

فضای مجازی بازی‌های رایانه‌ای و امکان انتخاب گزینه‌های اخلاقی

* علی رازی زاده

** سید رضی موسوی گیلانی

*** بهروز مینایی

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای به دلیل بهره‌مندی از قابلیت‌های تعاملی و ظرفیت‌هایی در جهت امکان مشارکت کاربر در سیر تکامل بازی، به رسانه‌ای تأثیرگذار برای فرهنگ‌سازی و ارتقای نگرش کاربران بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شده‌اند. این ظرفیت، امکان آن را برای کاربر در محیط مجازی بازی رایانه‌ای فراهم می‌کند تا بدون توجه به عواقب تصمیم‌گیری‌های خود، آزادانه و از میان گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی، گزینه مناسب با آموزه‌های دینی و فرهنگ جامعه کاربر را برگزیند. این مقاله تلاش می‌کند تا چگونگی فراهم کردن زمینه لازم را برای انتخاب گزینه اخلاقی در بازی رایانه‌ای بررسی کند؛ از این رو این مقاله ضمن گردآوری اطلاعات با روش کتابخانه‌ای و تبیین داده‌ها به صورت توصیفی - تحلیلی، این فرض را مطرح می‌کند که بازی‌های رایانه‌ای، با بهره‌گیری از ظرفیت‌های تعاملی خود، شرایطی را برای کاربران فراهم می‌کنند تا آنها بتوانند بدون توجه به عواقب انتخاب‌هایشان، داوطلبانه و از روی اختیار، در شرایط و موقعیت‌های متفاوت تصمیم‌گیری کنند.

واژگان کلیدی

انتخاب، بازی‌های رایانه‌ای، فرهنگ‌سازی، گزینه اخلاقی، فضای مجازی.

razizadeh@gmail.com

* دانشجوی دکتری حکمت هنر دینی (نویسنده مسئول).

** دکترای فلسفه هنر و استادیار دانشگاه ادیان و مذاهب اسلامی.

*** دکتری علوم و مهندسی کامپیوتر و عضو هیئت علمی دانشگاه علم و صنعت ایران.

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۴/۸/۲۶

تاریخ دریافت: ۱۳۹۳/۱۲/۲۰

طرح مسئله

بازی‌های رایانه‌ای به واسطه رشد شگرف در مسیر توسعه و اینکه به صورت غیرقابل انکاری در ارتباط مستقیم با زندگی بشری قرار گرفته‌اند، نه تنها به ابزاری برای سرگرم نمودن اقشار مختلف جامعه تبدیل شده‌اند در جهت آموزش و فرهنگ‌سازی برای تمامی رده‌های سنی نیز کاربرد پیدا کرده‌اند و ظرفیت‌های خود را بسته به نیازهای جدید سازمان‌ها، نهادها و به‌طور کلی انسان‌ها، روزبه‌روز افزایش می‌دهند؛ به طوری که بازی‌های رایانه‌ای به مثابه یکی از مصادیق «متن سایبری»^۱ که به «دستگاهی برای تولید و عرضه بیان‌های متفاوت» تعریف می‌شود، (Aarseth, 1997: 3) به ابزاری برای هویت‌بخشی به کاربران بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شده است. علاقه وافر و بی‌حد و حصر افراد به این پدیده نوظهور، نشان‌دهنده آن است که بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به مثابه ابزاری جدید برای هویت‌بخشی و در یک کلام، جامعه‌پذیری کاربران به منظور تأثیرگذاری فرهنگی مورد استفاده قرار گیرد؛ به گونه‌ای که بازی‌های رایانه‌ای، فضا و محیطی مجازی را که ویژگی بارز آن «فراگیری و گستردگی نامحدود» است، (عاملی و حاجی‌جعفری، ۱۳۹۱: ۹۸) برای مخاطبان خود ترسیم می‌کنند و آنان را تحت تأثیر عناصر هستی‌شناختی، معرفت‌شناختی و همچنین ارزش‌شناختی سازندگان آن بازی‌ها قرار می‌دهند. از این رو باید بازی‌های رایانه‌ای را در قالب رسانه‌ای که عناصر و مضامین مختلفی چون موضوعات اجتماعی، سیاسی، اقتصادی، فرهنگی و حتی اخلاقی را به مخاطبان خود منتقل می‌کنند، ارزیابی نمود.

این بررسی هنگامی اهمیت دوچندان به خود می‌گیرد که براساس آمارهای ارائه‌شده، «تعداد بازی‌های دینی از نظر محتوا نسبت به بازی‌های غیردینی بسیار اندک است». (کوثری، ۱۳۹۰: ۱۱۳) اغلب بازی‌های رایانه‌ای عرضه‌شده از سوی شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی دنیا، اشاعه‌دهنده خشونت، پوچ‌گرایی و مسائل ناسازگار با باورهای عمومی جوامع بشری، از طریق بهره‌گیری از ظرفیت تعاملی این بازی‌ها در جهت افزایش تأثیرگذاری خود هستند؛ چراکه میزان تأثیرپذیری کاربران از رسانه‌های تعاملی به مراتب بیش از رسانه‌هایی نظیر سینما، رادیو و تلویزیون است. علاوه بر این، عدم امکان جلوگیری از انتشار چنین بازی‌هایی، بررسی و شناخت بازی‌های رایانه‌ای را به منظور بهره‌گیری از ظرفیت‌های فراوان آن، ضروری جلوه می‌دهد؛ بدین سان، بهترین راهکار برای مقابله و جلوگیری از گسترش نفوذ چنین بازی‌هایی، استفاده از این رسانه در جهت انتشار و ترویج تفکر، اندیشه و باورهای متناسب با جامعه هدف است. یکی از راه‌هایی که می‌تواند این هدف را تأمین نماید، بهره‌گیری از قالب و صورتی است که امکان ارائه محتوا و مضمونی برآمده از باورها و آموزه‌های دینی و سنتی در بازی رایانه‌ای را داشته باشد که

1. Cybertext.

مهم‌ترین آن، بهره‌مندی از ظرفیت‌های فراوان این رسانه در خلق موقعیت‌هایی است که به کاربر اجازه انتخاب می‌دهد؛ به عبارت دیگر، چنین بازی‌هایی زمینه لازم برای انتخاب گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی را در یک محیط مجازی - تعاملی برای کاربر فراهم می‌کنند.

بر این اساس، مقاله پیش‌رو ضمن تبیین بازی‌های رایانه‌ای و فضای مجازی، به چگونگی فراهم کردن زمینه لازم برای انتخاب گزینه‌های اخلاقی در بازی رایانه‌ای خواهد پرداخت. همچنین این مقاله تلاش می‌کند تا با گردآوری اطلاعات با روش کتابخانه‌ای و تبیین داده‌ها به صورت توصیفی - تحلیلی، این فرض را مطرح نماید که بازی‌های رایانه‌ای، با بهره‌گیری از ظرفیت‌های تعاملی خود، شرایطی را برای کاربران فراهم می‌کنند تا آنها بتوانند بدون توجه به عواقب انتخاب‌هایشان، آزادانه و از روی اختیار، در شرایط و موقعیت‌های متفاوت تصمیم‌گیری کنند. بدین منظور، ابتدا بازی رایانه‌ای و نسبت فضای مجازی و جهان واقعی تبیین می‌گردد و سپس امکان انتخاب گزینه‌های اخلاقی در فرایند بازی رایانه‌ای بررسی می‌شود.

