عرصه بازی‌های دیجیتالی با توجه به تغییر ذائقه اقشار مختلف سنی در جامعه به‌عنوان عرصه‌ای نوین در حوزه اوقات فراغت و سرگرمی، از اواسط دهه ۸۰ در جمهوری اسلامی مطرح گردیده است و می‌توان ادعا کرد: «در عصر حاضر بازی‌های دیجیتالی جزء لاینفک زندگی است.»؛ از این‌رو ویژه‌نامه حاضر با توجه به رویکردهای مختلف اندیشمندان حوزوی و خبرگان مطرح در این عرصه، به بازنمایی برخی از ابعاد موجود در این عرصه پرداخته و به‌صورت خلاصه به ارائه مطالبی در این موارد اختصاص پیدا کرده است.
خاطرنشان می‌گردد: برخی از مطالب مطرح‌شده در این ویژه‌نامه به‌صورت خلاصه می‌باشد و علاقه‌مندان جهت مطالعه و بهره‌مندی هرچه بیشتر می‌توانند به اصل مطالب مراجعه نمائید.

بازی‌های رایانه‌ای

ویژه‌نامه وضعیت‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای از منظر حوزه علمیه

افق حوزه

ستاد راهبری بازی های رایانه ای حوزه های علمیه

▪ هفته‌نامه افق حوزه
▪ دوشنبه ▪ ۸ اسفند ۱۴۰۱
▪ ۶ شعبان‌المعظّم ۱۴۴۴ ▪ ۲۷ فوریه ۲۰۲۳

آیت‌الله اعرافی مدیر حوزه‌های علمیه

ضرورت سالم‌سازی بازی‌های رایانه‌ای در برابر بازی‌های حامل فرهنگ بیگانه

آیت‌الله اعرافی مدیر حوزه‌های علمیه

ضرورت سالم‌سازی بازی‌های رایانه‌ای در برابر بازی‌های حامل فرهنگ بیگانه

مدیر حوزه‌های در درس خارج فقه تربیتی، در مبحث نقش بازی در تربیت، به برخی از احکام بازی‌های رایانه‌ای، حکم بازی‌های حامل فرهنگ بیگانه، شرایط بازی در بحث‌های حکومتی، ابعاد و مسائل بازی‌های رایانه‌ی و... مباحثی قابل توجه‌ی را مطرح نموده‌اند که در متن پیش رو به برخی موارد اشاره می‌گردد.

• حکم بازی در احکام اولیه و ثانویه

وقتی بازی را در فقه می‌آوریم، یک بار با عناوین اولی می‌بینیم و یک بار با عناوین عامه می‌بینیم. با عنوان اولی می‌بینیم که بازی‌هایی به‌طور خاص حرام شده است، بازی‌هایی به‌طور خاص ترغیب شده است؛ اما بسیاری از بازی‌ها به‌عنوان اولی چیزی ندارد. در اینجا ما گفتیم: در مقام عنوان اولی، حکم کلی جواز یا کراهت است؛ اما با لحاظ عنوان ثانویه چند عنوان داریم که حرام می‌کند و چند عنوان داریم که مکروه می‌کند و چند عنوان داریم که واجب یا مستحب می‌کند.

• عنوان حرام یا کراهت

وی در مورد اینکه بازی با عنوان ثانویه اگر عنوان‌هایی داشته باشد، حرام یا مکروه می‌شود، می‌گوید: در اتّصافش به حکم حرمت یا کراهت عناوینی وجود دارد که: اول: برد و باخت؛ دوم: فساد؛ سوم: نقشی که می‌تواند در ایجاد ملکات فاسده ایفا کند؛ چهارم: این‌که به‌نوعی تضییع وقت و ابطال اوقات باشد.

این‌ها عناوینی است که بازی را به سمت حرمت یا احیاناً کراهت می‌برد.

• حکم بازی‌های حامل فرهنگ بیگانه

بازی‌هایی که در دنیای غرب تولید می‌شود، مثل بازی‌های رایانه‌ای که حامل فرهنگ غربی است، حامل یک نوع بینش، نگرش و خلقیاتی است که با اسلام سازگاری ندارد؛ طبعاً حکم انجام این نوع بازی‌ها حداقلش کراهت است؛ ولی ممکن است به درجاتی برسد یا عناوینی پیدا کند که حتی حرام شود، مانند زمانی که مطمئن هستیم، این بازی یک ملکه رذیله‌ای را ایجاد می‌کند که نباید آن ملکه در انسان باشد یا در حدی تخریب‌های اجتماعی ایجاد می‌کند که موجب حرمت می‌شود.

• مرجحات بازی

معالجه و درمان

مدیر حوزه‌های علیمه، درباره مرجحات بازی می‌گوید: اگر بازی موجب معالجه امراض روحی شود یا مثلاً برخی از بازی‌های ورزشی موجب معالجه امراض جسمانی شود؛ یعنی اگر نقش بازی، نقش درمانی شد، آن‌وقت تابع این دو قسم است (درمان امراض روحی و درمان امراض جسمی)؛ یعنی وجوب یا استحبابش تابع این است که برحسب آن، مباحثی که در فقه طبابت گفته می‌شود که معالجه آن مرض واجب باشد یا مستحب، این نوع بازی نیز، انجامش واجب یا مستحب می‌شود.

رشد علمی و اخلاقی

اگر فردی بازی انجام دهد، برای این‌که یک نوع رشد علمی و روحی و اخلاقی پیدا کند، در این نوع از بازی نه بحث پیشگیری است و نه بحث درمان؛ بلکه برای ارتقای علمی و اخلاقی از بازی استفاده می‌کند؛ یعنی وقتی این جدول‌ها را حل می‌کند، دانش ریاضی‌اش بالا می‌رود.

این عنوانی است که مستحب است؛ مگر این‌که مقدمه واجبی شود که طبعاً عنوان وجوب غیری بر آن منطبق می‌شود. در مقدمه واجب، انطباق عنوان وجوب غیری بر او، لازم نیست مقدمه منحصره هم باشد. البته اگر بگوییم بازی کراهت یا حرمت دارد، آن‌وقت باید منحصر شود تا مقدم بر این شود.

• کسب درآمد از راه بازی چه حکمی دارد؟

اگر برای آن از نظر عقلایی ارزش قائل شوند که الآن هم ارزش قائل می‌شوند و یک فواید اجتماعی برای آن فرض کرده‌اند و شرع هم منع نکرده است، کسبش حلال است. اگر عقلا برای این منفعت محلله‌ای قائل‌اند، کسبش هم جایز می‌شود و شاید مصداق استحباب هم بشود.

• حکم بازی با کودکان چیست؟

یکی از عناوینی که می‌تواند، موجب یک نوع رجحانی شود، همین تصبّی یا تصابی است؛ یعنی آنجایی که طرف بازی می‌کند و هدفی جز رشد فرزندش ندارد و فقط برای این است که با بچه همدلی کند. اگر هیچ قصدی هم نداشته باشد؛ جز این‌که با بچه به‌صورت کودکانه رفتار کند، همین نکته کافی است و مستحب می‌شود.

• شرایط بازی در بحث‌های حکومتی تابع چیست؟

در بحث‌های حکومتی که شرایط بازی‌ها و ورزش‌ها می‌آید، این تابع عناوین کلی است. وقتی که می‌بینند، این‌ها برای سلامت جامعه یا برای دفع بعضی از مفاسد مؤثر است، این‌ها همه مفید می‌شود و استحباب پیدا می‌کند و احیاناً ممکن است، الزام و وجوب هم پیدا کند و تشخیص آن، با عرف و خود حکومت است.

حجت‌الاسلام والمسلمین عباس رفعتی نائینی؛ استاد درس خارج حوزه علمیه قم

ابعاد و مسائل بازی‌های رایانه‌ای

بازی چه رایانه‌ای و چه غیر رایانه‌ای، یکی از نیازهای انسانی است و به‌خصوص در سنین پایین‌تر مثل نوجوانی و کودکی. قرآن کریم هم بر این نکته اشاره و تصریح دارد که ﴿اِنَّمَا الْحَیَاةُ الدُّنْیَا لَعِبٌ﴾؛ (حدید/۲)دنیا محل بازی است؛ البته برای کسانی که درست این دنیا را نشناخته باشند، دنیا لعب و لهو می‌شود. به هر حال این، بر اساس فطرت انسانی است که بازی را دوست دارد و بازی مورد نیاز جسمی و روحی برای انسان است به‌ویژه برای کودکان و نوجوانان.

