسلامی، به دلیل وسعت و عمق نگاه متعالی اسلام به مسائل، علاوه بر چالش‌های مطرح در اخلاق کاربردی غرب، چالش‌های بیشتر و مهم‌تری رخ می‌نماید. در اینجا بایستی ابتدا بین دو چیز تفکیک کرد: یکی موقعیت سنی فرزندان و دیگری نوع بازی‌ها.

چنان‌که گذشت، کودک تا سن ۷ سالگی برای انجام هر بازی آزاد است؛ اما به علت تفاوت‌های اساسی بین بازی‌های رایانه‌ای و سنتی، باید مسائلی از قبیل فقدان تحرک بدنی کافی در بازی‌های رایانه‌ای و احتمال بلوغ زودرس کودک در اثر مشاهده صحنه‌های جنسی برخی از این بازی‌ها مراقبت کافی مبذول گردد. ملاک انتخاب بازی در سنین بالای ۷ سال، ترجیح منافع آن بازی‌ها بر مضرات آنهاست و سرگرمی به‌تنهایی، از نظر اسلام، نه‌تنها منفعت، بلکه ضرر محسوب می‌گردد.

در ادامه به بررسی و تحلیل برخی از منافع و آسیب‌های فردی، اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازیم.

۱. بازی‌های تولیدشده با اهداف آموزشی، تربیتی

اهداف مفید عقلایی به سه دسته پرورشی، آموزشی و درمانی قابل تقسیم است. بخشی از بازی‌ها با هدف پرورش خلاقیت^۱ تولید شده‌اند، مانند بازی‌های معمایی، شهرسازی، مزرعه‌داری و ... که فکر و خلاقیت کاربر را در حل مسائل پرورش می‌دهند. این بازی‌ها در صورت نداشتن مفاسد، بدون تردید نافع هستند. تحقیقات پیرامون رابطه بازی‌های رایانه‌ای با پیشرفت آموزشی و تحصیلی کاربران نتایج مختلفی داشته و گاهی حاکی از یک مدل U مانند است؛ (منطقی، ۱۳۸۷: ۲۰۸) یعنی ابتدا پیشرفت و سپس افت؛ که البته این اختلاف به‌دلیل عدم تفکیک بین نوع بازی‌ها از یک‌سو و کمیت و کیفیت آنها ازسوی دیگر است.

بازی‌هایی که برای یک رشته تحصیلی تخصصی مانند خلبانی، مدیریت ترافیک، مدیریت بورس و ... به‌دست کارشناسان همان رشته طراحی شده، زیر نظر مربی انجام می‌شوند، مفید و لازم هستند؛ چنان‌که بازی‌های مورد استفاده در کلینیک‌های درمانی خاص برای بیماری‌های جسمی - حرکتی یا مشاوره و خدمات اجتماعی همین گونه‌اند. این نوع بازی‌ها در حوزه‌ای خاص و جدای از بازی‌های رایج در سطح جامعه هستند؛ اما در حوزه عام، نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش شماری از دروس عمومی مانند جغرافیا، تاریخ و زبان دوم انکارناپذیر است؛ چراکه عناصر تکرار و تعامل با محیط از ارکان آموزش زبان هستند و این بازی‌ها می‌توانند این نیازها را در محیطی جذاب برآورده سازند و کاربر را از هزینه بالای حضور در کشورهای خارجی بی‌نیاز کنند؛

1. Creativity.

اما در مورد سایر دروس مانند فیزیک، ریاضیات، بهداشت و مهارت‌های زندگی، این امر در حد آشنایی اولیه و ایجاد جاذبه برای نوآموزان اثبات شده است. (همان: ۱۲۶)

نکته مهم درباره حوزه اخیر آن است که این بازی‌ها بسیار نادر هستند و تاکنون فقط در حد آشنایی اولیه با مفاهیم دروس تولید شده‌اند، نه بیشتر. برخی از بازی‌های آموزشی داخلی نیز به صورت غیرکارشناسانه طراحی شده‌اند و نسبت به روش‌های سنتی آموزشی، بهره‌وری کمتری دارند، مانند بازی‌های آموزش قرآن. در بسیاری از موارد نیز کودک به بهانه آموزش، در قسمت بازی نرم‌افزار یا گشت‌وگذار اینترنتی غرق می‌شود که این امر به افت تحصیلی وی می‌انجامد. بازی‌های آموزشی با نظارت مربی می‌تواند تا حدی از این آسیب‌ها بیان شده بکاهد.

۲. بازی‌های تولیدشده با هدف سرگرمی

بیشتر تولید و مصرف بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های اکشن (دارای محتوای خشن و جنگی) هستند که به بهانه سرگرمی، پیامدهای فیزیولوژیک، روانی، اجتماعی و غیراخلاقی فراوانی به دنبال دارند؛ اگرچه برای این قسم بازی‌ها منافع اثربخش اندکی نیز ذکر شده است. ابتدا به ارزیابی منافع موجود در این نوع بازی‌ها می‌پردازیم.