بازی رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان نمونه تکامل‌یافته‌ای از شکل اولیه بازی‌ها در نظر گرفت. بازی به فعالیتی گفته می‌شود که به صورت داوطلبانه، برای تفریح و لذت بردن انجام شود. با این تبیین می‌توان مدعی شد که «بازی رایانه‌ای، همان بازی است؛ اما در صفحه نمایش» (Rogers, 2010: 3) یعنی نقشی بر یک صفحه نمایش به تصویر کشیده شده، بازی در یک فضای مجازی و غیر واقعی صورت می‌پذیرد. هر چند برخی، تعریف ساده‌ای از بازی رایانه‌ای ارائه می‌دهند، افراد دیگری نیز معتقدند بازی رایانه‌ای به چیزی گفته می‌شود که «نه تنها در زمره رسانه‌های دیجیتال تصویری قرار بگیرد و سرگرمی تلقی شود، محیطی را فراهم آورد که دارای قانون، گیم‌پلی یا حتی داستان تعاملی باشد» (Tavinor, 2008) انتظاری که برخی افراد از بازی رایانه‌ای دارند، آن است که همچون بازی‌های واقعی و غیر رایانه‌ای، موجب شود تا مخاطب با آن بازی ارتباط برقرار کرده، در نهایت سرگرم شود. بدین ترتیب، برخی انتظار دارند که بازی رایانه‌ای، قانون داشته باشد. تا با مبارزه و چالش‌های متعددی که برای مخاطب تدارک می‌بیند، بتواند به ارزیابی توانایی‌های او بپردازد. (Wolf, 2002: 14)

تعاملی بودن نیز در بازی‌های رایانه‌ای، اهمیت ویژه‌ای دارد. برای تعامل، تعاریف مختلفی ارائه شده است که برخی از آنها به‌درستی تبیین‌کننده معنای این واژه در بستر بازی‌های رایانه‌ای نیستند. (Crawford, 2003: 3) به همین دلیل، ارائه یک تعریف جامع که تمامی جنبه‌های تعامل را دربر داشته باشد، به‌سادگی ممکن نیست و تعامل، با توجه به زمینه‌ای که در آن به کار رفته است، تعریف می‌شود.

با این حال، می‌توان تعامل در بازی‌های رایانه‌ای را به «تأثیرگذاری و تأثیرپذیری کاربر از فضایی که بازی برای او فراهم کرده است»، تعریف نمود. این تعامل که گاهی با حق انتخاب و آزادی در تصمیم‌گیری‌های مؤثر در چگونگی سیر پیشرفت و روند تکامل بازی همراه است، از بنیادی‌ترین عناصر بازی‌های رایانه‌ای به‌شمار می‌رود.

این دقیقاً همان جایی است که بازی‌های رایانه‌ای از سایر رسانه‌هایی نظیر فیلم‌های سینمایی و تلویزیونی جدا شده، معنای مستقلی پیدا می‌کنند. (Miller, 2008: 54) تعامل در بازی‌های رایانه‌ای، چنان اهمیت بالایی دارد که می‌توان آن را اساسی‌ترین عنصر در بازی‌های رایانه‌ای برشمرد؛ چراکه تعامل، ذات بازی رایانه‌ای است. این جایگاه از آن‌رو است که تعامل و ویژگی‌های مبتنی بر آن، همچون روایت‌های تعاملی، تنها عنصر اختصاصی و منحصر به فرد بازی رایانه‌ای است. (Lebowitz & Klug, 2011: 5) پس عنوان بازی‌های رایانه‌ای، شامل تمام بازی‌های رایانه‌ای (کامپیوتری)، ویدئویی، کنسولی و موبایلی نیز می‌شود.

فضای مجازی و جهان واقعی

پس از تبیین بازی رایانه‌ای، اکنون باید به رابطه میان فضای مجازی (محیط مجازی تعاملی) در بازی‌های رایانه‌ای و جهان واقعی توجه نمود؛ چراکه با دقت میان آنها می‌توان وجوه مشترک و متمایز زیادی را دریافت که به شناخت بهتر بازی‌های رایانه‌ای می‌انجامد؛ از جمله این وجوه مشترک، امکان تعامل برای فرد در جهان واقعی و کاربر در فضای مجازی است. این تعامل همیشه با اثرگذاری و اثرپذیری همراه بوده، موجب شکل‌گیری واقعیت مجازی و امکان تصمیم‌گیری و اتفاقات برآمده از آن می‌شود. «واقعیت مجازی، همان تجربه‌های تعاملی همه‌جانبه تولیدشده از طریق رایانه است.» (Ryan, 2001: 12)

البته باید توجه داشت که جنس اثرگذاری در جهان واقعی به دلیل عینی بودن آن، با اثرگذاری در فضای مجازی به دلیل ذهنی بودن آن متفاوت است. از دیگر تفاوت‌های این دو جهان با یکدیگر، میزان تعامل فرد و کاربر با آنهاست؛ به طوری که می‌توان برای جهان واقعی، تعامل حداقلی و برای فضای مجازی، تعامل حداکثری فرض نمود. تعامل حداقلی بدین معنا است که در جهان واقعی همیشه برخی قواعد ثابت و قوانین طبیعی واجب‌الاطاعه وجود دارد که تخلف از آنها به شیوه مستقیم امکان‌پذیر نیست؛ برای نمونه، انسان - از ابتدای خلقت تا به امروز - هیچ‌گاه نتوانسته و نمی‌تواند به‌خودی‌خود و بدون استفاده از وسائل کمکی پرواز کند و برای تحقق این رؤیا، چاره‌ای ندارد جز اینکه از وسائلی که زمینه‌های پرواز را فراهم می‌کنند، بهره‌مند گردد؛ اما محدودیت در فضای مجازی، تنها به ذهن کاربر و فردی که چنین فضایی را طراحی کرده است، بازمی‌گردد؛ به عبارت دیگر، هر قدر کاربر یا طراح،

خلاقیت بیشتری داشته باشد، می‌تواند جهانی با محدودیت‌های کمتر خلق کرده، آرزوهای طول و دراز بشر را به مرز فعلیت نزدیک و نزدیک‌تر نماید؛ به طوری که امروزه، پرواز انسان در جهان مجازی، دیگر امر غیرقابل تصویری جلوه نمی‌کند. از همین‌رو برخی برای افسانه‌ها و اسطوره‌ها در طراحی جهان بازی، قواعد و قوانین، اهداف و حتی گیم‌پلی بازی‌هایی نظیر دنیای وارکرفت نقشی محوری^۱ در نظر گرفته‌اند. (Krzywinska, 2006: 384)

از سوی دیگر، باید توجه داشت که جهان واقعی با همه تکرراتی که در دل خود جای داده، منحصر به فرد است و مشابه عینی دیگری ندارد؛ درحالی که فضاهای مجازی، با اینکه از ویژگی‌های اختصاصی نیز بهره‌مند هستند، دارای تنوع می‌باشند و به تعداد افرادی که آن را طراحی یا خلق می‌کنند، وجود دارند؛ به عبارت دیگر، جهان واقعی را نمی‌توان جمع بست و عبارت «جهان‌های واقعی» از حیثی که بیان شد، نادرست است؛ درحالی که عبارت «جهان‌های مجازی» نه تنها نادرست نیست، کاربرد نیز دارد.

فضای مجازی که ریشه در جهان واقعی دارد، در ابتدا تمام‌ذهنی بود. پس از مدتی و در جهت عینی کردن جنبه‌هایی از آن، در نقاشی و حتی مجسمه‌سازی نمود یافت و در سینما به اوج خود نزدیک شد. ویژگی اصلی این جهان‌های مجازی در این نکته نهفته است که مخاطب در مواجهه با این جهان‌ها، تنها می‌تواند با آن آشنا شود، با آن به حس هم‌ذات‌پنداری رسد و در نهایت، سطحی از لذت را ادراک نماید. در بازی‌های رایانه‌ای، مرحله‌ای فراتر از آشنایی با فضای مجازی برای کاربر فراهم می‌شود. در این جهان، کاربر از امکان تعامل با عناصر شبه‌عینی بهره‌مند است و نه تنها به مرحله هم‌ذات‌پنداری می‌رسد، با عبور از آن، سطحی از حس حضور و یگانگی را تجربه می‌کند. (مینایی و رازی‌زاده، ۱۳۹۳: ۳۱) به عبارت دیگر، کاربر به مرحله‌ای می‌رسد که میان خود در جهان واقعی و خود در جهان مجازی فاصله‌ای نمی‌بیند. در چنین موقعیتی است که «فضای مجازی، مقدس و عناصر شکل‌دهنده آن مورد توجه قرار می‌گیرد»؛ (Bainbridge, 2013: 134) چراکه «جهان بازی‌های رایانه‌ای، بیش از هر رسانه تعاملی دیگری به جهان دینی شبیه است». (Wagner, 2013: 250)

این فضایی است که امکان خلق نوعی تجربه معنوی برای کاربر را فراهم می‌کند. این مسئله از آن‌رو بسیار بااهمیت است که چنین قابلیت، میزان تأثیرگذاری فضای مجازی بازی‌های رایانه‌ای را نسبت به فضای مجازی سایر رسانه‌ها - که در بالاترین سطح از تأثیرگذاری، تنها می‌توانند مخاطب را به مرحله هم‌ذات‌پنداری برسانند - بسیار بیشتر کرده، بستری را فراهم می‌کند که از آن طریق بتوان بر کنش و نگرش کاربر در جهت اهداف از پیش تعیین‌شده تأثیر گذاشت.