در نتیجه اسلام مخالف با بازی نیست؛ اما باید به بازی‌ها جهت داد.

• نکته اول

در عصر حاضر که عصر رسانه و فن‌آوری است، چه بازی‌های فکری و چه بازی‌های سرگرمی با ابزار رایانه‌ای تولید می‌شود و جذابیت بیشتری برای کاربران و کودکان و نوجوانان دارد؛ لذا استقبال کودکان و نوجوانان از این ابزار جدید بسیار زیاد شده است؛ به‌گونه‌ای که گاهی تمامی روز و شب برخی را پر کرده است.

• نکته دوم

احکام فقهی بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از احکام فقهی بازی‌های معمولی فیزیکی است؛ چون تمام آن احکامی که در مورد بازی‌های معمول سنتی و در یک فضای فیزیکی و حضوری در فقه داریم، تمام آنها در بازی‌های رایانه‌ای می‌آید؛ به‌علاوه احکام خاصی که در خصوص بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک مسأله مستحدثه مطرح خواهد بود که در بازی‌های قدیمی وجود نداشت. پس این‌گونه تصور نکنیم که چون بازی‌های رایانه‌ای یک بازی جدیدی است و در صدر اسلام در زمان تشریع و حضور شارع مقدس این بازی‌ها نبوده؛ پس حکم فقهی ندارد.

• نکته سوم

امروز در دنیا زمان جنگ رسانه‌ای است. حتی آن بازی‌های رایانه‌ای که بد نیست و در حال تولید است، مشاهده می‌شود که قهرمان بازی، قهرمان ملی نیست. قهرمان مسلمان و یا قهرمان دینی نیست؛ یک قهرمانی است مربوط به کره یا مربوط به اروپا یا... ؛ متأسفانه به‌خاطر این بازی‌ها الآن نوجوان و کودک ما با اسامی قهرمانان جعلی و افسانه‌ای و ساختگی غرب بیشتر آشناست تا قهرمانان ملی یا دینی.

ما در این عرصه جنگ فرهنگی رسانه‌ای رایانه‌ای، اگر بازی رایانه‌ای مفید تولید نکنیم، کسانی که می‌توانند این کار را بکنند و نکنند، اینها از واجب کفایی‌شان دست برداشته‌اند. بر کسانی که توانایی دارند، بازی فکری رایانه‌ای مفید که سطح معلومات دینی، فرهنگی، اجتماعی و اخلاقیِ بازی‌کننده اعم از کودک یا نوجوان یا جوان و هر کسی که بازی می‌کند را بالا می‌برد، بتوانند تولید کنند و نکنند، اینها تکلیف خودشان را زمین گذاشته‌اند. اگر در این زمینه من به‌الکفایه باشد که می‌شود، واجب کفایی و اگر من به‌الکفایه نباشد، واجب عینی می‌شود. البته باید بازی‌ها را جذاب تولید کنند که کودک و نوجوان و هر کسی که می خواهد بازی کند، مشتاق شود که از این بازی رایانه‌ای استفاده کند نه از بازی‌ها رایانه‌ای غربی.

لذا نهادهای تصمیم‌ساز و مدیریت کلان هم، حتماً باید در جنبه‌های حمایتی ورود کنند. وزارت فرهنگ، وزارت ارتباطات و ... به کسانی که می‌توانند این بازی‌ها را تولید کنند، تسهیلاتی بدهند. متأسفانه در کشور هر وقت دچار مشکل اقتصادی می‌شویم، اولین بودجه‌ای که شقه می‌شود، بودجه فرهنگی است.

• نکته چهارم

آیا می‌توان گفت این حضور بیشتر فقه در بازی‌های رایانه‌ای نسبت به بازی‌های سنتی به‌جهت رسانه بودن آن است؟

بله بازی به‌جهت اینکه رسانه و هنر است و در آن از ژانرها و قالب‌های مختلفی استفاده می‌شود، می‌تواند مشمول حکم حرمت شود؛ ولو اینکه در آن برد و باختی وجود نداشته باشد. حالا اگر یک بازی معمولی باشد و برد و باخت داشته باشد، این بازی از جهت برد و باختش حرام می‌شود؛ نه از جهت اینکه توهین به مقدسات را دارد یا بازی‌هایی که موجب افساد است؛ الآن بازی‌هایی وجود دارد که متأسفانه در آن فعالیت جنسی وجود دارد که تحریک‌کننده و حرام است؛ در بازی‌های قدیم، ما چنین چیزهایی نداشتیم. بازیگر از این بازی رایانه‌ای حق ندارد استفاده کند؛ چون حرام است.

چراکه گاهی تصاویر عریان در آن است و گاهی تصاویر جنسی است و اینها را در بازی‌هایشان می‌آورند تا بازیکن را براساس سند ۲۰۳۰ با آموزش‌های جنسی آموزش بدهند و آماده بکنند. این مسائل را در همین بازی‌ها اشراب کرده‌اند. اینها آسیب جنسی و آسیب دینی دارد. اینها موجب فاسد شدن این نوجوان می‌شود. بلوغ زودرس پیدا می‌کنند و آسیب‌های زیاد دیگری دارد. پدر و مادرها و بچه‌ها باید توجه داشته باشند که با هر بازی رایانه‌ای نمی‌توان بازی کرد.

بسیاری از این بازی‌هایی که غربی‌ها امروز تولید می‌کنند، از مصادیق بازی‌های حرام است؛ زیرا از مصادیقش که خیلی از بازی‌ها را شامل می‌شود، توهین به مقدسات و نمادهای دینی است و دیگر اینکه موجب و اضلال است. گمراه می‌کند؛ گمراهی دینی و اعتقادی ایجاد می‌کند. در ذهن بازیکن شبهه ایجاد می‌کند چندبار که این بازی را بازی کرد، نسبت به مسائل اعتقادی‌اش دچار شبهه می‌شود. همان‌طور که خواندن کتب ضاله حرام است، بازی کردن با این بازی رایانه‌ای که موجب اضلال است، حرام می‌باشد. بنابراین در یک تقسیم‌بندی برای بازی‌کننده برای کسانی که می‌خواهند از این نرم‌افزار استفاده کنند، ۴ قسم بازی رایانه‌ای داریم: بازی‌های مستحب، مباح، مکروه و حرام.

حجت‌الاسلام سید محمدمحسن میرمرشدی
مدرس حوزه و پژوهشگر فلسفه هنر و رسانه

ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای در تجلی اختیار انسانی

رشد انسان در پرتو اختیار و انتخاب‌های درست او رقم می‌خورد و فراهم کردن بستر اختیار برای رسیدن به انتخاب‌های درست، مهمترین فلسفه خلقت عالم و مقدمه دستیابی به کمال حقیقی است.

برخی از لوازم رشد اختیاری انسان را می‌توان: قدرت بر انتخاب، تعامل و خطرپذیری، هدایت و آگاهی و پاداش و کیفر متناظر با انتخاب‌ها دانست. مسأله مهم این است که تا قدرت انتخاب نباشد و شرایط سخت پدید نیاید، تلاشی هم شکل نمی‌گیرد.

بازی به‌عنوان شبیه‌ساز زندگی انسان، می‌تواند بهترین شرایط را برای بروز اختیار انسان فراهم کند؛ زیرا بازی تمرین زندگی و رشد و تعامل اختیاری است. در بازی است که می‌توان با شبیه‌سازی موقعیت‌های زندگی واقعی درحالتی امن و تکرارپذیر و همراه با سرگرمی، امکان درک عواقب انتخاب‌های درست یا نادرست را به تعداد نامحدود فراهم کرد.

