

## چالش‌ها و راهکارهای تحول کشور بر اساس سند الگوی اسلامی ایرانی پیشرفت

۲۶ و ۲۷ اردیبهشت ۱۴۰۳

### لزوم طراحی الگوی مطلوب اسلامی – ایرانی در بازی‌های رایانه‌ای ویژه دختران با تراز جهانی

انسیه عباسیان

دانشجوی دکتری مدیریت و برنامه‌ریزی فرهنگی، دانشگاه آزاداسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران، ایران

#### چکیده

بازی‌های رایانه‌ای دریچه ورود به دنیای (IT) هستند و بی‌شک با استفاده از امکانات و برنامه‌ریزی‌های انجام شده، می‌توانند ذهن کاربر مخصوصاً کودکان را بکارگیرند. همچنین به دلیل هم‌ذات پنداری، الگوسازی، تمرین، تکرار، پاداش و تقویت می‌توانند به شکل مناسب در جهت رسیدن به هدف‌های آموزشی استفاده شوند؛ زیرا آزمون و خطا و امکان تصحیح آن، راهبرد خوبی برای به دست آوردن مهارت‌های روزمره زندگی است. همچنین برخی از صاحب‌نظران معتقدند امروزه اگر بخواهیم چیزی درباره فرهنگ و تمدن یک کشور به کودکان آموزش دهیم، باید با شیوه‌های ناملموس و جذاب از جمله بازی‌های رایانه ای، انجام شود. از طرفی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، آفت‌ها و آسیب‌هایی نیز بر کودکان وارد می‌کند. بررسی کلی بازیهای رایانه‌ای نشانگر آن است که شرکتهای تولید کنند برای جذب کودکان و نوجوانان و به دنبال آن فروش بیشتر، از سه عامل اصلی خشونت، وحشت و شهرت استفاده می کنند. در این مقاله با بهره‌گیری از تجارب کشورهای موفق در تولید بازی‌های رایانه‌ای پر مخاطب برای دختران و شیوه آنها در القای ایدئولوژی، آرمان‌ها، ارزش‌ها و سبک زندگی در قالب بازی، ارائه الگوی مطلوب بازی‌های رایانه‌ای در تراز جهانی برای دختران ایرانی و بر پایه ارزش‌ها و آرمان‌های اسلامی و ایرانی پیشنهاد شده است. روش مورد استفاده توصیفی و تحلیلی که با شیوه اسنادی و کتابخانه‌ای اطلاعات جمع آوری شده است.

واژه های کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، الگوی مطلوب، الگوی اسلامی – ایرانی، الگوسازی در بازی، طراحی بازی ویژه دختران.