1. World of Warcraft.

یکی از راه‌های بهره‌مندی از ظرفیت فضای مجازی بازی‌های رایانه‌ای، امکان زمینه‌چینی برای خلق شرایطی است که کاربر بتواند در موقعیتی که اغلب در جهان واقعی اتفاق نمی‌افتد، آزادانه و از میان گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی، انتخاب‌هایی را انجام دهد که عواقبی در جهان حقیقی ندارد.

انتخاب گزینه‌های اخلاقی

دین و مسائل مرتبط با آن، جزء بسیار مهمی در زمینه طراحی بازی‌های رایانه‌ای شمرده می‌شوند. (Ferdig, 2014: 69) بدین جهت، برای طراحی و فراهم کردن شرایطی که کاربر بتواند در فضای مجازی بازی‌های رایانه‌ای، در میان گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی دست به انتخابی بزند که برآمده از آموزه‌های معرفتی و مناسب با فرهنگ دینی باشد، می‌توان به دو رویکرد اشاره کرد؛ یکی طراحی بازی رایانه‌ای با یک شخصیت دینی، درستکار و تاحدودی ماورائی است و دیگری، طراحی بازی رایانه‌ای با یک شخصیت معمولی که توانمندی خارق‌العاده‌ای ندارد. در طراحی نوع اول، انتخاب از میان گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی چندان معنایی ندارد؛ چراکه شرایط بازی رایانه‌ای به‌گونه‌ای پیش نمی‌رود که کاربر بتواند از میان موارد متعدد، گزینه غیراخلاقی را انتخاب نماید؛ بلکه در این شرایط، کاربر از پیش انتخاب کرده است که با کنترل چنین شخصیتی، تنها می‌تواند انتخاب‌های اخلاقی را برگزیند؛ برای نمونه، اگر قرار باشد داستان بازی رایانه‌ای، برگرفته از زندگی فردی چون طلوت باشد و کاربر نیز کنترل چنین شخصیتی را بر عهده گیرد، امکان انتخاب گزینه‌های غیراخلاقی از سوی کاربر در چنین شرایطی فراهم نمی‌شود؛ زیرا روشن است که اقتباس از زندگی فردی که منابع دینی آن را تأیید کرده‌اند، نمی‌تواند اجازه انتخاب گزینه‌های غیراخلاقی را حتی برای کاربر بازی‌های رایانه‌ای نیز صادر نماید.

هرچند این رویکرد، محاسنی از قبیل آشنایی کاربر با وقایع تاریخی و شخصیت‌های برجسته دینی دارد، از جهت تأثیرگذاری و فراهم کردن موقعیتی که کاربر بتواند آزادانه و از میان گزینه‌های متعدد، تصمیم درستی را برگزیند، مناسب نیست. این رویکرد به بازی‌های رایانه‌ای، بدون توجه به ظرفیت و ویژگی‌های منحصر به فرد این رسانه، تلاش می‌کند تا تنها از قابلیت سمعی - بصری آن استفاده کرده، به ایجاد حس هم‌ذات‌پنداری کاربر با شخصیت درون بازی بسنده نماید؛ به عبارت دیگر، در این رویکرد، شباهت بسیاری در اثرگذاری سینما و چنین بازی‌هایی وجود دارد و تنها تفاوتشان در این نکته خلاصه می‌شود که سینما از حداکثر توان خود برای تأثیرگذاری بهره‌مند می‌شود؛ اما بازی‌های رایانه‌ای، کمترین ظرفیت خود را عرضه کرده‌اند.

البته ممکن است این مسئله مطرح شود که چون در رویکرد اول، شخصیت‌های حقیقی برای اقتباس

انتخاب شده و وقایع از پیش طراحی شده است، امکان انتخاب چندانی برای کاربر باقی نمی‌ماند تا بخواهد گزینه‌های دیگر را برگزیند و آن تأثیرگذاری مطلوب حاصل شود. پس بهتر آن است که به جای استفاده از شخصیت‌های دینی و شناخته‌شده تاریخی، از شخصیت‌های غیرتاریخی و خلق شده استفاده کرد. در چنین شرایطی، با اینکه شخصیت، غیرتاریخی و غیر شناخته‌شده است، در تمامی زمینه‌ها یک الگوی مناسب می‌باشد که کاربر در تعامل با آن، تنها با گزینه‌های اخلاقی مواجه می‌شود؛ برای نمونه، در یک بازی رایانه‌ای که شخصیت اصلی آن، یک آتش‌نشان است، کاربر تنها می‌تواند به خاموش کردن آتش، نجات دادن مردم بی‌گناه و کارهای مشابه آن بپردازد.

هرچند طرح چنین مطلبی به‌ظاهر مسئله را حل می‌کند، باید توجه داشت که استفاده از شخصیت‌های غیرتاریخی الگو نیز همچون بهره‌مندی از شخصیت‌های تاریخی، به دلیل آنکه انتخاب‌ها را از پیش برای کاربر تعیین کرده و «او را در جبر و اوج اسارت قرار داده است»، (منطقی، ۱۳۸۰: ۲۵) نمی‌تواند جایگزین مناسبی باشد. در مثال آتش‌نشان، اگرچه فعالیت‌هایی از قبیل نجات مردم بی‌گناه، موجب تقویت حس کمک به هموعان می‌شود و روی کاربر اثر می‌گذارد، به دلیل آنکه کاربر، امکان انتخاب گزینه‌های دیگر را ندارد، آن تأثیرگذاری مطلوب را به همراه نخواهد داشت. یا در بازی رایانه‌ای دیگری که کاربر در نقش یک سرباز مدافع میهن ظاهر می‌شود، کاربر باید به دفاع از مرزهای کشور و نجات هم‌زمان خود بپردازد و اگر کسی نیاز به کمک داشت، بدان کمک کند و کارهای مشابه آن را انجام دهد؛ اما از آنجا که امکان انتخاب گزینه‌های دیگر، مانند رها کردن هم‌رزم مجروح را ندارد، آن تأثیرگذاری مطلوب همچنان دور از دسترس جلوه می‌کند.

رویکرد دوم در طراحی بازی رایانه‌ای، فراهم کردن زمینه‌های انتخاب اخلاقی از سوی کاربر در شرایطی است که او از امکان انتخاب هر دو گزینه اخلاقی و غیراخلاقی برخوردار باشد؛ برای نمونه اگر در بازی رایانه‌ای مرتبط با آتش‌نشانی، کاربر از این امکان بهره‌مند باشد که به مردم کمک نکند و حتی زمینه‌های گسترده‌تر شدن آتش را نیز به دلایلی چون بی‌لیاقت نشان دادن مافوق خود برای گرفتن جای او فراهم کند و البته بازی به اصطلاح گیم‌آور^۱ نشود، انتخاب‌های او ارزش دوجندان پیدا می‌کند. در چنین صورتی، کاربر مجبور به انتخاب گزینه اخلاقی نیست؛ بلکه در صورت انتخاب چنین گزینه‌ای، آن را آگاهانه و با میل شخصی انجام می‌دهد. انتخاب آگاهانه، آن تأثیر شگرفی را که طراحان بازی‌های رایانه‌ای در تلاش برای دستیابی به آن هستند، به وجود می‌آورد.

البته باید توجه داشت که این امکان نیز وجود دارد که کاربر، انتخاب غیراخلاقی را آگاهانه انجام دهد.