• زمین بازی عرصه تلاش برای رسیدن به نتایج و اهداف است

با بروز تکنولوژی‌های دیجیتال و ظهور قابلیت‌های جدید در پردازش صدا و تصویر، حوزه بازی‌های رایانه‌ای بیشترین قابلیت شبیه‌سازی زندگی، چالش و شرایط واقعی را در اختیار انسان قرار داده است؛ به‌گونه‌ای که با رشد این فن‌آوری‌ها، تولیدات دیجیتال هرچه بیشتر به مرزهای واقعیت نزدیکتر شده و انسان را عمیق‌تر به درون خود کشیده است.

آنچه که بیشتر باعث درگیری انسان با این دنیای شبیه‌سازی شده می‌شود، لذت‌ها و تلخی‌ها یا پاداش‌ها و کیفرهای تعبیه‌شده در آن است. مسیر همین پاداش‌ها و کیفرهاست که ما را به جهت‌گیری دعوت می‌کند؛ همان‌گونه که زندگی معمولی نیز، این‌گونه ما را به تجربه کردن آن فرا می‌خواند. ویژگی‌هایی مانند دعوت به دیدن، تجربه، انتخاب هدف، انتخاب راه و روش، تلاش، خطرپذیری، شکست و پیروزی، همه عواملی هستند که در مسیر این اختیار کردن‌های دیجیتالی، بازی را هرچه بیشتر جذاب و باور پذیرتر می‌کند.

اما این بستر پدیدآمده برای بروز اختیار انسانی چه میزان با هدف خلقت انسان هم جهت است؟ یا اساساً می‌توان از نظر اخلاق انسانی برای بازی‌های رایانه‌ای، محلی از رشد و شکوفایی در نظر گرفت؟

چه چیزی است که یک بازی رایانه‌ای را اخلاقی و یا ضد اخلاقی می‌کند؟

تعیین اهداف، چه نقشی در اخلاقی یا غیراخلاقی بودن یک بازی رایانه‌ای ایفا می‌کند؟

طراحی افعالی که انسان را به اهداف خود در بازی‌های رایانه‌ای می‌رساند، چگونه باید برنامه‌ریزی شود ؟

پاداش‌ها و کیفرها در بازی، چگونه انتخاب انسانی را جهت‌دهی می‌کند؟

میزان تأثیر فضا و اتمسفر بازی بر انتخاب‌ها و اختیارهای بازی‌کن چه میزان است؟

داستان بازی، گرافیک و تصاویر، موسیقی‌ها و افکت‌های صوتی، حرکت‌ها، گیم‌پلی بازی، مکانیک بازی، وسیله و ابزاری که بازی در آن انجام می‌شود، همه و همه چه نقشی در بهتر کردن یا بدتر کردن انتخاب‌ها در جهت اهداف والای انسانی دارند؟

آیا با طراحی یک بازی رایانه‌ای، می‌توان انسان را در جهت بهبود انتخاب‌هایش در دنیای واقعی یاری کرد؟

آیا اساساً بازی رایانه‌ای، می‌تواند انسان را به منشأ کمال حقیقی خود نزدیک کند؟

• بررسی یک نمونه

Snake Eater :۳ Metal Gear Solid یک بازی جاسوسی است. بازیکن، سربازی را در اختیار دارد که به او دستور داده شده، در دنیای دیگری، با نفوذ خود، خائنان اهل آمریکا و شوروی در دهه ۱۹۶۰ را نابود کند.

هرچند قهرمان این بازی، برای مبارزه و زنده ماندن تربیت شده؛ اما این بازی، مشوق راه‌حل‌های خشن نیست. بازیکن باید روش‌های محیطی و غیرکشنده را در اولویت قرار دهد و تنها دشمنانی را از میان بردارد که در روایت داستان، چاره‌ای جز کشتن آنها ندارد.

در نسخه سوم این بازی، سارو را که روحِ فرد قدرتمندی است و به‌تازگی مرده ملاقات می‌کنیم. او مرگ و نیز معنای رفتارهای مبارزه‌جویانه را به یاد ما می‌آورد. بازی‌کن باید به دل رودخانه بزند و رو در روی کسانی قرار گیرد که بی‌جهت ایشان را کشته است. سارو مرگ همه کسانی را که ما (بازی‌کنان) کشته‌ایم، به یادمان می‌آورد؛ ما به رودخانه پا می‌نهیم و با روح مردگان، مواجه می‌شویم و در خاطرات خود قدم می‌زنیم. اگر ما آن‌طور که هدف بازی بوده، بازی کرده باشیم (یعنی تلاشی ماهرانه و مخفیانه) و بیش از آنچه لازم بوده، کسی را نکشته باشیم، تنها با چند روح معدود برخورد خواهیم کرد؛ اما اگر بی‌پروا سربازان بسیاری را به قتل رسانده باشیم که کشتن آنها ضرورتی نداشته، با همه آنها مواجه می‌شویم. در این مرحله ما نمی‌میریم و آنان نیز، ما را نخواهند کشت؛ اما عبور از میان آنها، کُند و دردناک خواهد بود و به پایان رساندن این مرحله، بسیار طول خواهد کشید؛ چراکه باید با آثار و نتایج رفتارمان در این فضای دردآور مواجه شویم.

به این شکل در این بازی، فرصت انتخاب و تجربه نتایج خوب و بد افعال برای بازی‌کن فراهم شده است. شاید این بازی موردی هرچند ضعیف برای الگوگیری از عالم برزخ و تجلی اعمال انسانی باشد.

با توجه به این موارد، سؤال اصلی آن است که بازی‌های رایانه‌ای تا چه میزان می‌توانند، انسان را در رسیدن به کمال حقیقی که همان قرب الهی است، یاری‌رسان باشند؟

حجت‌الاسلام حبیب داستانی پِنیسی؛ تولیدکننده و پژوهشگر حوزه بازی‌های رایانه‌ای

وضعیت‌شناسی و اهمیت بازی‌های رایانه‌ای

اهمّیت بازی‌های دیجیتالی را می‌توان از سه منظر مطرح کرد:

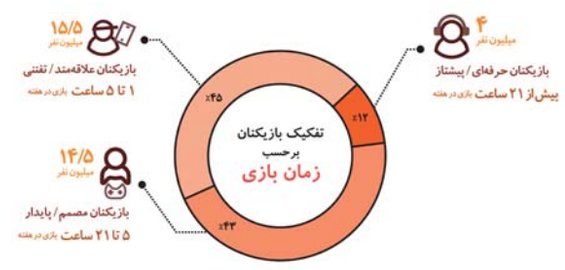
الف) جامعه هدف بازی‌های دیجیتالی و آمار

تعداد کاربران بازی‌های دیجیتالی در ایران به‌صورت روزافزون در حال گسترش است؛ به‌گونه‌ای که وزیر فن‌آوری اطّلاعات و ارتباطات، جناب آقای دکتر عیسی زارع‌پور در جلسه جلب رأی اعتماد در مجلس شورای اسلامی، آمار کاربران این بازی‌ها را بیش از ۳۵ میلیون نفر اعلام کرد و بنا بر آمار رسمی اعلام‌شده از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، تعداد بازی‌بازان ایرانی، به ۳۲ میلیون نفر در سال ۱۳۹۸ رسیده است (۳۸٫۵٪ جمعیّت) و پیش‌بینی می‌شد، با توجّه به وقوع پدیده اپیدمی کووید ۱۹ و خانه‌نشینی و افزایش فرصت فراغت مردم، تعداد بازی‌بازان ایرانی، از مرز ۴۰ میلیون نفر نیز گذشته باشد (۴۷٫۵٪ جمعیّت سال ۱۴۰۱) که این عدد به‌صورت غیررسمی، توسّط معاونت نظارت بنیاد ملّی بازی‌های رایانه‌ای تأیید شده است.

طبق آمار اعلامی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در سال ۱۳۹۸، حدود ۶۲٪ بازی‌بازان مذکّر و ۳۸٪ مؤنّث هستند و ۲۵٪ بازی‌بازان را کودکان، ۱۷٪ آن‌ها را نوجوانان، ۴۴٪ آن‌ها را جوانان، ۱۳٪ آن‌ها را میان‌سالان و ۱٪ از این جمعیّت را کهن‌سالان تشکیل می‌دهند.