#### مقدمه

جامعه شناسانی چون ماکس وبر و جرج زیمل، بازی را به معنای فعالیت اجتماعی انجام شده در چارچوب شبکه‌ای از قواعد، نقش‌ها و روابط می‌دانند که به وسیله میل به انجام یک هدف تعریف شده، راهنمایی می‌نماید. از نگاه زیمل، بازی دارای کارکرد آماده سازی افراد برای پذیرش نقش‌های بزرگسالی است. وبر نیز عمدتاً به رواج تاریخی بازی‌ها به عنوان یک پدیده اجتماعی توجه دارد (احمدی، ۱۳۷۷) مهم‌ترین ویژگی بازی‌های رایانه‌ای عبارتند از: تعاملی بودن، داستانی بودن، قابلیت راهبری دیگری، بیرون سازی خود، تجربه‌های جدید، خطرپذیری بی‌خطر (کوثری، ۱۳۸۹) بازی‌های رایانه‌ای به دو دلیل عمده تعاملی بودن و امکان‌پذیری روایت‌سازی بازیگر، متفاوت از دیگر رسانه‌ها عمل می‌کنند به جز معانی نهفته در قهرمانان و بازیگرها، اشیاء، کنش‌ها، حالات و رویدادهای طراحی شده در بازی، عناصر داستانی هم در معناسازی دخالت دارند (محسن آهویی، ۱۳۸۷). موری، رایانه را به عنوان رسانه‌ای جدید برای پرداختن به فعل قدیمی داستان گویی تعریف کرده است. تحلیل او شامل بازی‌های رایانه‌ای به همراه دیگر محصولات مصنوعی مانند فرامتن، بافت‌های پیاپی و گپ زدن تعاملی می‌شود. او برای سه ویژگی مهم در رسانه تمایز قائل می‌شود که عبارتند از: غوطه‌وری، ماموریت و دگرگونی. او با غوطه‌وری نشان می‌دهد که قدرت رسانه برای کمک کردن به کاربر برای ساخت عقیده بیشتر از تعلیق بی‌اعتقادی است. ماموریت رسانه، ظرفیت رسانه است که به کاربر اجازه می دهد تا عملیاتی را به اجرا در آورد که نتایج آن نمایش داده می‌شود. در نهایت موری با مفهوم دگرگونی توضیح می‌دهد که توانایی جلوه‌های ویژه گرافیکی در چشم‌انداز جهانی را شبیه‌سازی می‌کند که می تواند سطح مشخصات قبلی توصیف شده را بالا ببرد. بعضی از متخصصان مثل جوینر، تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای ویدئویی را در مقابل داستان گویی قرارداده و معتقدند هر چه بازی از داستان‌گویی و عبور از مراحل از پیش تعیین شده دور شود و بیشتر جنبه کاربر محور داشته باشد تعاملی‌تر است. از نگاه او داستان‌گویی به سازنده و تعاملی بودن به بازیگر مسئولیت می دهد (شاه قاسمی ۱۳۸۸) تعامل در بازی‌های رایانه‌ای دو پیامد را به دنبال دارد که می توان از آنها به عنوان «توهم آزادی» و «غوطه‌وری» یاد کرد. ویژگی تعاملی بودن در بازی‌های رایانه‌ای به نوعی منجر به فریب بازیکن می‌شود. گویی قواعد از پیش تعیین شده‌ای در بازی وجود ندارد. گویی ما با یک گیم مواجه نیستیم بلکه در حال تجربه دنیایی هستیم که کاملاً باز است. فراسکا می‌گوید «آزادی» وعده نهایی رسانه‌های موسوم به نوین است. بازیکن تصور می‌کند که اسیر یک بازی از پیش تعیین شده و بسته نیست و هر آنچه دلش می‌خواهد می‌تواند انجام دهد و همین توهم آزادی است که تجربه‌ای لذت‌بخش را برای بازیکن فراهم می‌کند. از سوی دیگر بازیکن به مدد ویژگی تعاملی در بازی رایانه‌ای آنچنان در محتوا درگیر و غوطه‌ور می‌شود که جدایی از این محتوا برای او ناممکن است (کوثری ۱۳۸۹)

#### روش تحقیق

در این مقاله با بهره‌گیری از تجارب کشورهای موفق در تولید بازی‌های رایانه‌ای پر مخاطب برای دختران و شیوه آنها در القای ایدئولوژی، آرمان‌ها، ارزش‌ها و سبک زندگی در قالب بازی، ارائه الگوی مطلوب بازی‌های رایانه‌ای در تراز جهانی برای دختران ایرانی و بر پایه ارزش‌ها و آرمان‌های اسلامی و ایرانی پیشنهاد شده است. روش مورد استفاده توصیفی و تحلیلی که با شیوه اسنادی و کتابخانه‌ای اطلاعات جمع آوری شده است.

#### نتایج و بحث

پژوهش حاضر در پاسخ به این سوال کلیدی طراحی شد که چقدر طراحی الگوی مطلوب بازی‌های رایانه‌ای در تراز جهانی برای تقویت ارزش‌های ایرانی، فرهنگ اسلامی و نهادینه ساختن سبک زندگی برای دختران ایرانی ضرورت دارد؟ بررسی الگوی طراحی بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای غربی نشان می‌دهد که در هر نوع سبک بازی و با هر نوع مخاطب، ایدئولوژی، جهان‌بینی و چارچوب‌های فرهنگی غرب به دقت لحاظ شده که نشان از سیاست‌گذاری و برنامه‌ریزی دقیق و نظارت جامع بر محتوای تولیدی است. در اغلب بازی‌ها به صورت مشهود یا ناملموس سکس، جنگ، خشونت، تجملات و مد، روابط نامتعارف، القای نژاد برتر و قدرت بالاتر غرب، نمادهای شیطان‌پرستی، همجنس‌گرایی و ... تبلیغ شده است. برای مبارزه با قدرت نرم غرب در این زمینه، اولین و مهم‌ترین اولویت بعد از تدوین سیاست‌های کلان، طراحی الگوی مطلوب و مناسب با فرهنگ اسلامی و ایرانی است تا در ساختار و شئون تولیدات رسانه‌ای و بازی‌های تولید داخل، لحاظ و در کنار تقویت جنبه‌های فنی، شکلی، گرافیکی، صوتی و تصویرسازی بتواند محصولاتی در تراز جهانی به جامعه تشنه اخلاق و دین ارائه دهد.