1. Game over.

این انتخاب گاهی به این دلیل است که چون کاربر در جهان واقعی نمی‌تواند چنین گزینه‌هایی را انتخاب نماید و در صورت انتخاب، تاب تحمل تبعات آن را ندارد؛ گاهی نیز از آن‌رو است که هدف را مهم‌تر از آن می‌بیند که به چگونگی دستیابی به آن توجه نشان دهد؛ برای نمونه در مثال بازی آتش‌نشانی، کاربر در صورتی که ارتقای درجه پیدا کند، به صورت طبیعی از اختیارات گسترده‌تر و آزادی عمل بیشتری بهره‌مند می‌گردد و به جای آنکه خود، نیروی فرد دیگری باشد، مسئولیت چند نفر دیگر را برعهده می‌گیرد؛ از این‌رو ابتدا تلاش می‌کند که در سریع‌ترین زمان ممکن، حتی با انتخاب گزینه‌های غیراخلاقی به این جایگاه برسد و پس از آن، گزینه‌های اخلاقی را بررسی کند.

همچنین ممکن است گفته شود با قراردادن تبعات منحصر به فرد برای انتخاب گزینه‌های غیراخلاقی، می‌توان امکان انتخاب چنین گزینه‌هایی را از سوی کاربر به حداقل رسانید. در این صورت، کاربر با انتخاب گزینه غیراخلاقی، مأموریتش به صورت ناموفق به پایان نمی‌رسد؛ اما برخی از ویژگی‌ها و آزادی عمل‌هایی که موجب جذاب‌تر شدن و لذت‌بخش‌تر شدن بازی می‌گردد، در ادامه بازی از او سلب می‌شود.

در پاسخ باید به این مسئله توجه کرد که محدود کردن ویژگی‌های خاصی که موجب افزایش انگیزه کاربر به ادامه بازی رایانه‌ای می‌شود، تفاوت چندانی با عدم امکان انتخاب گزینه‌های غیراخلاقی از سوی کاربر ندارد؛ چراکه باید توجه داشت که اولین دلیل کاربر در جذب به سمت بازی رایانه‌ای، سرگرم شدن و لذت بردن از این رسانه است و او به دنبال آموزش و فراگیری چیزی به‌مثابه دانش نیست؛ از این‌رو او که می‌داند در صورت انتخاب گزینه غیراخلاقی، از لذت بیشتر از بازی منع می‌شود، به‌ناچار گزینه اخلاقی را انتخاب می‌کند که با هدف اصلی طراحی از چنین بازی‌هایی - که همان توجه به انتخاب گزینه اخلاقی به دلیل مناسب بودن و نه به دلیل انتفاع از آن است - ناسازگار می‌شود.

ممکن است این پیشنهاد نیز مطرح شود که شاید بتوان برای هر کدام از گزینه‌ها، شرایط خاصی را فراهم کرد تا این‌گونه از لذت‌بخش بودن بازی رایانه‌ای کاسته نشود؛ برای نمونه، می‌توان به بازی جنگ ستارگان: شوالیه‌های جمهوری قدیم^۱ اشاره کرد. در این بازی، انتخاب رویکرد سیث‌ها^۲ یا جدای‌های^۳ در طول بازی، به تأثیرگذاری بر برخی از ویژگی‌های شخصیت‌ها در تعامل با محیط یا شخصیت‌های دیگر می‌انجامد؛ برای نمونه، دو نوع نیروی ماورائی وجود دارد که در طول بازی، بسیار پرکاربرد است: یکی قابلیت افزایش جان شخصیت‌های تحت کنترل کاربر، و دیگری قابلیت نابود کردن و غیرفعال کردن ربات‌های دشمن. برای بهره‌مندی از ظرفیت حداکثری قابلیت افزایش جان، کاربر باید رویکرد جدای‌ها را

1. Star wars: Knights of the Old Republic.
2. Sith.
3. Jedi.

برگزیند و برای بهره‌مندی حداکثری از قابلیت نبود کردن ربات‌ها نیز رویکرد سیث‌ها مناسب است. در پاسخ به چنین دیدگاهی باید بیان کرد که در چنین حالتی، سبک بازی هر کاربر، نوع انتخاب او را مشخص می‌کند و او چون به دنبال هدف مشخصی است (رسیدن به برخی از قدرت‌ها)، اهمیت نمی‌دهد که چگونه آن هدف را به دست می‌آورد. لذا این رویکرد نیز با همان دلیل اصلی که زمینه طراحی بازی رایانه‌ای تأثیرگذار شده است، هم‌خوانی ندارد؛ چراکه در همین بازی رایانه‌ای، بسیار مشاهده شده است که کاربران متعدد، درحالی که در پی اهداف جدای‌ها به‌عنوان نیروهای آزادی و جمهوری خواه هستند، به دلیل سختی مبارزه با ربات‌ها، رویکرد سیث‌ها را برمی‌گزینند که موجب قدرت گرفتن بیشتر آنها برای اجرای قدرت‌های ماورائی به‌ظاهر غیراخلاقی می‌شود؛ این همان رسیدن به هدف مناسب از طریق انتخاب گزینه‌های غیراخلاقی است. چنین رویکردی در بازی‌های رایانه‌ای، تنها به تقویت نگاه غایت‌مندانه، آن‌هم در چارچوب فضای مجازی بازی می‌انجامد و اهداف اصلی طراحی بازی رایانه‌ای فرهنگ‌ساز را نادیده می‌گیرد.

اکنون زمان طرح این پرسش است که آیا بازی رایانه‌ای فرهنگ‌ساز، در خارج از چارچوب پرداختن به شخصیت‌های دینی و تاریخ مذهبی و به صرف ارائه یک محتوای دینی که امکان انتخاب گزینه‌های غیراخلاقی را نیز برای کاربر فراهم می‌کند، امکان‌پذیر است؟ در پاسخ به این پرسش باید به چند نکته توجه کرد. ابتدا اینکه، ماهیت رسانه بازی رایانه‌ای با ماهیت کتاب‌های دینی و علمی متفاوت است. کارکرد اولیه بازی‌های رایانه‌ای، سرگرم کردن کاربران و کارکرد ابتدایی کتاب‌ها، انتقال دانش و اطلاعات به مخاطب است. از این‌رو طراحی یک بازی رایانه‌ای که توانایی انتقال بسیاری از مفاهیمی دینی یا علمی را داشته باشد، اما برای کاربر جذاب نباشد، به همان میزان اشتباه و ناموفق است که یک کتاب علمی که برای تدریس در جوامع دانشگاهی تدوین شده است، بار علمی ناچیزی داشته باشد و همچون کتاب داستان، تنها موجب سرگرم شدن دانشجو شود.

البته این بدین معنا نیست که هیچ بازی رایانه‌ای وجود ندارد که بخواهد به‌موازات سرگرم کردن کاربر، اطلاعات فراوانی را نیز به او منتقل نماید؛ با این حال نباید فراموش کرد که طراحان چنین بازی‌هایی که به‌درستی به‌عنوان «بازی‌های جدی»^۱ نام‌گذاری شده‌اند و بخشی از جذابیت و قابلیت سرگرم‌سازی بازی رایانه‌ای را فدای رویکرد علم‌محور خود نموده‌اند، هرگز فراموش نکرده‌اند که «اقتضای اولیه بازی‌های رایانه‌ای، جذابیت برای کاربر است» (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2012: 229) و انتقال اطلاعات، رویکردی ثانوی است. توجه به این مسئله نشان می‌دهد که طراحان بازی‌های رایانه‌ای باید به دو نکته به‌صورت هم‌زمان توجه نمایند: جذابیت بازی رایانه‌ای و ارائه محتوایی مطابق با آموزه‌ها و

1. Serious games.

باورهای جامعه هدف جهت رشد و ارتقای فرهنگی کاربران.