طبق آمار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۴۰۰، ۲۶٪ بازی‌بازان زیر ۱۱ سال، ۱۹٪ نوجوان، ۳۴٪ جوان و ۲۱٪ بالای ۳۴ سال دارند.

همچنین طبق گزارش این بنیاد در سال ۱۴۰۰، حدود ۱۵ میلیون و پانصد هزار نفر در طول یک هفته، ۱ تا ۵ ساعت از وقت خود را صرف بازی می‌کنند که این آمار مربوط به کسانی است که کمترین زمان را صرف استفاده از بازی‌های دیجیتالی می‌کنند.



درحالی که ۱۴میلیون و پانصد هزار نفر ۵ تا ۲۱ ساعت در هفته و ۴ میلیون نفر بیش از ۲۱ ساعت در هفته را مشغول بازی کردن می‌باشند. و به طور میانگین مقدار زمان بازی روزانه در سنین مختلف به شرح تصویر زیر می‌باشد:

ب) محتوای درون بازی‌های دیجیتالی

بازی‌های دیجیتالی، عنصری سه وجهی، متشکّل از: صنعت، رسانه و هنر هستند و همانند دیگر رسانه‌ها، حاوی پیام‌هایی می‌باشند که در درون آن‌ها نهفته است؛ امّا تفاوت بازی‌های دیجیتالی با دیگر رسانه‌ها از نظر عمق و ژرفای تأثیرگذاری در مخاطبان تا حدّی است که بازی‌بازان، محتوای این بازی‌ها را به‌صورت کامل می‌پذیرند و خلاف سایر رسانه‌ها که مخاطبان به‌راحتی درباره محتوای آن‌ها به ابراز نظر می‌پردازند و موضع‌گیری می‌کنند.

مادرها، فرزندانشان را خیلی دوست دارند؛ ولی حاضر نیستند، به نوزاد یک ساله خودشان چلوکباب یا مثلاً چلومرغ بدهند. با وجود اینکه اینها غذاهای مضری نیستند؛ ولی چون نوزاد یک ساله قدرت هضم آن‌ها را ندارد، مادر از روی محبت و دلسوزی، به فرزندش نمی‌دهد. به این اتفاق، رده‌بندی سنی تغذیه می‌گویند؛ یعنی هر غذایی، حتی اگر هم که مفید باشد، می‌تواند در یک سن دیگر مضر باشد. حال بماند که برخی غذاها برای هیچ سنی مفید نیستند؛ بلکه ضررهای فراوانی هم دارند.

حالا جالب است که بدانید، محتواهای رسانه‌ای مانند فیلم، انیمیشن، بازی و کتاب‌ها هم رده‌بندی سنی دارند؛ یعنی همان‌طور که برای خوراک جسم‌مان دقت می‌کنیم و هر چیزی را در هر سنی نمی‌خوریم؛ بایستی مراقبت کنیم و هر محتوایی را هم در هر سنی نبینیم. بماند که برخی محتواهای رسانه‌ای برای هیچ سنی مناسب نمی‌باشد. مانند برخی فیلم‌ها و بازی‌ها که در بسیاری از کشورها ممنوع می‌شوند.

مثلاً در آمریکا یک نظام رده‌بندی سنی برای فیلم‌ها و انیمیشن‌ها وجود دارد، به‌نام MPAA که فیلم‌ها را بررسی می‌کنند و قبل از شروع فیلم، به مخاطب می‌گویند که این فیلم مناسب چه گروه سنی بوده و چه محتواهایی درون آن وجود دارد و حتی گاهی اوقات به والدین هشدار می‌دهد.

برای بازی‌های رایانه‌ای نیز در آمریکا، یک نظام رده‌بندی سنی به‌نام ESRB وجود دارد که بازی‌های دیجیتالی را رده‌بندی سنی می‌نماید و با برچسب‌های محتوایی پشت جلد بازی‌ها، محتوای درون بازی را قبل از خرید، به مخاطب خود اعلام می‌نماید.

اروپا نیز، متناسب با فرهنگ خودش، یک رده‌بندی سنی دیگر برای بازی‌ها دارد که نامش PEGI می‌باشد. جالب است که آلمان، از PEGI پیروی نمی‌کند و متناسب با فرهنگ کشور خودش، یک نظام رده‌بندی سنی دیگر به نام USK دارد. کشورهای آرژانتین، استرالیا، برزیل، اندونزی، ژاپن، پرتقال، روسیه، عربستان سعودی، سنگاپور، کره جنوبی، تایوان و امارات نیز، هر کدام برای خودشان یک نظام رده‌بندی سنی بازی، متناسب با فرهنگ خودشان تولید کرده‌اند.

ESRA
نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای
ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING ASSOCIATION

در ایران هم، به‌همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، یک نظام رده‌بندی سنی به‌نام ESRA برای بازی‌های رایانه‌ای، آن هم، متناسب با فرهنگ اسلامی ایرانی طراحی شده است و به بازی‌های رایانه‌ای و یا حتی موبایلی، رده‌بندی سنی تعلق می‌گیرد.

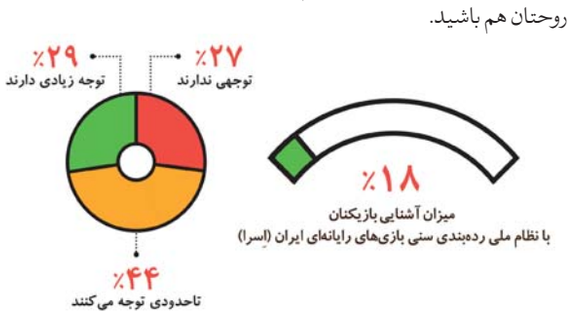
نکته جالب توجه این است که وقتی یک بازی، رده سنی ۱۲+ سال دارد، منظور این نیست که برای بالای ۱۲ ساله‌ها خیلی خوب است. بلکه منظور این است که آسیب‌های این بازی، برای افراد بالای ۱۲ سال کمتر است.

اسرا، علاوه بر رده‌بندی سنی، با پیکتوگرام‌های مخصوص خودش، به شما اطلاع می‌دهد که به چه میزان خشونت، ترس، دخانیات، ناهنجاری‌های اجتماعی، یأس و ناامیدی در بازی وجود دارد. هرچه تعداد دایره‌های مشکی بیشتر باشد، شدت آن آسیب بیشتر است. همچنین میزان سختی بازی و مهارتی که برای بازی کردن آن لازم دارید نیز، به شما اطلاع داده می‌شود.

البته شاید از خودتان بپرسید که این‌ها چه اهمیتی دارد و شما که همه این بازی‌ها را می‌توانید، انجام بدهید و مشکلی هم برایتان پیش نیاید؛ ولی اگر از تأثیر محتواهای رسانه‌ای بر ذهن و قلب پاکتان خبر داشتید، هیچ‌وقت خودتان آگاهانه بازی یا فیلمی را که دارای این حجم از آسیب‌ها می‌باشد، انتخاب نمی‌کردید. روحیه انسان‌ها در دوران نوجوانی، بسیار لطیف است که گاهی اوقات با مشاهده فیلم‌های ترسناک یا بازی‌های خشن، این لطافت، با انتخاب خودمان، از بین می‌رود.

نیل‌پست من، نویسنده آمریکایی، سال‌ها پیش در کتاب «زوال دوران کودکی» خودش، اعتراض می‌کند که با برنامه‌های تلویزیونی آمریکایی، چه بر سر فرزندان‌مان آوردیم که از کودکی مستقیم به جوانی رفتند و دوران کودکی و نوجوانی را اصلاً تجربه نکردند.

اگر مراقب سلامت خوراک جسم‌تان هستید، ده‌ها برابر مراقب خوراک روحتان هم باشید.



۴۰٪ بازی‌های تولیدی جهان از همان ابتدای تولید، مرزهای اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی، سیاسی و ملّی ایران را شکسته‌اند و ۵۵٪ از بازی‌های باقیمانده نیز، به‌صورت غیرمستقیم و متزلزل بر روی لبه‌های این مرز حرکت می‌کنند و تنها کم‌تر از ۵٪ بازی‌های دیجیتالی، تنها برای سرگرمی تولید شده‌اند.