#### پیشنهادها

با عنایت به اینکه از دیدگاه اسلام زنان، نقش اساسی و اثرگذاری در آینده جامعه و تربیت نسل دارد بنابراین باید با برنامه‌های بلند مدت آموزشی و تربیتی، دختران جوامع اسلامی را برای ایفای این نقش آماده کرد. یکی از ابزارهای مهم در این خصوص که به صورت نامحسوس می‌تواند موثر باشد؛ بازی‌های رایانه‌ای است. پیشنهاد می شود با بهره‌گیری از ظرفیت و توان فنی کلیه کشورهای اسلامی در صنعت بازی و با به کارگیری نقاط قوت بازی‌های مورد پسند دختران در سنین مختلف، بتوان بازی رایانه‌ای جذاب در تراز جهانی ویژه دختران اعم از مسلمان و غیر مسلمان طراحی کرد که الگوی اسلامی و بعضاً ایرانی را در کلیه شئون و سبک زندگی به ایشان القا نماید.

#### منابع

- ۱- اساننامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سال ۱۳۸۵، مصوب شورای عالی انقلاب فرهنگی.
- ۲- نقشه مهندسی فرهنگی کشور، سال ۱۳۹۳، مصوب شورای عالی انقلاب فرهنگی.
- ۳- خانبیکی، هادی؛ برکت، محیا، سال ۱۳۹۴، بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای، نشریه مطالعات رسانه‌های نوین، شماره ۴، صفحات ۱۰۱-۱۰۹.
- ۴- حجازی، شهاب‌الدین، سال ۱۳۹۳، بازی‌های رایانه‌ای و چالش‌های فرهنگی، نشریه مطالعات عملیات روانی، شماره ۴۱، صفحات ۱۱۵-۱۱۷.
- ۵- اسداللهی، سعید رضا، سال ۱۳۸۴، بازی‌های رایانه‌ای مربیان نسل فردا، نشریه ره آورد نور، شماره ۱۳، صفحات ۳۷-۴۰.
- ۶- رزازی‌فر، علیرضا؛ خوشنویس، علیرضا؛ نعمتی، فاطمه، سال ۱۴۰۰، چشم‌انداز بازی‌های رایانه‌ای ایران، نشریه مطالعات رسانه‌های نوین، شماره ۲۶، صفحات ۷۰-۷۳.
- ۷- عبدالهی، راشن؛ اخلاقی یزدی نژاد، فاطمه؛ بنی اسدی موسی آبادی، مژگان، سال ۱۳۹۵، رابطه کار با بازی‌های رایانه ای و سازگاری در نوجوانان، نشریه علوم خبری، شماره ۲۰، صفحات ۱۲۳-۱۲۵.
- ۸- شمسی، میترا؛ جلالی، یاسر، سال ۱۳۹۲، وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان سیاست‌ها، رویکردها و سازمان‌های دست‌اندرکار، نشریه مطالعات راهبردی، شماره ۱۰، صفحات ۱۲۰-۱۲۵.
- ۹- شهیدی، مهشید؛ شریفی، فرزانه، سال ۱۴۰۰، گزارش نمای نزدیک پلتفرم رایانه ۱۴۰۰، مرکز تحقیقات بازی های رایانه‌ای.
- ۱۰- کبورانی، علیرضا؛ رفیع‌زاده، ریحانه، سال ۱۴۰۰، گزارش نحوه تعامل مصرف‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای، مرکز تحقیقات بازی‌های رایانه ای.