۲-۱. بررسی منافع بازی‌های اکشن

آثار زیستی مثبتی که برای این بازی‌ها ذکر شده، در موارد اندکی مانند هماهنگی حرکتی - بینایی، افزایش سرعت واکنش و بالا رفتن تمرکز کاربران خلاصه می‌شود. نیومن در همین راستا خاطر نشان می‌سازد که بعد از آشنا شدن کودکان و نوجوانان با بازی‌های ویدیویی، در عمل با بازیکنانی مواجه خواهیم شد که تعامل‌های پیچیده‌ای را با کمترین تفکر و با استفاده از دسته دستگاه انجام می‌دهند. (همان: ۸۶) این در حالی است که پیامدهای زیستی منفی‌ای که برای این بازی‌ها شمرده شده، بیشتر از آثار مثبت آن است که برخی از آنها عبارتند از: مشکلات جسمانی مانند سوزش و درد در نواحی انگشتان، مچ، کتف، گردن، ستون فقرات و ...، اضطراب، ترس، اختلال در خواب، برانگیختگی فیزیولوژیک، چاقی، تغییر در سوخت و ساز بدن، صرع ناشی از دیدن بازی‌ها. (همان: ۸۷)

به نظر می‌رسد برخی از آثار مثبت پیش گفته مانند افزایش سرعت واکنش و تمرکز، روی دیگر سکه پیامدهای منفی است؛ به این معنا که اگر چه ممکن است سرعت واکنش بازیگر بالا

رود، این می‌تواند علت پیامدهای فیزیولوژیکی مانند اضطراب و بی‌خوابی باشد. بنابراین بدن انسان اگر از حالت طبیعی خارج و دچار اختلال گردد، پیامدهای آن بیش از فواید آن خواهد بود؛ چنان‌که تحقیقات متخصصان این عرصه، حاکی از همین مدعاست.

۲-۲. پیامدهای روحی، روانی و اخلاقی بازی‌های اکشن

بازی‌های اکشن موجود در بازار، بیشترین آثار سوء از نظر کمی و کیفی را بر فرزندان ما می‌گذارند. از نظر کمی، به‌دلیل فزونی چشمگیر تولید و مصرف آنها نسبت به سایر بازی‌ها^۱ و غوطه‌ورسازی اوقات و افکار جوانان و از نظر کیفی به‌دلیل تأثیر سوء آنها بر روح و روان کاربران. عوارض این بازی‌ها در سه محور مهم که به روش سنجش متفکرانه اسلامی مورد ارزیابی قرار می‌گیرد، قابل بررسی است.

۱. تنزل روح به مرتبه حیوانی

از منظر قرآنی، نفس و روح انسان هنگام خلقت، مشمول بزرگترین کرامت الهی، یعنی تعلیم اسماء الله و کسب مقام خلیفه‌اللهی قرار گرفت و از این رو مسجود ملائکه شد؛ به‌جز شیطان که از باب حسادت با گفتن جمله «أَرَأَيْتَ هَذَا الَّذِي كَرَّمْتَ عَلَيَّ» (اسراء / ۶۲) دشمنی دیرینه خود با انسان را بنا نهاد. قرآن فراوان به عداوت شیطان و دستورالعمل‌های وی برای سلب این مقام از او و به ورطه شهوت و غضب انداختن که مقام اسفل و حیوانی نفس است، هشدار داده و فرموده است:

ای کسانی که ایمان آورده‌اید، از گام‌های شیطان پیروی نکنید، کسی که از گام‌های شیطان پیروی کند، او به فحشا و منکر امر می‌کند ... (نور / ۲۱)

و در جای دیگر می‌فرماید:

به‌درستی که خداوند به عدالت و نیکی و کمک به نزدیکان امر می‌کند و از فحشا و منکر و ظلم نهی می‌کند. (نحل / ۹۰)

پس فضایی مانند عدالت و نیکی و علم، که با اسماء الله و مقام خلافت انسان همخوانی دارند، مورد سفارش خداوند هستند و ردایی چون فحشا و منکر و ظلم و خشونت که با رتبه

۱. حدود ۸۷ درصد محتوای بازی‌های مطرح در بین جوانان ما، صحنه‌های اکشن و خشونت‌بار است. (منطقی، ۱۳۸۷: ۲۴۰)

حیوانی نفس همخوانی دارند، خواسته شیطان می‌باشند.

نگاهی مختصر به صحنه‌های بازی‌های اکشن برای قضاوت کافی است که آیا این بازی‌ها مروج فضایل انسانی و در راستای اوامر الهی هستند یا مسیری برای گسترش رذایل حیوانی و در راستای اهداف شیطان خواهند بود. بیشتر این بازی‌ها طوری طراحی شده‌اند که از ابتدا بدون دادن فرصت تعقل به کاربر، او را در نقش یک سرباز خادم و در فضایی هیجانی با اسلحه و امکانات رها می‌کند که باید همه توجه‌اش به قتل و خشونت باشد کاربر نمی‌فهمد در لباس و زیر پرچم کدام کشور مشغول خدمت است؛ شخص یا کشور مورد تهاجم‌اش چه کسانی هستند؛ آیا تروریست‌های درون بازی با تروریست‌های جهان واقعی قابل انطباق‌اند یا قضیه برعکس است؛ آیا قتل بی‌گناهان جایز است؛ کشورهای هدف کدام‌اند و او باید حرمت چه مکان‌هایی را بشکند و طراحان بازی، پاسخ همه این سؤالات را به نفع سرویس‌های اطلاعاتی صهیونیسم بین‌الملل و استکبار جهانی بر فضای بازی تحمیل کرده‌اند و کاربر در این باره چون برده‌ای بی‌اختیار است.