بیش از ۹۵٪ بازی‌های مورد استفاده ایرانیان، خارجی بوده و کم‌تر از ۵٪ آن، اختصاص به بازی‌های داخلی دارد.

و در آخر باید خاطرنشان کرد: طبق آمار این بنیاد در سال ۱۴۰۰، ۴۴ درصد از بازیکنان تا حدودی به رده‌سنی بازی‌ها توجه می‌کنند و ۲۷ درصد از بازیکنان توجهی به این رده‌بندی‌ها و دسته‌بندی بازی‌ها ندارند.

پ) اقتصاد بازی‌های دیجیتال

با افزایش جمعیّت کاربران این رسانه در ایران، هزینه‌کرد در بازی‌های دیجیتالی به امری متداول و نهادینه‌شده در جامعه تبدیل شده است و هر روز، بر عمق این فرهنگ افزوده می‌شود؛ به‌گونه‌ای که بر اساس آمار رسمی بنیاد ملّی بازی‌های رایانه‌ای، مجموع هزینه‌کرد بازی‌بازان ایرانی، تنها در سال ۱۳۹۸، ۴۳۰۰ میلیارد تومان است که ۲۷۰۰ میلیارد تومان آن، برای تهیّه سخت‌افزار و ۱۶۰۰ میلیارد تومان برای نرم‌افزار (خود بازی‌ها) هزینه شده است که این مبلغ، افزایش ۷۵ درصدی را نسبت به سال ۱۳۹۴ داشته است. همین رقم؛ یعنی مجموع هزینه‌کرد بازی‌بازان ایرانی، در سال ۱۴۰۰ رشد چشم‌گیری داشته و به عدد ۱۹ هزار و ۲۷۹ میلیارد تومان رسیده است.

لازم به ذکر است که میانگین سنّی خریداران بازی‌های دیجیتالی در سال ۱۳۹۸، ۲۵ و در سال ۱۴۰۰، ۲۴ سال بوده که ۸۴٪ آن را مردان و مابقی را زنان تشکیل می‌دهند.

علاوه بر آن، شاهد تبدیل‌شدن روزافزون خود بازی‌ها، به زیرساخت و پلت‌فرمی برای تولید و بازنشر مداوم محتوا و مشاهده مواردی همچون Live Ops و Game Pass هستیم که دارای روش‌های درآمدزایی ویژه خود هستند و روز به روز در حال تبدیل به پدیده‌ای جهان‌شمول می‌باشند که مبالغ هنگفتی در خلال آن‌ها در جریان است.

همچنین علاوه بر شکل‌های مختلف غیررسمی و محلّی که به‌صورت خودجوش در کشور ایران در این زمینه برگزار می‌شوند. تعدادی لیگ رسمی فعّال در ایران وجود دارد و تنها در جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی ایران در سال ۲۰۱۹، بیش از ۱۱۲ هزار نفر در رشته‌های مختلف شرکت کرده‌اند و اقتصاد موجود در ورزش‌های الکترونیک نیز، مربوط به دنیای بازی‌های دیجیتالی است و در حقیقت، بازی‌بازان با انجام بازی‌های دیجیتالی، ورزش‌کار الکترونیک محسوب می‌شوند و درآمد کسب می‌نمایند؛ رشته‌ای ورزشی که در تمام جهان در حال پذیرش و هزینه‌کرد است.

از سوی دیگر، امروزه استریم کردن بازی‌ها (بازی کردن همراه گزارش برای تماشاچیان) با استریم موسیقی و فیلم در رقابت است که تنها در پلت‌فرم توییچ (مهم‌ترین وبگاه درج و نمایش استریم بازی‌ها) تا فوریه ۲۰۲۰ بیش از ۳٫۸ میلیون استریمر به تولید محتوا پرداخته‌اند و متوسّط تماشاچیان نیز، به رقم ۱٫۴۴ میلیون نفر رسیده است و در ایران نیز، این موضوع دارای رشدی سریع است؛ به‌گونه‌ای که ۱۵٪ از علاقه‌مندان به بازی‌های دیجیتالی در ایران اعلام کرده‌اند که به‌شدّت علاقه‌مند به مشاهده استریم بازی توسّط دیگر بازی‌بازان هستند و با توجّه به رشد آن در ایران، شاهد سهم و تأثیر روزافزون و شدید آن بر اکوسیستم فرهنگی کشور خواهیم بود؛ مصائبی که پیش‌بینی آن‌ها دور از ذهن نیست و تبدیل نوجوانان و جوانان ایرانی به مبلّغان ادیان و فرهنگ‌های غربی، از اثرات بارز آن خواهد بود و اقتصاد نهفته در آن، اذهان و توجّه مردم را به خود جلب خواهد کرد. به‌عبارت دیگر، بسیاری از بازی‌بازان ایرانی برای کسب درآمدهای بعضاً قابل توجّه، به انجام و استریم بازی‌هایی می‌پردازند و خواهند پرداخت که بیش از ۹۹٪ این بازی‌ها، محصول غرب و بر اساس فرهنگ ضدّ دینی و غیر انسانی هستند و در نتیجه، بازی‌بازان به مبلّغی رایگان برای این فرهنگ تبدیل خواهند شد؛ مبلّغانی در داخل خانواده‌های ایرانی؛ امّا برای فرهنگ غیر ایرانی و غیر اسلامی و مصرف‌گرایانه (نه تولیدگرایانه).

واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و جهان مجازی

با تداوم پیشرفت‌های فناورانه در حوزه واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، احتمالاً طی یک دهه آینده، فارغ از محتوای مصرفی، نحوه مصرف رسانه‌ها کاملاً تغییر خواهد کرد. طبق پیش‌بینی‌ها، در آینده‌ای نزدیک هدست‌های واقعیت مجازی بسیار کوچک‌تر و سبک‌تر شده و ویژگی‌های بیشتری مانند تشخیص حرکات دست و فناوری ردیابی چشم را در خود جای می‌دهند.

ادامه در صفحه بعد

ادامه از صفحه قبل

در ۵ سال گذشته شاهد رشد تدریجی تولید بازی‌های واقعیت مجازی بوده‌ایم و باید توجه داشت که بحث در مورد آینده صنعت بازی، بدون توجه به مفهوم جهان مجازی کامل نخواهد بود. این جهان مجازی برخط را عموماً به‌صورت جامعه‌ای غیر متمرکز می‌شناسند؛ یک قلمروی مجازی موازی که در آن همه می‌توانند وارد شوند و زندگی دوم خود را سپری کنند. فضایی سه‌بُعدی که کاربران آن قادرند بازی، کار یا تعامل کنند. در حالت ایده‌آل، جهان مجازی با ترکیب واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، اقتصادی جدید و مختص به دنیای خود را ایجاد خواهد کرد.[1]

• هوش مصنوعی و تحولات بازی

استفاده از هوش مصنوعی در صنعت بازی، سابقه‌ای طولانی دارد. تولیدکنندگان می‌توانند، از الگوریتم‌های هوش مصنوعی در تولید و ارتقای بازی‌ها بهره ببرند. بازی‌سازان می‌توانند، با استفاده از این ابزار، سطوحی از بازی را ایجاد کنند تا بازیکنان بتوانند، هر بار از تجربه‌ای تازه و زنده لذت ببرند.

محققان این حوزه و بازی‌سازان در تلاش‌اند، با بهره‌گیری از سیستم‌های هوش مصنوعی، بازی‌ها را به‌گونه‌ای طراحی کنند که برای بازی‌کنان، سرگرم‌کننده باشد. همچنین در آینده شاهد همکاری طراحان انسانی و الگوریتم‌های رایانه‌ای برای ایجاد نسل بعدی بازی‌های دیجیتال خواهیم بود. اگرچه هوش مصنوعی هنوز نتوانسته، بازی‌های باکیفیتی را به‌صورت کامل ایجاد کند؛ اما مطمئناً می‌تواند بازخورد ارزشمندی را برای طراحان بازی فراهم کند. همچنین مدل‌سازی بر مبنای داده‌های جمع‌آوری شده از تجربه بازی‌کنان، بازی‌سازان را برای طراحی بازی‌هایی پویا و منطبق بر سلیقه کاربران کمک می‌کند.[2]

• پیشینه‌شناسی حوزوی بازی‌های دیجیتالی

با جدّی شدن استفاده از بازی‌های دیجیتالی توسّط اقشار مختلف مردم و همچنین خانواده‌های حوزویان، به‌ویژه کودکان، نوجوانان و جوانان از اوایل دهه ۸۰ و همچنین آغاز پرسش‌های مردم درباره بازی‌های دیجیتالی از طلّاب و علما، حوزویان نخستین‌بار به‌صورت جدّی با این موضوع مواجه شدند.