در طراحی چنین بازی‌هایی، جذابیت بازی رایانه‌ای بسیار مهم است؛ اما تنها عنصر لازم نیست؛ زیرا با وجود بازی‌های رایانه‌ای فراوان خارجی که از فناوری‌های روز بهره می‌برند و به‌واقع بازی‌های رایانه‌ای جذابی عرضه می‌کنند، نیازی به ورود طراحان بازی‌های رایانه‌ای سایر کشورهای فاقد فناوری‌های مربوط نیست؛ چراکه ویژگی‌های بازار بازی‌های رایانه‌ای، اجازه عرض اندام به بازی‌های ضعیف‌تر را نمی‌دهد. اگر هم دست بر قضا، تیم خلاقه‌ای پیدا شود و یک بازی جذاب، اما فاقد جلوه‌های بصری روز ارائه کند، بلافاصله از سوی شرکت‌های بزرگ خریداری می‌شود و خلاقیتشان را در جهت اهداف آن شرکت‌ها با فناوری‌های جدید تلفیق می‌کند. عنصر دوم، محتوایی است که از ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای به‌منظور رشد و ارتقای نگرش کاربران استفاده می‌کند تا در نهایت به گسترش فرهنگ دینی و اخلاقی در جامعه هدف بینجامد.

تحقق این مهم در وهله اول، ناشی از درک درست طراحان بازی‌های رایانه‌ای از این رسانه است و در مرحله دوم، به شناخت دقیق آنها از محتوایی که برای ارائه انتخاب کرده‌اند، باز می‌گردد. در وهله اول باید توجه داشت که بازی‌های رایانه‌ای، هنری متناسب با عصر دیجیتال است و با هنرهای متعلق به دوره ماشین تفاوت‌هایی دارد. (Jenkins, 2007: 23) سپس باید بر این نکته تمرکز کرد که مطالب ارائه‌شده در کتاب‌ها به‌ویژه کتاب‌های تاریخی را نمی‌توان به صورت عینی و کلمه‌به‌کلمه وارد بازی‌های رایانه‌ای کرد، حتی برای فیلم‌های سینمایی نیز نمی‌توان چنین فرضی را مطرح کرد؛ به عبارت دیگر، باید همیشه این توجه وجود داشته باشد که ساختار روایی در بازی‌های رایانه‌ای، با همین ساختار در سایر رسانه‌ها متفاوت است؛ به‌گونه‌ای که سازمان روایت در بازی‌های رایانه‌ای، تکامل‌یافته‌تر شمرده می‌شود؛ دلیل آن هم چیزی غیر از ایفای نقش کاربر در فرایند داستان‌گویی بازی نیست؛ (Tavinor, 2009: 46) برای نمونه، در بازی رایانه‌ای ماتریکس: راه نئو^۱ که تقریباً تمام بخش‌های بازی به صورت مستقیم و با تغییرات اندک از سه‌گانه ماتریکس گرفته شده است، زمانی که بازی به انتها می‌رسد، طراحان بازی که - زیر نظر کارگردانان فیلم فعالیت می‌کنند - به دلیل ویژگی‌های منحصر به فرد بازی‌های رایانه‌ای، پایانی متفاوت با آنچه در فیلم اتفاق افتاده، طراحی می‌کنند.

این شناخت موجب می‌شود که طراح بازی رایانه‌ای دینی، با شناخت صحیح قابلیت‌ها و ظرفیت‌ها، بهترین شیوه را برای ارائه محتوای دینی در بهترین و جذاب‌ترین قالب ممکن انتخاب نماید؛ برای نمونه، در مثالی که درباره بازی رایانه‌ای آتش‌نشان زده شد، می‌توان تمامی گزینه‌های اخلاقی یا غیراخلاقی را

1. The Matrix: Path of Neo.

برای انتخاب کاربر در نظر گرفت و کاربر می‌تواند گزینه‌های اخلاقی را انتخاب نماید و بر همان اساس در بازی رشد کند، یا می‌تواند گزینه‌های غیراخلاقی را برگزیند و مسیر دیگری را طی نماید.

البته باید توجه داشت که همان‌گونه که انتخاب گزینه‌های اخلاقی، نیازمند تلاش و پشتکار و البته سرعت عمل در بازی است، انتخاب گزینه‌های غیراخلاقی نیز چنین است و چه‌بسا به‌گونه دشوارتری تحقق پذیرد که این شرایط، همگی به چگونگی طراحی بازی رایانه‌ای بازمی‌گردد. در همان مثال آتش‌نشانی، اگر کاربر تصمیم بگیرد به جای اطفای آتش، به گسترش آن به‌منظور بدنام کردن مافوق خود بپردازد، باید این کار را خارج از توجه دیگران و در شرایط دشواری به پایان رساند. در صورت موفقیت در هر کدام از گزینه‌هایی که انتخاب می‌کند، هیچ‌یک از ویژگی‌های جذاب و لذت‌بخش بازی، کم و زیاد نمی‌شود و کاربر همچنان می‌تواند به شیوه‌ای که انتخاب کرده، بازی را ادامه دهد؛ اما در صورت انتخاب گزینه غیراخلاقی، هرچند داستان بازی، محیط و شخصیت‌ها دستخوش تغییر نمی‌شوند تا کاربر مجبور به انتخاب هیچ‌کدام از گزینه‌ها نشود، می‌توان شخصیتی در بازی قرار داد که او نسبت به فعالیت‌های غیراخلاقی کاربر آگاه باشد.

این مسئله موجب القای این حس در کاربر می‌شود که هرچند خطاها و انتخاب‌های غیراخلاقی او ممکن است از دید بسیاری مخفی بنماید، در نهایت همیشه کسی هست که متوجه کارهای گذشته او باشد؛ به عبارت دیگر، چیزی از عناصر مرتبط با گیم‌پلی بازی تغییر نمی‌کند تا مهم‌ترین بخش جذابیت بازی در نوسان قرار گیرد. در چنین وضعیتی، هر کدام از انتخاب‌ها، نتایج خود را در پی دارد و این‌گونه نیست که انتخاب گزینه‌های غیراخلاقی، سبب تنبیه کاربر شود؛ بلکه زمانی که در کات - سین^۱ بازی، شخصیت درون بازی در حال ترفیع گرفتن است، حضور شخصیت دیگری که آگاه از اقدامات غیراخلاقی کاربر است، امنیت روانی وی را به چالش می‌کشد؛ به‌گونه‌ای که او از رسیدن به چنین جایگاهی در بازی رایانه‌ای، از طریق انتخاب گزینه‌های غیراخلاقی، لذتی را که ناشی از طمأنینه و طیب خاطر است، ادراک نمی‌کند.

باید توجه داشت که نمی‌توان نمود و بروز چنین تصمیماتی را در چارچوب گیم‌پلی بازی، از قبیل عدم محبوبیت شخصیت در محیط کار، عدم حرف‌شنوی نیروها از او، یا محروم کردن او از برخی از امتیازات جلوه داد؛ زیرا همه این موارد، جنبه تنبیهی به خود می‌گیرد و تا حدودی گستره اختیار و آزادی عمل کاربر را کاهش می‌دهد. به همین دلیل، انتخاب‌های کاربر تنها باید به تولید حس ختم شود؛ حس رضایت به دلیل انتخاب آزادانه و آگاهانه گزینه اخلاقی و حس نارضایتی به دلیل انتخاب آزادانه و آگاهانه گزینه غیراخلاقی.

اگر طراح بازی رایانه‌ای بخواهد کاربر را به دلیل انتخاب گزینه غیراخلاقی در محیط بازی تنبیه کند،

1. cut-scene.

کات - سین لحظه‌ای از بازی رایانه‌ای می‌باشد که کاربر تنها نظاره‌گر پیشروی داستان بازی است و امکان هیچ‌گونه تعاملی برای او وجود ندارد. (Cheng, 2007: 16)

تردید و وجود نخواهد داشت که هدف از طراحی بازی رایانه‌ای فرهنگ‌ساز، که همان سرگرمی توأم با آموزش است، مغفول می‌ماند و کاربر به جهت توجه به سرگرمی، ناچار به خودسانسوری شده، آموزش لازم را که گاهی در قالب یک تجربه ناموفق یا بازخورد نامناسب از یک تصمیم جلوه می‌کند، از دست می‌دهد.