برای نمونه در بازی «مبارزه مرگبار»^۱ با کوبیده شدن مشتی سنگین بر زمینه تصویر، خون جاری می‌شود و سینه مبارز بازنده، درحالی که از قلاویزی آویزان شده، به دست رقیب شکافته می‌شود و قلبی که به آرامی می‌تپد، از آن بیرون کشیده می‌شود و سپس با کندن سر حریف مغلوب، درحالی که نخاع وی در ادامه سر آویخته است، آن را به نشانه پیروزی بالا می‌برد؛ این چیزی نیست جز تمرین درندگی!

شدت خشونت در این بازی‌ها را می‌توان از عکس‌های جلد سی‌دی‌های موجود در ویتترین مغازه‌ها نیز حدس زد؛ تصاویر انسان‌ها و اسلحه‌هایی که از حالت متعارف انسان و اسلحه خارج شده‌اند. در بازی «قمار»^۲ که ترکیبی از قمار و سکس است، طرف مقابل زنی است که به‌ازای باخت هر صد دلار، یکی از لباس‌هایش را پیشنهاد می‌کند و به این ترتیب ممکن است تا انتهای بازی عریان شود!

هیچ‌یک از فضایل متعالی روح زن مانند عطوفت، رحم، نجابت و حیا در این بازی‌ها به چشم نمی‌خورد. در مطالعه‌ای که تری تولز در سطح ۱۰۰ بازی ویدئویی انجام داده، نشان می‌دهد که در ۹۲ درصد این بازی‌ها جنس مؤنث هیچ نقشی ندارد. در ۸ مورد باقیمانده نیز در ۶ مورد خانم‌ها

1. Evil.

2. Poker.

در خطر قرار داشتند و باید مردی آنها را نجات می‌داد. بنابراین تنها در دو درصد از بازی‌ها جنس مؤنث نقش فعالی برعهده داشت که در این موارد هم هیچ‌یک از آنها انسان نبودند؛ بلکه در یک مورد، یک کانگوروی مادر درصدد نجات فرزندش بود و در مورد دیگر هم، یک موجود تخیلی مؤنث نقش‌آفرین بود. (پرونزو، ۱۹۹۱: ۶۷)

در بازی «F17» پنج کشور مسلمان که نام ایران نیز بین آنها دیده می‌شود، به‌عنوان کشورهای حامی تروریسم معرفی شده، از کاربر درخواست می‌شود تا در قالب خلبان جنگنده نظامی، آن کشورها را بمباران کند. در بازی «شورش در عربستان»، یک آمریکایی وارد صحنه شده، بسیاری از نمادهای اسلامی را منهدم می‌کند. در «بازی بازگشت به بغداد» کاربر به ناچار باید برای تعقیب و کشتن تروریست‌ها، حرمت مساجد را بشکند. پیوند دادن آموزه‌های ادیان آسمانی با سحر و جادو از دیگر القائات این بازی‌هاست.

یک بررسی تحلیلی روی ۳۱ بازی پرتطرفدار در میان جوانان ایرانی نشان می‌دهد ۸۷ درصد این بازی‌ها دارای صحنه‌های خشونت، ۲۵/۸ درصد سکس، ۲۲/۵ درصد تحریف شخیصت زن، ۴۱/۹ القائات سیاسی و ۱۹/۳ درصد هم القائات عقیدتی هستند. (منطقی، ۱۳۸۷: ۲۴۰)

مسئله «بحران هویت» و «کاهش حرمت انسانی» نیز در راستای تنزل روح به مرتبه حیوانی است. کسی که عادت کرد در نقش حیوانی بی‌عقل، درنده‌خو یا شهوتران بازی کند، به‌تدریج حرمت انسانی و الهی خود را از کف می‌دهد و برای خود و دیگران حرمت و کرامتی قائل نیست. به این ترتیب، به‌سادگی تن به خشونت و جنایت و فساد می‌دهد. امروزه روان‌شناسان یکی از علل اصلی بزه‌کاری و جرم و جنایت را مسئله کاهش حرمت انسان می‌دانند.

همچنین به نظر می‌رسد مشکلات روانی مانند افسردگی، احساس پوچی، ترس و اضطراب و به‌دنبال آن بی‌خوابی نیز ریشه در تنزل مرتبه روحی دارند. افسردگی و احساس پوچی، لازمه بیرون رفتن از نقش واقعی و خلیفه‌اللهی است و کسی که مسیر و هدف اصلی زندگی را گم کرد، خسته و افسرده شده، احساس پوچی می‌کند.^۱

۱. روان‌شناسان رویکردهای مختلفی برای درمان افسردگی دارند که موفق‌ترین آنها شناخت درمانگری است که بیمار را به روش سقراطی، متوجه خطای افکار و برداشت‌های وی می‌کنند روشن است که برداشت‌ها مبتنی بر جهان‌بینی هستند و جهان بدون خالق بی‌معناست. پس معنای زندگی خداست و مرتبه الهی روح، به کمتر از آرام گرفتن در آغوش پروردگارش قانع نمی‌گردد. از این‌رو حتی افسردگی کودکان را به سبب جدایی از مادر دانسته‌اند. «هر کسی کو دور ماند از اصل خویش، باز جوید روزگار وصل خویش».