با توجّه به نوپدیدبودن پدیده بازی‌های دیجیتالی و عدم آشنایی و شناخت عموم مردم، متخصّصان و حوزویان با این مقوله مهم صنعتی، هنری و فرهنگی از یک سو و همچنین القای لعب و لهو از عنوان «بازی» از دید بدوی و عمومی، دیدگاه اوّلیّه برخی از حوزویان بر نفی بازی‌های دیجیتالی و صحیح نبودن مصرف بازی‌ها قرار گرفت. هرچند افراد یادشده، اصرار جدّی و عمومی بر این موضوع نداشتند؛ اما در هر صورت تعدادی از طلّاب و دانش‌آموختگان حوزه علمیّه قم، از سال ۱۳۸۳ به‌صورت جدّی و تخصّصی در صنعت بازی‌های دیجیتالی ورود کردند و تلاش‌ها و زحمات قابل توجّه آن‌ها در این زمینه، منجر به آثار فراوانی گردیده است و می‌توان برخی از آن‌ها را از تأثیرگذارترین افراد در صنعت بازی‌های دیجیتالی ایران دانست.

تولید بازی رایانه‌ای سه‌بعدی «عملیّات انهدام ۱: نبرد فاو» در سال ۱۳۸۴ با موضوع عملیّات والفجر ۸ و «عملیّات انهدام ۲: نبرد خرّمشهر» در سال ۱۳۸۸ و «عملیّات انهدام ۳: نفس‌گیرترین نبرد» و «سفر جنجالی»، از جمله فعالیت‌های این طلاب است که البته در بخش خصوصی انجام شده است.

پس از صحبت‌های مقام معظّم رهبری در جمع شورای‌عالی انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۵ در خصوص بازی‌های دیجیتالی، دکتر بهروز مینایی، از دانش‌آموختگان حوزه علمیّه قم، در نیمه دوم سال ۱۳۸۶، موفّق به تأسیس «بنیاد ملّی بازی‌های رایانه‌ای» ذیل شورای‌عالی انقلاب فرهنگی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گردید.

دکتر مینایی در ۶سال مدیرعاملی بنیاد توانست، نظام رده‌بندی سنّی بازی‌های رایانه‌ای Esra (مبتنی بر فرهنگ اسلامی و ایرانی) ارائه دهد. همچنین حمایت از بازی‌های رایانه‌ای ایرانی، از طریق رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای خارجی و الزام ناشرین به الصاق هولوگرام به آن‌ها، تأسیس انتشارات بنیاد ملّی بازی‌های رایانه‌ای و نشر چندین کتاب تخصّصی در زمینه بازی‌های دیجیتالی شد.

از جمله، فعّالیّت‌های انجام‌شده در این خصوص، نگارش کتاب‌ها، مقاله‌های علمی پژوهشی، مصاحبه‌ها و سخنرانی علمی است که از جمله آن‌ها کتاب «روش‌های القای محتوا در بازی‌های دیجیتالی و آسیب‌شناسی آن‌ها از منظر اسلام» و «آموزش بازی‌نامه‌نویسی» نوشته حجّت‌الاسلام بِنیسی است که اولی، تکنیک‌های مورد استفاده برای القای پیام در بازی‌های دیجیتالی را به تفکیک و تفصیل مطرح می‌کند و سپس نکات روان‌شناسی و دینی آن‌ها را برگرفته از آیات و روایات بیان می‌دارد و دومی، به آموزش بازی‌نامه‌نویسی به‌صورت علمی، بومی، ضابطه‌مند و با توجّه به فرهنگ دینی می‌پردازد.

همچنین مؤسّساتی در خصوص مطالعات دینی بازی‌های دیجیتالی توسّط حوزویان تأسیس گردیده است. «مرکز دانش بازی‌های رایانه‌ای (مدبّر)» به‌همت جمعی از علما و طلّاب در سال ۱۳۹۵ بنیان‌گذاری گردید تا بتواند، ضمن برگزاری دروس خارج بازی‌های دیجیتالی در حوزه‌های علمیّه، به پژوهش دینی در این زمینه اقدام کند. مهم‌ترین اقدام این مجموعه، برگزاری چهار سال درس خارج فقه بازی، توسّط حجّت‌الاسلام والمسلمین محمّدعلی خادمی کوشا، برگزاری نشست‌های متعدد و تولید پایان‌نامه‌ها و مقالات علمی مختلف بوده است.

از مهمترین این آثار، پایان‌نامه‌ای با عنوان بررسی مبادلات مالی در بازی‌های رایانه‌ای توسط حجت‌الاسلام محمود عبداللهی، یا چاپ مقالاتی توسط حجج اسلام عسکر درخشان‌دوست و محمد ارغوانی‌فلاح بوده است.

مؤسّسه تک‌منظوره بازی‌های رایانه‌ای «سرو سبز سوزان» دیگر مرکزی است که به‌منظور حمایت از پایان‌نامه‌ها و مقاله‌های مرتبط با مطالعات بازی‌های رایانه‌ای تأسیس شده است. از اقدامات این مؤسسه، تولید چند پایان‌نامه کارشناسی ارشد در رشته فلسفه هنر با عنوان «تطبیق زیبایی‌شناسی کانت بر بازی‌های رایانه‌ای» و در رشته ادبیّات نمایشی با عنوان «بررسی روایت‌های تعاملی، به‌منظور ارائه روایت دینی در بازی‌های رایانه‌ای» و یک رساله دکتری با عنوان «نظریّه حضور و ظرفیّت‌های آن، در خلق فضای دینی در بازی‌های رایانه‌ای» و تولید مقالات مختلف و بازی‌نامه‌های با نگاه اسلامی توسط حجّت‌الاسلام والمسلمین دکتر علی رازی‌زاده بوده است.

همچنین دفتر مطالعات اسلامی مرکز ملّی فضای مجازی، تاکنون موفّق به تولید کتاب «وضعیّت‌شناسی پژوهش‌های اسلامی بازی‌های رایانه‌ای در داخل کشور» و «وضعیّت‌شناسی پژوهش‌های اسلامی بازی‌های رایانه‌ای در خارج کشور» و به‌همّت جمعی از طلّاب و روحانیون شده است که در سال ۱۴۰۱ منتشر گردیده است.

همچنین پایان‌نامه کارشناسی ارشد در رشته مدیریّت راهبردی با عنوان «بازسازی معنایی زمینه‌ها، تفاسیر و پیامدهای هویّتی بازی‌های دیجیتالی نقش‌آفرینی برخط و ارائه راهبردهای مناسب» توسط حجّت‌الاسلام والمسلمین محمّدفاضل آقاجانی، نوشته شده است. در این راستا این نویسنده به‌همراه سیّدمرتضی طباطبایی و سیّدحمید مدنی، کتابی با عنوان «موضوع‌شناسی فقهی ژانرهای بازی‌های دیجیتالی» را تألیف نموده‌اند.

همچنین حجّت‌الاسلام والمسلمین علی قهرمانی نیز، دو بخش از کتاب «سواد رسانه‌ای» خویش را به موضوع سواد بازی‌های دیجیتالی اختصاص داده است.

البته در حوزه تولیدات پژوهشی، پایان‌نامه‌های سطح دو و سه و مقالات متعددی نوشته شده است که در جهت اختصار تنها به برخی از آنها اشاره شد.