در اینجا لازم است به این مسئله نیز اشاره شود که طراح بازی رایانه‌ای نباید از انتخاب گزینه غیراخلاقی از سوی کاربر در طول بازی، هراسی به خود راه دهد؛ چراکه این انتخاب، منافاتی با هدف اصلی از طراحی چنین بازی‌هایی ندارد. بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ماهیتشان، دارای این ویژگی هستند که رویدادهایی را که در جهان واقعی امکان وقوع ندارند، مانند مبارزه با اژدها و یورش انفرادی و قهرمانانه به مواضع دشمن را در یک فضای مجازی که امکان آسیب‌رسانی به کاربر ندارد، فراهم کنند؛ به عبارت دیگر، کاربر بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند در یک محیط فانتزی، مسائلی را تجربه نماید که تجربه آنها در جهان واقعی غیرممکن است یا هزینه‌های مادی و معنوی زیادی را طلب می‌کند. (مینایی و رازی‌زاده، ۱۳۹۳: ۳۷)

برای نمونه، بسیار کم اتفاق می‌افتد که فردی در جهان واقعی، برای نجات فرزندش از مرگ، همچون شخصیت ایتان^۱ در بازی رایانه‌ای باران شدید^۲ در شرایطی قرار گیرد که میان جان فرزند و جان فرد به ظاهر بی‌گناه دیگری، دست به انتخاب بزند، یا همچون شخصیت شاهزاده^۳ در بازی رایانه‌ای شاهزاده پرشیا: شن‌های زمان^۴ زمان را به عقب بازگرداند و از اشتباهات خود عبرت گیرد، یا همچون شخصیت‌های بازی رایانه‌ای کاماندوها: دلاوران جنگ^۵ به پشت جبهه‌های نبرد متحدان در جنگ جهانی دوم بروند و با شجاعتی مثال‌زدنی، سرنوشت جنگ را تغییر دهند، یا همچون شخصیت نئو در بازی رایانه‌ای ماتریکس: راه نئو در آسمان پرواز کند، یا همچون شخصیت آرتاس^۶ در بازی رایانه‌ای وارکرفت سه،^۷ روح خود را فدای نجات سرزمین پدری نماید، یا همچون شخصیت کراتوس^۸ در بازی رایانه‌ای خدای جنگ^۹، با شمشیر بی‌نظمی به جنگ با هیدرا^{۱۰} بپردازد، یا همچون شخصیت لئون^{۱۱} در بازی رایانه‌ای شیطان مقیم چهار،^{۱۲} برای نجات دختر رئیس‌جمهور، ناچار به مبارزه با گروه برترین روشنفکران^{۱۳} شود.

1. Ethan.
2. Heavy Rain.
3. The Prince.
4. Prince of Persia: the Sands of Time.
5. Commandos: Men of Courage.
6. Arthas.
7. Warcraft III.
8. Kratos.
9. The God of War.
10. Hydra.
11. Leon.
12. Resident Evil 4.
13. Los Illuminados.

هرچند این تجربیات گران‌بها در فضای مجازی اتفاق می‌افتند، نباید فراموش کرد که زمینه‌های تأثیرگذاری بر کاربران بازی‌های رایانه‌ای، حتی در جهان واقعی را در دل خود جای داده‌اند؛ زیرا این بازی‌ها بر هویت مجازی کاربران تأثیر می‌گذارند و به‌مرور زمان و همنشینی هویت مجازی و هویت واقعی، هویت واقعی از هویت مجازی اثر پذیرفته، دچار تغییر و تحول می‌شود. (مینایی و رازی‌زاده، همان: ۲۷ - ۲۶)

نتیجه

امروزه می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را به دلیل بهره‌مندی آنها از قابلیت‌های فراوان در زمینه فرهنگ‌سازی، ابزاری در جهت رشد و توسعه فرهنگی جوامع مختلف بشری برشمرد؛ ابزاری که ویژگی منحصر به فرد آن، بهره‌مندی از ظرفیت‌های تعاملی و امکان فراهم کردن موقعیت‌هایی است که کاربر بتواند بدون ترس از عواقب ناشی از تصمیماتی که در فضای مجازی می‌گیرد، داوطلبانه و از روی اختیار، دست به انتخاب زده، از میان گزینه‌های متعدد اخلاقی و غیراخلاقی آنچه را با طبع او سازگار است، برگزیند. بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند این امکان را برای کاربر فراهم آورند که شرایطی را که نمی‌تواند در جهان واقعی تجربه نماید، در جهان مجازی تجربه کند.

اولین شرط در تأثیرگذاری این انتخاب‌ها آن است که کاربر تحت فشار برای انتخاب یکی از گزینه‌ها قرار نداشته باشد؛ به‌طوری که این‌گونه نباشد که کاربر در صورت انتخاب گزینه اخلاقی، تشویق شود و در صورت انتخاب گزینه غیراخلاقی، در فضای مجازی بازی‌های رایانه‌ای تنبیه گردد. چنین رویکردی موجب می‌شود که او گزینه اخلاقی را نه به صرف اخلاقی بودن آن، بلکه تنها از آن‌رو که انتخاب چنین گزینه‌ای بر جذابیت بازی می‌افزاید، برگزیند. بدین سبب، برای تأثیرگذاری هرچه بیشتر بازی‌های رایانه‌ای، انتخاب‌های کاربر در طول بازی، نباید تأثیری در جذابیت بازی و عناصر مرتبط با گیم‌پلی آن بگذارد. در چنین بازی‌هایی، طراح باید به دنبال این نکته باشد که انتخاب گزینه اخلاقی از سوی کاربر، باید تنها به تولید حس ختم شود؛ حس رضایتمندی به دلیل انتخاب آزادانه و آگاهانه گزینه اخلاقی و حس نارضایتی به دلیل انتخاب آزادانه و آگاهانه گزینه غیراخلاقی.

قدردانی

این مقاله با حمایت مؤسسه فرهنگی هنری «سرو سبز سوزان» نگارش شده است.

منابع و مآخذ

۱. عاملی، سید سعیدرضا و مجتبی حاجی جعفری، ۱۳۹۱، «رویکرد دوفضایی به آسیب‌های مجازی و دین: نگرش و تجربه‌ها»، دوفصلنامه دین و ارتباطات، سال ۱۹، ش ۱، ص ۱۲۸ - ۹۵.

۲. کوثری، مسعود، ۱۳۹۰، «هزاره‌گرایی و رسانه‌های جمعی در هزاره جدید»، فصلنامه مشرق موعود، شماره ۱۸، ص ۹۷-۱۲۰.
۳. منطقی، مرتضی، ۱۳۸۰، بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، تهران، مؤسسه فرهنگ و دانش.
۴. مینایی، بهروز و علی رازی‌زاده، ۱۳۹۳، «عناصر شکل‌دهنده حس حضور و بازتاب آن بر هویت کاربران بازی‌های رایانه‌ای»، فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، شماره ۲۶، ص ۴۸-۲۵.
5. Aarseth, Espen, 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
6. Bainbridge, William Sims, 2013, *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*, Oxford, Oxford University Press.
7. Cheng, Paul, 2007, "Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene", *Situated Play, Digital Games Research Association Conference*, 2007, (DiGRA), p. 15 - 24.
8. Crawford, Chris, 2003, *The Art of Interactive Design: A Euphonious and Illuminating Guide to Building Successful Software*, San Francisco, No Starch Press.
9. Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide; Tosca, Susana Pajares, 2012, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, 2nd Ed, London, Routledge.
10. Ferdig, Richard E., 2014, "Developing a Framework for Understanding the Relationship between Religion and Videogames", *Religion in Digital Games: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches*, Edited by Simone Heidbrink and Tobias Knoll, Heidelberg Journal of Religions on the Internet, p. 68 - 85.
11. Jenkins, Henry, 2007, *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, New York, New York University Press.
12. Krzywinska, Tanya, 2006, "Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories: World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft", *Games and Culture*, v. 1 (4), p. 383- 396.
13. Lebowitz, Josiah; Klug, Chris, 2011, *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Burlington, Focal Press.
14. Miller, Carolyn Handler, 2008, *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, 2nd Ed, Burlington, Focal Press.
15. Rogers, Scott, 2010, *Level Up: The Guide to Great Video Game Design*, New Jersey, John Wiley & Sons Ltd.
16. Ryan, Marie-Laure, 2001, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
17. Tavinor, Grant, 2008, "The Definition of Videogames", *Contemporary Aesthetics*, 6. (27 / 05 / 2015).
18. Tavinor, Grant, 2009, *The Art of Videogames*, New Jersey, Wiley-Blackwell.
19. Wagner, Rachel, 2013, "God in the Game: Cosmopolitanism and Religious Conflict in Videogames", *Journal of the American Academy of Religion*, v. 81 (1), p. 249 - 261.
20. Wolf, Mark J. P, 2002, *The Medium of the Video Game*, Texas, University of Texas Press.
21. www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492.