۲. مشغولیت فکر و دل

اولین شاخص ذاتی و مشترک بازی‌های رایانه‌ای، ویژگی «غوطه‌ورسازی»^۱ آنهاست. غوطه‌ورسازی را به غرق شدن فکر کاربر در داستان بازی هنگام انجام آن تعریف کرده‌اند؛ به‌طوری‌که از اطراف خود غافل می‌شود و این به‌دلیل جذابیت بالای این بازی‌هاست. این غوطه‌ورسازی فکر در غیر زمان بازی مثل هنگام درس یا نماز که فراغتی حاصل می‌شود نیز رخ می‌دهد و فکر و خیال کاربر به‌صورت ناخواسته، متوجه بازی و کیفیت عبور از مراحل آن می‌گردد یا هنگام خواب برای خیلی از کودکان تبدیل به کابوس می‌گردد. جذابیت و سهولت بازی باعث وسوسه انجام آن در هر فرصت پیش‌آمده در طول شبانه‌روز می‌گردد. کودکان و جوانان در فرصت‌هایی همچون زنگ‌های تفریح، مهمانی‌ها، بین راه در ماشین، داخل مغازه‌ها، به هنگام بیکاری و خلاصه بسیاری از فرصت‌هایی که می‌توان با کارهای مفیدتر یا تفکر یا تسبیح خدا پر شود، به‌وسیله بازی‌های رایانه‌ای یا سخن گفتن درباره مراحل و رموز آنها پر می‌شود.

طبق آمار رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۰، وقتی که برای بازی رایانه‌ای در ایران مصرف می‌شود، بیش از ۴۰ میلیون ساعت در روز تخمین زده می‌شود؛ برای هر فرد به‌طور متوسط بیش از ۱۲۴ دقیقه در روز. (همشهری آنلاین، ۱۳۹۰: ۲)

این آمار مربوط به وقت خود بازی است و باید وقت‌های سخن گفتن درباره آن و مشغولیت فکری بعد از آن را نیز بر آن افزود. اگر در گذشته قمار را به‌دلیل از دست رفتن آسان مال، «میسر» می‌نامیدند، جا دارد اکنون بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی را به‌دلیل از دست رفتن آسان عمر، «میسر» بنامند.

به این ترتیب، خصلت غوطه‌ورسازی بیشتر بازی‌های رایانه‌ای، مصداق روشنی از «لهو» و مشغولیت به باطل و بازدارندگی از یاد خداست.

۳. تغییر ذائقه

تغییر ذائقه از نگاه نقادان بازی‌های رایانه مخفی مانده است. اگر در گذشته کودک و نوجوان، اوقات فراقت خود را گاهی با مطالعه کتاب یا اقسام هنرهای دستی پر می‌کرد، اکنون به‌دلیل سهولت دسترسی و جذابیت وسوسه‌انگیز بازی‌های رایانه‌ای، اوقات وی با این بازی‌ها پر می‌شود.

1. Immersivity.

تکرار این عمل باعث تغییر ذائقه به سمت راحت‌طلبی و هیجان فراوان می‌گردد، به‌طوری‌که دیگر مطالعه کتاب و پرداختن به هنرهای چون کاردستی، خوشنویسی، اقسام بافتنی‌ها و غیره برای فرزندان، جذابیت و هیجانی ندارد. همچنین شرکت در محافل دعا و موعظه و زیارت که همگی ملازم با آرامش روح و روان هستند، به‌تدریج برای معتادان بازی‌های رایانه‌ای که هیجان در وجودشان نهادینه شده، کسل‌کننده و تلخ می‌گردد.

مولوی مسئله تغییر ذائقه را در قالب داستان مرد دباغ و بازار عطر فروشان به‌زیبایی ترسیم نموده است. شامه و ذائقه مرد دباغ در اثر کار زیاد با پوست و فضولات سگ‌ها، به‌تدریج به بوی فضولات عادت کرده بود و وقتی خواست از بازار عطر فروشان عبور کند، بوی عطر باعث سرگیجه و زمین خوردن او شد:

آن یکی افتاد بیهوش و خمید	چون که در بازار عطاران رسید
بوی عطرش زد ز عطاران راد	تا بگردیدش سر و بر جا فتاد
(مولوی، ۱۳۷۸: د ۴ / ب ۲۵۸ - ۲۵۷)	

مردم که از علت واقعه خبر نداشتند، هرکدام به‌نحوی سعی در درمان وی داشتند که هیچ‌کدام مؤثر نیفتاد تا خبر به برادر دباغ رسید و وی که مرد دانایی بود، اندکی سرگین سگ در آستین پنهان کرد و به بازار آمد:

یک برادر داشت آن دباغ زفت	گربز و دانا پیامد زود تفت
اندکی سرگین سگ در آستین	خلق را بشکافت و آمد با حنین
(همان: ب ۲۷۰ - ۲۶۹)	

آن‌گاه آستین خود را جلوی بینی دباغ گرفت تا او به هوش آمد!