پیرو درخواست مرکز پژوهش‌ها و مرکز تحقیقات اسلامی مجلس شورای اسلامی و برای نخستین‌بار در کشور، سیاست‌های کلّی پیشنهادی برای درج در برنامه هفتم توسعه کشور توسّط برخی از طلاب محقق حوزوی نوشته شد و برای مطالعه و استفاده نمایندگان ملّت در مجلس و درج در قانون بالادستی برنامه هفتم توسعه ارائه گردید.

در مرداد ۱۳۹۹ با نظر مدیر محترم مرکز مدیریت حوزه‌های علمیه، شورای بازی‌های رایانه‌ای حوزه‌های علمیه در معاونت تبلیغ و امور فرهنگی مرکز مدیریت حوزه‌های علمیه راه‌اندازی گردید.

همچنین ستاد راهبری بازی‌های رایانه‌ای حوزه‌های علمیه به دستور آیت‌الله اعرافی و با هدف هماهنگی و راهبری مسائل بازی‌های رایانه‌ای توسط مرکز رسانه و فضای مجازی حوزه‌های علمیه در شهریور ۱۴۰۱ راه‌اندازی شد.

یکی از بخش‌های جشنواره هنر آسمانی در برخی از سال‌ها به موضوع «بازی‌نامه‌های تولیدشده توسّط حوزویان» اختصاص یافت که تعدادی بازی‌نامه، از سوی حوزویان به این جشنواره ارسال گشته و به منتخبان جوائزی اهدا گردید.

• چشم‌انداز آینده حوزه‌های علمیه و بازی‌های دیجیتالی

ابتدا دلایل ضرورت ورود حوزه‌های علمیه و حوزویان، به موضوع بازی‌های دیجیتالی تبیین شده و سپس مواضع ورود آن‌ها به این موضوع مطرح می‌گردد:

الف) دلایل ضرورت ورود حوزه‌های علمیه به پدید بازی‌های دیجیتالی

با توجّه به مباحث مطرح‌شده در بخش اول (اهمیت بازی‌های دیجیتالی)، می‌توان دلایل ضرورت ورود حوزه‌های علمیه به موضوع بازی‌های دیجیتالی را چنین بیان کرد:

۱. جمعیّت فراوانی در جهان و ایران که ساعاتی از شبانه‌روز خود را صرف انجام بازی‌های دیجیتالی می‌کنند.

۲. وجود تهدیدها و فرصت‌های زیادی که به‌دلیل قدرت تأثیرگذاری بالای بازی‌های رایانه‌ای بر روی مخاطبان به‌وجود آمده است.

۳. نیاز پاسخ‌گویی به پرسش‌های فقهی، اخلاقی و همچنین شبهات اعتقادی و فرهنگی مخاطبانی که تنها حوزه‌های علمیه و حوزویان می‌توانند از عهده این کار برآیند.

ب) مواضع ورود حوزه‌های علمیه به بازی‌های دیجیتالی

به نظر می‌رسد، حوزه‌های علمیّه و حوزویان می‌توانند با توجّه به رسالتشان، در مواضع زیر در مقوله بازی‌های دیجیتالی ورود کنند:

۱. تعیین و تبیین مبانی و دیدگاه دینی

پدیده بازی‌های دیجیتالی دارای ابعاد، حیثیّات و شئونات مختلفی است. در نتیجه:

الف) ارائه دیدگاه و پاسخ دقیق از منظر فقه، اخلاق، فلسفه و... به پرسش‌های ناشی از بازی‌های دیجیتالی نیازمند موضوع‌شناسی بسیار دقیق و جامعی است که از عهده یک طلبه، روحانی، پژوهش‌گر یا متخصّصی که با این پدیده و نکات آن آشنا نیست، خارج می‌باشد.

ب) مباحث مختلف فقهی، تربیتی، اخلاقی، فلسفی، اعتقادی و... بسیار متعدّدی برای بازی‌های دیجیتالی وجود دارد و مطرح است تا آنجا که حتّی گاهی می‌تواند، یک موضوع کوچک آن، نیازمند بررسی در علوم مختلف از ابعاد گوناگون باشد. در نتیجه، نیاز به اساتید و کارشناسان علوم مختلف مذهبی وجود دارد.

در نتیجه حوزه‌های علمیّه، چه از منظر موضوع‌شناسی و چه از نظر حکم هر یک از آن‌ها از دیدگاه علوم دینی و حوزوی مختلف، می‌توانند نقش بسیار مهمی را ایفا کنند و وظیفه تمام افراد مرتبط و درگیر با این موضوع را در ابعاد مختلف تولید بازی، اطّلاع‌رسانی و تبلیغ بازی‌ها، مصرف بازی‌ها، بازی‌بازان و خانواده‌هایشان و... مشخّص سازند.

همچنین حوزویان از بابت تبلیغ و آگاه‌سازی، می‌توانند این مبانی را به اطّلاع عموم مردم و شیعیان جهان برسانند و فرصت‌ها و آسیب‌های این پدیده شایان توجّه را به همگان گوشزد کنند.

۲. بهره‌گیری از بازی برای ترویج مکتب شیعه

در راستای رسالت حوزوی ترویج و نهادینه‌سازی دین اسلام و مکتب تشیّع، حوزه‌های علمیّه و حوزویان می‌توانند، در زمینه تولید و انتشار بازی‌های دیجیتالی به‌صور زیر اقدام کنند:

* حضور جدّی در فرآیندهای تولید بازی‌های فاخر دینی، شامل: مدیریّت تولید، ایده‌پردازی، بازی‌نامه‌نویسی و حتّی تولید فنّی و امور تکنیکی؛
* آشناسازی، مشاوره و همکاری با عموم جامعه بازی‌سازی برای جلوگیری از تولید بازی‌های نامناسب و وصول محتوای مناسب به آنان در فرآیندهای تولید بازی‌های دیجیتالی؛
* تبلیغ و آشناسازی عموم مردم و جامعه بازی‌بازان با بازی‌های فاخر دینی.

در حقیقت، بازی‌های دیجیتالی مناسب دینی می‌توانند، به‌عنوان طلّاب مجازی نقش ایفا کنند و در زمان‌های غیر تبلیغی که حوزویان از تبلیغ حضوری بازگشته و به امور علمی می‌پردازند، بازی‌های دیجیتالی جای خالی آن‌ها را تکمیل کنند.

۳. تشکیل ساختار و زیرساخت‌های مناسب

از دیگر مواضع مهم ورود حوزه‌های علمیّه به بازی‌های دیجیتالی، تشکیل ساختارها و زیرساخت‌های مورد نیاز علمی و اجرایی برای گسترش بهره‌وری «دین و بازی‌های دیجیتالی» است که از زمره آن‌ها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

* تدوین سندهای بالادستی و میان‌دستی در خصوص شرح وظایف حوزه در این زمینه؛
* تدوین سندهای محتوایی پایه؛ از جمله: سند الگوی بازی دیجیتالی اسلامی و شیعی؛
* راه‌اندازی مراکز مجتمع، پارک‌های علم و فن‌آوری و مراکز رشد بازی‌های دیجیتالی حوزه‌های علمیه؛
* راه‌اندازی پژوهشکده و مرکز مشاوره بازی‌های دیجیتالی حوزه‌های علمیه؛
* همکاری و حمایت همه‌جانبه از نهادها و افراد حوزوی فعّال در زمینه بازی‌های دیجیتالی؛
* حمایت از پایان‌نامه‌ها و دروس تخصّصی «دین و بازی‌های دیجیتالی»؛
* حمایت از بازی‌های دیجیتالی تولیدشده توسّط حوزویان.

• پی نوشت‌ها

۱. سند پویش ملی بازیکنان بازی¬های دیجیتال، نمای باز ۱۴۰۰، صفحه ۲۳
۲. سند پویش ملی بازیکنان بازی¬های دیجیتال، نمای باز ۱۴۰۰، صفحه ۲۵

حجت‌الاسلام والمسلمین ملک‌زاده؛ استاد درس خارج فضای مجازی

رویکردهای فقاهتی و انواع موضوعات در بازی‌های رایانه‌ای

نام‌گذاری فضای اینترنت و نرم‌افزار به فضای مجازی به خودی خود منشأ پاره‌ای سوء برداشت‌ها و مغالطات شده است؛ از جمله اینکه برخی گمان می‌کنند، چون مجاز در مقابل حقیقت است، پس این فضا هیچ اصالت و واقعیتی ندارد و از این‌رو، احکام فضای عینی و حقیقی بر او مترتب نمی‌شود و یا حتی اساساً بگوییم احکامی ندارد.