الفضاء الافتراضي للألعاب الحاسوبية وإمكانية اتخاذ خيارات أخلاقية

علي رازي زاده^١ / سيد رضی موسوی گیلانی^٢ / بهروز مينايبی^٣

خلاصة: نظراً إلى ما تقصف به الألعاب الحاسوبية من قدرة تفاعلية و قابلية مشاركة المستخدم في المسار التكاملي للألعاب، لذلك فقد تحولت إلى اداة اعلامية مؤثرة في بناء الثقافة والارتقاء بمستوى نظر مستخدمى هذه الألعاب. هذه القابلية تتيح للمستخدم في الاجواء الافتراضية للعبة الحاسوبية اتخاذ قراراته بكل حرية و ان يختار من بين الخيارات الأخلاقية و غير الأخلاقية الخيار المناسب الذى ينسجم مع تعاليم دينه و ثقافة مجتمعه. يركز هذا البحث على كيفية توفير الاجواء لاتخاذ الخيار الأخلاقى فى الألعاب الحاسوبية. و انطلاقاً من ذلك فان فقد سعى البحث إلى جمع المعلومات بالاسلوب المكتبى و تبين المعلومات بشكل وصفى تحليلى، وفى سياق ذلك يطرح افتراضاً مفاده ان الألعاب الحاسوبية عند توظيف قدراتها التفاعلية تستطيع ان تخلق امام المستخدم الظروف التى يستطيع فيها اتخاذ قراراته دون النظر إلى عواقب ما أقدم عليه، و ان يقدم على ذلك طوعاً فى الظروف والمواقف المختلفة.

الألفاظ المفتاحية: الإختيار، الألعاب الحاسوبية، بناء الثقافة، الخيار الأخلاقى، الفضاء الافتراضى.

التسامح والمواقف المشابهة؛ تعريف التسامح على أساس الوجه الايجابى و السلبي

زينب صالحى^٤

خلاصة: غدا التسامح فى النصف الثانى من القرن العشرين فصاعداً، واحداً من الفضائل الأساسية، و يرتبط بشكل وثيق مع فكرة احتمال صدور الخطأ والزلل من الانسان. و على الرغم من وجود اجماع - إلى حدّ ما - على ان التسامح يدور مدار الخطأ الأخلاقى، بسبب سعته و تعدد أنواعه، طُرحت آراء مختلفة بشأن طبيعته. و تشترك هذه الآراء فى ان التسامح يدور حول محور الخطأ الأخلاقى و تحاول وضع حد واضح بين التسامح و بين مظاهر اخرى مشابهة معيّنة أو غير معيّنة فى علم الأخلاق. و تشترك هذه الآراء إلى حدّ بعيد فى الوجه السلبي لتعريف التسامح، غير انها غالباً ما تبتعد عن بعضها فى الوجه الايجابى، و يقدمون أنماطاً مختلفة فى تعريف التسامح و تبين ماهيته. نحاول فى هذا البحث تعريف التسامح على أساس الوجهين السلبي والايجابى.

الألفاظ المفتاحية: التسامح، التجاوز، العفو، الخطأ الأخلاقى، التغاضى، التبرئة، التبرير، الإعذار، النسيان.

razizadeh@gmail.com

١. طالب دكتوراه فى حكمة (فلسفة) الفن الدينية. (الكاتب المسؤول)

٢. دكتوراه فى فلسفة الفنون. استاذ مساعد فى جامعة الأديان والمذاهب الإسلامية.

٣. دكتوراه فى علوم وهندسة الحاسبات، وعضو الهيئة العلمية فى جامعة علم وصنعت ايران.

salehi_zaynab@yahoo.com

٤. خريجة ماجستير فى فلسفة الأخلاق، جامعة قم.

استدلالات المؤيدين والمعارضين للايثار المالي في ضوء التعاليم الأخلاقية للكتاب والسنة

على اكبر كلانترى^١

خلاصة البحث: من بين التعاليم الأخلاقية التي وردت في القرآن الكريم والاحاديث الشريفة في مجال البذل والانفاق، يلاحظ تحسين للايثار و اشادة بالمؤثرين. وفي المقابل يوحى المفاد الظاهري للبعض الآخر منها يذم هذا العمل، بل حتى النهي عنه. بعض هذه الاستدلالات موضع اشكال وخاضعة للنقاش طبعاً، ولكن نظراً إلى وجود ادلة رصينة لا يمكن انكارها بين كلا الطائفتين من الاستدلالات، لذلك ينبغي العمل من اجل ازالة هذا التعارض بحيث يمكن التوفيق بينها بعيداً عن أى نوع من التنافى. يتضح من خلال النظر والتأمل في هذه التعاليم ان كلا الطائفتين منها تشير إلى موارد و حالات معينة. وبناءً على ذلك فان التعارض بينها منتفٍ، و يمكن العمل بكل مجموعة منها في حالاتها و مواردها الخاصة.

الألفاظ المفتاحية: الإيثار، الإيثار بالمال، الإنفاق، الجود، التحذى الأخلاقى.

بحث أخلاقى لروايات تقسيم الأوقات اليومية

محمد هدايتى^٢ / سيد محمد حسن مير محمدديان^٣

خلاصة: جاء في القرآن الكريم وفي الاحاديث الشريفة لأهل البيت عليهم السلام توصيات حول تنظيم الوقت و كيفية الاستفادة منه. و في هذا المجال نلاحظ ان هناك احاديث تدعو إلى تقسيم الوقت إلى ثلاثة أقسام واحاديث اخرى تدعو إلى تقسيمه إلى أربعة أقسام. يمكن القول وفقاً لهذا ابحت الذى اجرى بالطريق النقلى وبالاسلوب المكتبى والتحليلى، و يهدف إلى تبين كل واحد من المقاطع فى التقسيم الرباعى و ما يوجد بينها من ترابط فى النموذج الذى يقترحه الإسلام يخصص قسم من الوقت فى كل يوم للعبادة و مناجاة الله، ويخصص قسم آخر لكسب المعاش والاهتمام بشؤون الحياة، و قسم لمعاشرة الناس (بما فى ذلك التواصل مع الناس الصالحين والحضور عند العلماء من ذوى البصيرة) و قسم للترفيه السليم. و على هذا الأساس تُقسم جميع متطلبات الانسان إلى قسمين: مادى و معنوى، و فى ضوء ذلك يمكن تلبية متطلبات كلا النشأتين (الدنيا والآخرة) بالشكل المناسب. هذا البحث يتناول هذه المجالات من الناحية الأخلاقية وفقاً لما جاء فى الأحاديث الشريفة.

الألفاظ المفتاحية: الأوقات اليومية، العبادة، المعيشة، المعاشره، اللذة الحلال.

١. استاذ مشارك فى جامعة شيراز.

٢. استاذ مساعد فى جامعة المعارف الإسلامية فى قم.