هم از آن سرگین سگ داروی اوست	که بدان او را همی معتاد و خوست
الخبیثات الخبیثین را بخوان	رو و پشت این سخن را باز دان
مر خبیثان را نسازد طیبات	درخور و لایق نباشد ای ثقات
(همان: ب ۲۸۱ - ۲۷۹)	

۴. مجازی بودن

مهم‌ترین نقد طرفداران بازی‌های رایانه‌ای علیه مخالفان، جدی نبودن بیشتر عوارض یادشده به دلیل واقع شدن این اعمال در دنیای مجازی و خیالی است.^۱ آیا کسی را که در خواب مرتکب خشونت و قتل شده، در دنیای واقعی سرزنش و محاکمه می‌کنند؟ یا کسی را که در خواب محتلم شده، گناهکار به حساب می‌آورند؟

در پاسخ باید گفت: اولاً خواب غیراختیاری است و بازی اختیاری. ثانیاً، مجازی بودن محیط بازی به معنای مجازی بودن تأثیرات آن نیست. تأثیرات حقیقی فیلم‌ها و بازی‌های خشن بر افراد با انبوهی از پژوهش‌ها به اثبات رسیده است.^۲

برای نمونه، محققان دانشگاه میسوری آمریکا در پژوهشی که نتایج آن در پایگاه اینترنتی نشریه «نیوساینسیست» درج شده، با بررسی فعالیت مغز ۳۹ نفر هنگام انجام بازی‌های رایانه‌ای و اندازه‌گیری واکنش P300 مغز در زمان دیدن صحنه‌های خشونت‌آمیز نسبت به کسانی که این صحنه‌ها را نمی‌دیدند و سپس دادن فرصتی برای تنبیه یک مخالف تخیلی متوجه شدند کسانی که بیشترین کاهش را در واکنش P300 داشتند، (بینندگان خشونت) شدیدترین تنبیه‌ها را اعمال کردند. (منطقی، ۱۳۸۷: ۱۷۱)

گذشته از تحقیقات علمی، مشاهده‌ها و اعتراف‌های خود کاربران، راه نزدیک‌تری برای اثبات مدعاست. در یک بررسی در سطح کلپ‌های ایران ۶۸ درصد کاربران به تأثیرات عملی بازی‌های خشن در زندگی خود اذعان کرده‌اند. (همان: ۱۷۲) همچنین خانواده‌ها بارها شاهد تأثیر فیلم‌های رزمی و خشن بر کودکان‌شان، بلافاصله پس از اتمام فیلم بوده‌اند.

ادعای اینکه این تأثیرات زودگذر است، با پژوهش‌هایی در همین زمینه ابطال گردیده است. ارون در تحقیقی که ۲۳ سال به درازا انجامید، افراد مورد آزمایش ۸ ساله خویش را به سه گروه تقسیم کرد. گروهی که خیلی کم تلویزیون می‌دیدند، افرادی که در حد متوسطی به تماشای تلویزیون می‌پرداختند و کسانی که به میزان زیادی وقت صرف مشاهده تلویزیون می‌کردند. ارون ۲۲ سال بعد، یعنی

۱. ازجمله جیمز کرافت در مقاله‌ای با عنوان «it just a game: این صرفاً یک بازی است» معتقد است نباید حکم بازی را به بیرون سرایت داد.

۲. تا سال ۱۳۸۴ نزدیک به ۳۵۰۰ تحقیق در این باره انجام شده که تقریباً همه آنها مؤید رابطه بین تماشای خشونت و رفتار خشن است. (محمدنژاد، ۱۳۸۴: ۱۴)

هنگامی که پاسخ‌دهندگان ۳۰ ساله بودند، به بررسی جرایمی که برخی از آنان مرتکب شده بودند، پرداخت و در نهایت به یک همبستگی مثبت در این زمینه دست یافت. به عبارت دیگر، با افزایش دیدن تلویزیون، میزان جرایم افراد در زمان بزرگسالی آنها فزونی می‌یافت. (همان: ۱۷۰)

بیننده تلویزیون تنها تماشاگر صحنه‌هاست، به خلاف بازی رایانه‌ای که بازیگر در تعامل با بازی و شریک جرم و بلکه مجرم اصلی است. بنابراین تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از تلویزیون خواهد بود. همچنین می‌توان تکرار یک عمل در دنیای مجازی را نوعی تلقین محسوب کرد؛ همچنان که در هیپنوتیزم، تلقینات در خواب مصنوعی صورت می‌گیرد؛ اما آثار آن به دلیل نفوذ این تلقینات در ضمیر ناخودآگاه، شدیدتر و پایدارتر از هنگام بیداری است.

اخبار تلخی که از وقوع قتل در بین جوانان در اثر دیدن بازی‌های رایانه‌ای تاکنون منتشر شده، شاهد دیگری بر این مدعاست که در اینجا به ذکر دو نمونه بسنده می‌کنیم:

نیومن می‌گوید: در سال ۱۹۹۷، مایکل کارنیل که از هواخواهان جدی بازی‌های رایانه‌ای بود، سه تن از همکلاسی‌های خود را با شلیک گلوله در کنتاکی آمریکا به قتل رساند. از نه گلوله شلیک شده وی که طی ۳۰ ثانیه شلیک شده بودند، هشت گلوله به هدف اصابت کرد. نشانه‌روی کارنیل بهتر از استاندارد نظامی برای تیراندازان ماهر است؛ درحالی که وی در عمرش تیراندازی نکرده بود. (همان: ۱۷۴) در شهر لستر انگلیس نیز یک نوجوان ۱۷ ساله درحالی که تحت تأثیر یک بازی خشن به نام «شکار آدم» بود، دوست چهارده ساله خود را با ضربات چکش به قتل رساند. قتل با چکش دقیقاً همان چیزی بود که در بازی آموزش داده می‌شد. (همان: ۱۷۵)

راه حل

در دنیای غرب، علی‌رغم نبود یک نظام اخلاقی جدی و هماهنگ، تحقیقات فراوانی در جهت پیاده‌سازی نظام‌های اخلاقی روی بازی‌های رایانه‌ای به چشم می‌خورد. ارائه چنین فکر و راه‌حلی از طرف متولیان اخلاق جامعه اسلامی - که از نظام اخلاقی منسجم عقلانی و وحیانی بهره می‌برند - بسیار سزاوارتر می‌نماید.

نگارنده به عنوان گام اول در این راستا، ابتدا به تحلیل یک بازی رایانه‌ای از دیدگاه فنی و دینی خواهد پرداخت تا امکان مطابقت آنها با یکدیگر را نمایان سازد. نتیجه این تحلیل، ارائه طرح اجمالی پیاده‌سازی اصول اخلاق اسلامی بر ساختار بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود.

چهار. تحلیل یک بازی رایانه‌ای از منظر فنی و دینی

بازی‌های رایانه‌ای - برخلاف بازی‌های دیگر - به دلیل ساخته شدن در بستر نرم‌افزاری، انعطاف بسیار بالایی دارند. بازیکن در دنیای بازی به سهولت و سرعت به زمینه‌های ارضا و فعلیت صفاتی چون خلاق، مستخر، قاهر و ... دست می‌یابد و به همین دلیل، غرق در دنیای بازی می‌شود.

گرایش‌های فطری، عناصر مشترک و زیرین و روان‌شناختی بازی‌ها هستند؛ اما در سطح رویین بازی‌ها نیز قالب‌ها و نظام‌هایی به چشم می‌خورند که با نظام‌های حاکم بر زندگی واقعی انسان هماهنگی دقیقی دارند؛ نظام‌هایی مانند نظام جزا و پاداش، نظام مرحله‌بندی، نظام سعی و تلاش، نظام شکست و تجربه، نظام توبه و امکان بازگشت و

تمام این مؤلفه‌ها براساس اعطای اختیار و ایجاد زمینه خلاقیت و قدرت‌نمایی برای کاربر است. او در دنیایی غرق می‌شود که می‌تواند گرایش‌های فطری خود، مانند خلاقیت و قدرت‌طلبی را در آن بدون هیچ محدودیت جسمانی ارضا کند. به همین علت، به شدت جذب بازی می‌شود.

تنها یک عنصر بسیار مهم به صورت نامحسوس از اختیار کاربر خارج است و آن نظام ارزشی حاکم بر بازی است. در زندگی واقعی ما انسان‌ها نیز علی‌رغم همه امکانات و اختیاراتی که خداوند در اختیار ما نهاده، نظام ارزشی را خود او تعیین نموده و جزا و پاداش را براساس رعایت آن نظام قرار داده است.

طراح بازی رایانه‌ای در حقیقت، خدای خالق بازی است که نظام ارزشی و ایدئولوژیک بازی را خودش طراحی می‌کند و درعین حال اختیار و امکانات اولیه و اشتیاق رسیدن به پاداش‌ها را برای کاربر فراهم می‌کند و او را به جبر اشتیاق وادار می‌کند تا نظام‌ها و قواعد بازی را آن‌گونه که طراح در نظر دارد، رعایت کند و کاربر به نوعی بنده طراح بازی شود.

بنابراین می‌توان یک نظام ارزشی دینی و اخلاقی را بر یک بازی پیاده کرد؛ بدون آنکه از جذابیت آن بازی کاسته شود.

پیاده‌سازی نظام اخلاقی اسلام بر ساختار بازی رایانه‌ای

تقریباً همه عناصر جذابیت بازی‌های رایانه‌ای اکشن و نظام‌های حاکم بر آنها می‌تواند بدون ضرر و بلکه با منفعت در بازی‌های اخلاقی مطلوب نیز پیاده شود. اولین نظام، نظام جزا و پاداش است که در بازی‌ها با گرفتن و از دست دادن امتیاز و سپس به دست آوردن امکانات بیشتر و قدرت

غلبه بر دشمن یا شکست از او و راه یافتن به مرحله بالاتر یا سقوط اعمال می‌گردد. این موارد در یک بازی اخلاقی نیز قابل پیاده‌سازی است و تفاوت آنها فقط در برخی ملاک‌های ارزشی و توسعه و ضیق دایره اعمال است. برای نمونه، در بازی غیراخلاقی هرگونه کشتنی امتیاز دارد؛ اما در بازی اخلاقی باید کشتن ملاک داشته باشد و به قتل بی‌گناهان یا زنان و کودکان امتیاز منفی تعلق گیرد. از طرف دیگر، دایره اعمال مثبت و امتیازآور نیز با مواردی همچون ایثار، احسان، شرکت در نماز و غیره گسترده‌تر می‌گردد. به هر حال، هیجان و سرعت عمل و دقت و جنگیدن و غلبه یافتن از مهم‌ترین عناصر جذابیت در بیشتر بازی‌های کنونی است. همه این عناصر با حفظ همان مقدار جذابیت، قابل پیاده‌سازی در آموزه‌های دینی، مانند جهاد و شهادت بدون آسیب‌های ناشی از خشونت فراوان است؛ زیرا خشونت در فرهنگ دینی در قالب کنترل‌شده و دقیق‌تری جای می‌گیرد و از حالت خشونت حیوانی صرف و بدون تعقل و هدف خارج می‌شود.