٣. ماجستير فى تدريس المعارف الإسلامية، فرع الأخلاق الإسلامية، جامعة المعارف الإسلامية.

mirmohamadian1358@gmail.com

التأثير التربوي للصراف المستقيم في القرآن والاحاديث

حميدرضا حاجي باباي^١

خلاصة: استعمل القرآن الكريم التربية بمعنى التهذيب وزيادة المقام المعنوي، بحيث ان تعقب التربية وتأثير الصراف المستقيم فيها لا تتوفر فيه مساحة واسعة للبحث؛ غير أن استعمالات هذا الاصطلاح المشتق من المصدر «رَبَّ ب» الذي ينطور على معاني الرعاية والتدبير والملكية، جرى تصويرها على نحو جميل بمفهوم «الربّية» و «الربانية» و تبيين ربوبية الانسان و جعله ربوبياً عن طريق الصراف المستقيم. الصراف المستقيم طريق ذو وحدة ويتطابق مع الحقيقة، والهداية به هداية إلى مراتبه أو تثبيت في مراتبه. إن القرآن بدلالته على الصراف المستقيم بمثابة دين كامل، يعتبر التربية معرفة برب العالمين إلهاً واحداً وطاعته والعمل بأوامر و نواهيه. و في ضوء هذه الرؤية كلّما كان الانسان اكثر ربوبية فذلك يعنى مسيره على طريق التربية. و على هذا الأساس فان الأعمال العبادية، والعلمية، والاجتماعية، والجسمية، والعاطفية للمتبري تأتي وفقاً للدور التربوي للصراف المستقيم الذي يتطابق مع الربوبية التوحيدية. السؤال الأساسي الذي يثيره هذا البحث و يتولى مهمة الاجابة عنه هو: ما التأثير الأساسي للصراف المستقيم في تربية الانسان؟ و كان من الامور التي توصل إليها هذا البحث هو ان تأثير الصراف المستقيم يتجلى في كون الانسان ربوبياً و في جعله ربوبياً. و هذا هو الهدف من الخلقة. **الألفاظ المفتاحية:** الصراف المستقيم، الهداية، القرآن، التربية، الوحدة الإنبساطية.

إعادة قراءة الضمير الأخلاقي من وجهة نظر العلامة جعفرى

مرتضى زارع گنجانرودى^٢ / بهروز محمدى منفرد^٣

خلاصة: أحد المباحث الأساسية التي كان العلامة محمد تقى جعفرى يشير إليها تصريحاً أو تلويحاً في أعماله، مبحث الضمير الأخلاقي. من وجهة نظره يدل مفهوم الضمير الأخلاقي على النداء الباطنى، ومؤشر الوجود الانسانى، والمرشد الموجه نحو القيم المثالية. هو يدافع وجود الضمير الأخلاقي ويرى هذه القوة موجودة لدى جميع الناس، ويعتقد أن تأثيرها مكتمل لعمل المنهج العقلانى. في رأى العلامة الجعفرى تمتد وظيفة الضمير الأخلاقي حتى تشمل ظهور عوامل مثل: نمو الشخصية البشرية، و دليل انسانى موثوق، وحالات من قبيل تأنيب الانسان ولومه. البحوث التي قدّمها العلامة الجعفرى في مجال الضمير الأخلاقي لا جدال فيها، ولكن رغم كل ذلك فان آراءه تواجه انتقادات يمكن ان نذكر منها مثلاً تأثير القوانين الأخلاقية والاجتماعية في الضمير الأخلاقي، واستقلالية قوة الضمير الأخلاقي عن القوى الاخرى، ووجود رؤى مثالية مختلفة لدى الافراد والمجتمعات. تجدر الاشارة إلى ان العلامة جعفرى كان يركز على مفهوم الضمير الأخلاقي، غير انه قليلاً ما كان يتحدث عن مصاديقه وتطبيقاته. **الألفاظ المفتاحية:** الضمير، الأخلاق، الضمير الأخلاقي، المثالية، العقل.

hajibabaei@ut.ac.ir

١. استاذ مشارك في جامعة طهران.

٢. ماجستير فلسفة من جامعة الإمام الخميني الدولية في قزوین، وماجستير في فلسفة الأخلاق جامعة پیام نور، فرع طهران الجنوبی. mortezazg@gmail.com

b.mohammadi.m@gmail.com

٣. استاذ مساعد في جامعة المعارف الإسلامية في قم.

مدخل إلى الأخلاق في نظام التجديد، الآفاق والتوجهات

پیمان محمدی^١ / مهدي فاتح راد^٢ / فاطمة كريمي^٣

خلاصة: الشركات تميل بشكل طبيعي نحو التجديد، وهذا التجديد لا يجري في اجواء مغلقة بل عن طريق التعاون والارتباط المتبادل مع تنظيمات اخرى (سواء كانت مؤسسية أو غير مؤسسية). الاتجاه الذي يتبع نظرة ذات نظم ووشائج ممتدة، تتعامل بالتحليل البنيوي و انواع التعاملات الرسمية و غير الرسمية لقطاعات مختلفة مثل الجامعات، والشركات الصناعية، والمراكز التنموية، و مراكز البحوث الحكومية، و مراكز نقل التقنية، و مراكز التطوير، و معاهد العلم والتقنية، والمختبرات الحكومية والخاصة، و مؤسسات مختلفة مثل نظام الملكية الفردية، و صناديق التنمية الوطنية، و صناديق الاستثمار، على شكل نظام موحد. و هذا ما يُعتبر أحدث نماذج رسم سياسات العلم والتقنية. و رغم ان نظام التجديد لم يرد فيه تركيز مباشر على قضية الأخلاق، ولكن يمكن أن يُفهم من خلال اشارات الكُتاب والمنظرين في هذا المجال ان مفهوم الأخلاق في «أساس» نظام التجديد له وظائفه و تطبيقاته. يسعى هذا البحث في سياق تقصي مسألة «الأخلاق» في الاسس والافتراضات التي يتبنها نظام التجديد، لدراسة و تقييم الواقعية أو غير الواقعية الأخلاقية، و ذاتية أو غيرية؟؟ القيم الأخلاقية، و تأثير تكاملية نظام العلم، والتقنية، والتجديد، بالنظام الأخلاقي. الألفاظ المفتاحية: نظام التجديد، الأخلاق، الإتجاه التعاقدى، النزعة التطورية، وضع سياسة العلم والتقنية.

وفاء الأزواج وتأثيره في ايجاد الثقة، وأساليب توطيده في كيان الاسرة

محمدباقر كجفاف^٤

خلاصة: اجري هذا التحقيق باسلوب تحليل المحتوى وبالتعويل على نصوص علم النفس وتقاسير القرآن والاحاديث الشريفة. يتبلور وفاء الأزواج لبعضهم الآخر في ظل المحبة بثلاث مكونات وهى: الالتزام، والاخلاص، والشوق، ويمكن عن طريق الارتقاء بمستوى الظروف الاعتقادية، والاقتصادية، والاجتماعية، والثقافية في الاسرة، وزيادة نسبة التوافق بين الأزواج تنمية وتكريس الوفاء بينهم. وعند زيادة الوفاء تزداد معه الثقة بين الأزواج وهو ما يؤدي إلى توطيد كيان الاسرة. من الأساليب المفيدة في تكريس حالة الوفاء الاهتمام باشباع المتطلبات المعيشية، والعاطفية، والمعرفية، والاجتماعية، والجنسية، والجمالية لبعضهم الآخر. ان تنمية الفضائل الأخلاقية والانسانية عند الأزواج وخاصة التقوى، والعفة، والاخلاص، والصدق، والامانة، من جهة، ومن جهة اخرى معرفة الشخصية، والافق الفكرى للأزواج، يعد منهجاً آخر من شأنه زيادة الثقة في ما بينهم. ومن العوامل الاخرى الكفيلة بتكريس الثقة بين الأزواج وتؤدي إلى ترسيخ نظام الاسرة هى تحليل العلاقات الحميمة بينهم وادامتها، ورعاية حقوق بعضهم الآخر، والاحترام المتبادل، والمشاركة في تحمل مسؤولية الاسرة، والتفاهم، والجاذبية الجسمية والجنسية، والالتزام بالحجاب والعفاف من قبل الزوجات، ومشاعر الغيرة لدى الرجال على نسايتهم والنظرة الايجابية لكل واحد منهما ازاء الآخر. الألفاظ المفتاحية: الوفاء، ايجاد الثقة، الأزواج، كيان الاسرة، أساليب التنمية.

١. طالب دكتوراه في رسم سياسات العلم والتقنية، كلية العلوم والفنون الحديثة، جامعة طهران. pa.mohammady@ut.ac.ir

٢. استاذ مساعد وعضو الهيئة العلمية في جامعة صنعتي شريف. fatehrm@sharif.edu

٣. ماجستير في الفلسفة والحكمة الإسلامية، الجامعة الإسلامية المفتوحة، قسم العلوم والبحوث. fa.karimi@live.com

٤. استاذ في قسم علم النفس بجامعة اصفهان، كلية علم النفس والعلوم التربوية، قسم علم النفس. m.b.kaj@edu.ui.ac.ir