موارد جاذبه‌های جنسی در بازی‌های رایانه‌ای غیر اخلاقی قابل تطبیق و پیاده‌سازی در بازی‌های اخلاقی نمی‌باشد. البته این موارد بخش عمده جذابیت در بازی‌ها نیستند؛ بلکه عمده جذابیت در آنها مربوط به ایجاد هیجان است. درعین حال می‌توان برای پر کردن این خلأ، موارد طنز را بیشتر کرد.

دومین نظام موجود در بازی‌ها، نظام مرحله‌بندی یا پیمودن یک مرحله با تلخی‌ها و شیرینی‌هایش و بعد از تلاش زیاد، وارد شدن به منزل و مرحله بالاتر است. این نظام نیز منافاتی با آموزه‌های دینی ندارد. جهاد اصغر و جهاد اکبر، هر دو می‌توانند دارای منازل و مراحل جذاب و درعین حال مشکل باشند. همچنین مراحل دنیا و برزخ و آخرت یا خواب و بیداری و غیره در نظام مرحله‌بندی قابل پیاده‌سازی هستند.

برای نمونه، می‌توان مرحله زندگی برزخی را در نهایت جذابیت با آمیزشی از عناصر فرح‌بخش و وحشت‌زا، مطابق آموزه‌های دینی طراحی نمود. کاربر با عبور از مرحله دنیا، سیر برزخی خود را با دیدن نتیجه اعمال خود به صورت تجسم‌یافته آغاز می‌کند و با جلوه‌های زشت و زیبا، ارواح کافران و مؤمنان، فرشتگان، اجنه و صدها جلوه هیجان‌انگیز دیگر مواجه می‌شود و می‌تواند مرحله‌ای از تکامل خود را در آن عالم ببیند تا در نهایت وارد مرحله قیامت و جایگاه ابدی خویش گردد. در اینجا نیز مشاهده تجسم اعمال، جلوه‌های بهشت و جهنم و ... می‌توانند بسیار هیجان‌انگیز باشند و کاربر را متوجه ارتباط بین اعمال دنیا و جزا و پاداش آخرت بنمایند.

اگرچه آخرت روز حساب است، نه عمل، مشاهده نتایج اعمال در آخرت می‌تواند کاربر را در تکرار بازی و شروع از مراحل قبل، به کارهای نیک‌بیشتری تشویق کند. نظام‌های دیگر حاکم بر بازی، مانند نظام استفاده از کوچک‌ترین فرصت‌ها، بهره‌مندی از امکانات و تجهیزات بیشتر در صورت عملکرد و دقت بالاتر و ... نیز همگی در بازی‌های اخلاقی و ارزشی قابل پیاده‌سازی است.

نتیجه

در موازنه زیان‌ها و سودهای بازی‌های رایانه‌ای چند نکته قابل توجه است:

۱. بازی‌های تولیدشده با هدف پرورش خلاقیت قابل توصیه‌اند.
۲. بازی‌های آموزشی موجود در حد آشنایی با مفاهیم درسی هستند و تعداد آنها بسیار اندک است و تنها با نظارت مربی قابل توصیه‌اند.
۳. زیان‌های بازی‌های اکشن که عمده تولید و مصرف بازی‌های رایانه‌ای را تشکیل می‌دهند، از منافع آنها بسیار بیشتر است؛ اما متأسفانه به دلیل ماهیت روحی - روانی، نامحسوس و درازمدت بودن این مضرات، از چشم خانواده‌ها مخفی مانده‌اند.
۴. امکان استفاده مثبت از بازی‌ها در جهت تعلیم و تربیت و پیاده‌سازی نظام اخلاق دینی بر آنها وجود دارد؛ ارائه یک بازی رایانه‌ای در نظام جزا و پاداش براساس آموزه‌های دینی مثلاً پاداش در قبال نکشتن افراد بی‌گناه در طول بازی یا نجات دادن انسان‌های بی‌گناه یا در نظام مرحله‌ای با ارائه مثلاً مرحله زندگی برزخی در نهایت جذابیت‌های گرافیکی با آمیزشی از عناصر فرح‌بخش و وحشت‌زا، مطابق آموزه‌های دینی و عبور کاربر از این مراحل و توجه او به ارتباط بین اعمال این دنیایی و جزا آخرتی و تشویق کاربر بر انجام کارهای نیک بیشتر می‌تواند صورت کوچکی از پیاده‌سازی نظام ارزشی بر عرصه گسترده بازی‌های رایانه‌ای باشد.

منابع و مآخذ

۱. قرآن کریم.
۲. اسلامی، محمدتقی و همکاران، ۱۳۸۸، /اخلاق کاربردی، چ دوم.
۳. امام خمینی، سید روح الله موسوی، ۱۳۸۰، /استفتاءات، قم، دفتر انتشارات اسلامی.

۴. بروجردی، آقا حسین طباطبائی، ۱۳۸۰ ق، جامع‌أحادیث الشیعة فی احکام الشریعة، بی‌جا، بی‌نا.
۵. _____، ۱۳۹۰، منابع فقه شیعه، ترجمه احمد اسماعیل تبار و سید احمد رضا حسینی، تهران، فرهنگ سبز.
۶. جیمز آ. کوریک، ۱۳۸۴، رنسانس، ترجمه آریتا یاسائی، تهران، ققنوس.
۷. حر عاملی، محمد بن الحسن، ۱۴۱۲ ق، وسائل الشیعة، قم، مؤسسه آل‌البیت، چ اول.
۸. شریفی، احمد حسین، ۱۳۸۳، «قرارداد‌گرایی اخلاقی: نظریه‌ای در باب توجیه گزاره‌های اخلاقی»، نشریه معارف، ش ۲۳، قم، نشر معارف.
۹. طباطبائی، سید محمدحسین، ۱۳۷۴، المیزان فی تفسیر القرآن، ترجمه موسوی همدانی، قم، دفتر انتشارات اسلامی.
۱۰. فراهیدی، خلیل بن احمد، ۱۳۶۷، العین، بیروت، مؤسسه الاعلمی.
۱۱. قائمی، علی، ۱۳۷۸، شناخت، هدایت و تربیت نوجوانان و جوانان، تهران، امیری، چ هفتم.
۱۲. قیومی، احمد بن محمد، بی‌تا، مصباح‌المنیر [فی غریب الشرح الکبیر]، قم، مؤسسه تحقیقات و نشر معارف اهل‌البیت.
۱۳. کانت، ایمانوئل، ۱۳۶۹، بنیاد مابعدالطبیعه اخلاق، ترجمه حمید عنایت و علی قیصری، تهران، خوارزمی، چ اول.
۱۴. کرمانشاهی، محمدعلی بن وحید بهبهانی، ۱۳۸۹، مقام‌الفضل، قم، علامه بهبهانی.
۱۵. کلینی، محمد بن یعقوب، ۱۳۶۲، الکافی، تهران، دار‌الکتب الاسلامیه، چ چهارم.
۱۶. مجلسی، محمدتقی، بی‌تا، لوامع صاحبقرانی مشهور به شرح فقیه، تهران، بی‌نا.
۱۷. مجلسی، محمدباقر، ۱۱۱۰ هـ، بحار‌الانوار، بیروت، مؤسسه الوفاء، چ دوم.
۱۸. _____، بی‌تا، بیست و پنج رساله فارسی، بی‌جا، بی‌نا.
۱۹. محمدرضایی، محمدرضا، ۱۳۸۳، «کانت و سکولاریسم اخلاقی»، کتاب نقد، ش ۳۰، تهران، سازمان انتشارات.
۲۰. محمد نژاد، سید علی، ۱۳۸۴، «خشونت رسانه‌ای»، روزنامه شرق، ۸۴/۸/۲۴.
۲۱. منطقی، مرتضی، ۱۳۸۷، بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای، تهران، عابد.

۲۲. مولوی، جلال الدین محمد بلخی، ۱۳۷۸، *مثنوی معنوی*، نسخه قونیه و مقابله با تصحیح

نیکلسون، تصحیح قوام‌الدین خرمشاهی، تهران، دوستان .

۲۳. نراقی، مولی محمد مهدی بن ابی ذر، ۱۳۸۳، *أنیس التجار (محشی)*، قم، بوستان کتاب.

۲۴. سایت همشهری آنلاین: www.hamshahrionline.ir

۲۵. سایت روزنامه دنیای اقتصاد: www.donya-e-eqtesad.com

۲۶. سایت: www.onlyagame.com

27. Bateman, Chris Mark, 2011, Imaginary Games.
28. _____, 2012, The Mythology of Evolution.
29. Gilbert, Sam, 2010, Ethics at Play: Patterns of Ethical Thinking among Young Online Gamers.
30. McDaniel, Rudy and Stephen M. Fiore, 2010, Applied Ethics Game Design: Some Practical Guidelines, (University of Central Florida, USA).
31. Phelps, David, 2010, What Videogames have to Teach us about Screenworld and the Humanistic Ethos.
32. Reynolds, R. 2002, "Playing a "Good" Game: A Philosophical Approach to Understanding the Morality of Games".
33. Schrier and Karen David Gibson, 2010, Ethics and Game Design (2 volums contains 19 chapter in 396 pages).
34. Sicart, Miguel, 2005, Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games.
35. Simkins, David, 2010, Playing with Ethics: Experiencing New Ways of Being in RPGs
36. Staines, Dan, 2010, Videogames and Moral Pedagogy.
37. Švelch, Jaroslav, 2010, The Good-The Bad-and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games.
38. Takahashi, Dean, 2005, Ethics of Game Design.
39. Zagal, José P., 2009, Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay.
40. _____, 2011, The Videogame Ethics Reader (Revised First Edition).