برای برخی هم این‌طور است که فضای مجازی نیز مجاز است و در مقابل حقیقت است و مجاز در مقابل حقیقت چیزی نیست و چیزی ندارد؛ لکن این تصور بسیار تصور نادرستی است و اساساً در برنامه‌ریزی‌های فرهنگی و همچنین در بررسی‌های فقهی، داشتن چنین نگاهی یک خطای فاحش استراتژیک است؛ چون بسیاری از فرصت‌های ما را می‌گیرد و می‌رباید و از آن‌سو، بسیاری از تهدیدها و هجوم‌ها را بر ما بار می‌کند و ما را متحمل این مشکلات فراوان می‌کند.

ما نخست باید نگاه‌مان را به فضای مجازی اصلاح کنیم و برای آن واقعیت قائل باشیم. این عنوان مجاز، رهزن نشود که ما دچار اشتباه شویم و نتوانیم، برای آن یک حقیقت و واقعیت در نظر بگیریم. فضای مجازی به‌همان میزان که از ویژگی‌ها و اثرگذاری‌های واقعی برخوردار است، احکام فضای عینی و واقعی نیز، بر آن مترتب می‌شود. در نتیجه بسیاری از الزامات دنیای بیرونی در فضای مجازی هم بی‌هیچ تفاوتی وجود دارد.

نکته بسیار مهمی که اینجا وجود دارد، این است که در روایات گفته‌اند که «اَلنَّاسُ بِأُمَرَائِهِمْ أَشْبَهُ مِنْهُمْ بِآبَائِهِمْ» (تحف‌العقول، جلد۱، صفحه۲۰۸). برخی گمان می‌کنند که امیر یعنی حاکم سیاسی و رهبر و رئیس‌جمهور و صاحب‌منصبان حکومتی؛ قطعاً این‌ها امارت و حکومت دارند؛ ولی در جوامع امروزی، صاحبان رسانه و گردانندگان فضای مجازی نیز، بر مردم و بر افکار عمومی حکومت و امارت دارند و به آن‌ها جهت می‌دهند؛ پس بخش مهمی از امرای امروزی عبارتند از: اداره‌کنندگان رسانه و فضای مجازی و از جمله طراحان و سازندگان سرگرمی‌ها و بازی‌هایی که در عرصه فضای مجازی وجود دارد.

ما در بررسی هر مسأله فقهی و از جمله مباحث مرتبط با فضای مجازی و بالأخص موضوع بازی‌های رایانه‌ای، می‌توانیم یک سطحی از برخورد را داشته باشیم که می‌توان آن را سطح فقاهت یا رویکردهای فقاهی نامید. رویکردهای فقاهی را در یک تقسیم‌بندی می‌توان به سه دسته تقسیم کرد: ۱. رویکرد فردی ۲. رویکرد اجتماعی ۳. رویکرد حکومتی.

در رویکرد فردی، همچنان که از اسمش پیداست، فرد انسان و آحاد مردم مورد توجه هستند و محور بررسی‌های فقهی قرار دارند؛ نفع و ضرر آنها و احکام خاصی که بر آنها بار می‌شود، مورد بررسی قرار می‌گیرد. سطح بالاتری که مطرح است، رویکرد اجتماعی است؛ یعنی شما از سطح فرد بالاتر می‌آیید و حالا جامعه و اجتماع را لحاظ می‌کنید و یک سری احکامی را مطرح می‌کنید که ناظر به نظام اجتماعی هستند. بر اساس همین رویکرد، شما ممکن است، رعایت خیلی از امور را لازم و برخی امور را حرام بدانید. مثلاً بگویید انجام آن جایز نیست؛ چون موجب اختلال نظام می‌شود یا واجب است؛ چون حفظ نظام اجتماعی به آن است. اینکه احیاناً گفته می‌شود حفظ نظام واجب است، برخی افراد گمان می‌کنند که منظورمان نظامی است که در رأس آن ولی‌فقیه باشد؛ نه این‌گونه نیست. ما در اینجا وقتی می‌گوییم: حفظ نظام واجب است، مرادمان حفظ نظام اجتماعی است. حفظ نظام اجتماعی لازم است و هرج و مرج و آشوب که نظم جامعه را به هم می‌زند، جایز نیست. اما یک سطح بالاتر نیز وجود دارد و آن، رویکرد فقاهت حکومتی است. این در جایی مطرح می‌شود که حکومت اسلامی وجود داشته باشد. تا قبل از این رویکرد، ما کاری به حکومت اسلامی نداشتیم و حتی در حکومت کفر هم، فقاهت با رویکرد اجتماعی کاربرد داشت؛ اما آنجایی که حکومت اسلامی داریم، فقاهت با رویکرد حکومتی مطرح می‌شود.

پس ما برای بررسی هر مسأله‌ای از جمله مسائل مستحدثه و همچنین مسائل فضای مجازی و به‌شکل خاص در بحث بازی‌های رایانه‌ای، این سه سطح از بررسی را داریم؛ یعنی گاهی اوقات ما نگاه می‌کنیم که بازی رایانه‌ای به‌لحاظ فردی چه حکمی دارد و گاهی نگاه می‌کنیم که به‌لحاظ اجتماعی چه حکمی دارد؛ یعنی آثار اجتماعی آن را بررسی می‌کنیم و ممکن است، بر اساس آثار اجتماعی، حکم یک مسأله نسبت به حکم آن در رویکرد فردی متفاوت باشد؛ یعنی به‌لحاظ فردی ممکن است، یک کاری جایز باشد یا نباشد و در رویکرد اجتماعی، حکمش کاملاً برعکس آن باشد و بعد در سطح سوم به‌لحاظ حکومتی.

این سه سطح از رویکرد فقاهی و اجتهادی، در بررسی مسائل فضای مجازی و از جمله بازی‌های رایانه‌ای است.

از سوی دیگر ما یک تقسیم‌بندی دیگری نیز داریم و آن تقسیم‌بندی موضوع است. موضوع نیز به‌معنای مخاطب احکام شرعی، در نسبت به بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند دارای سه سطح باشد. ۱. کاربران و افرادی که از بازی‌های رایانه‌ای بهره می‌گیرند. ۲. طراحان و تولیدکنندگان نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای ۳. حکومت و دستگاه حاکمیت.

این سه سطح از مخاطب و موضوع است که فقیه، از یک سو باید به مردم در به‌کارگیری و بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای، احکامشان را بیان کند و آنها را مخاطب قرار بدهد و در سطحی دیگر، طراحان و تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای را مخاطب قرار دهد و در لایه‌ای دیگر، دستگاه حاکمیت، صاحب‌منصبان حکومتی و در مجموع، حکومت را مورد خطاب قرار دهد و احکام دستگاه حاکمیت و وظایف و تکالیف آن را نسبت به بازی‌های رایانه‌ای مشخص بکند.

اگر این تفکیک‌ها به‌درستی انجام شود، خیلی از تکالیف روشن می‌شود و از خیلی از خلط‌ها جلوگیری می‌شود؛ مثلاً مخاطب برخی از بحث‌های فقهی ما اساساً مردم نیستند؛ بلکه تولیدکنندگان و طراحان هستند و ما باید با آنها سخن بگوییم.

مثلاً فرض کنید که ما وقتی می‌خواهیم، با دستگاه حاکم بر کشور سخن بگوییم، از چند منظر باید موضوع را بررسی کنیم:

۱. بحث ورود بازی‌های خارجی هست به فضای کشور. آیا می‌شود این بازی‌ها را مدیریت کرد یا نه. اگر بتوانند کنترل کنند، یک احکام خاصی مطرح است و اگر نمی‌توانند کنترل کنند، در این‌صورت احکام دیگری مطرح است.

۲. آن زمینه‌هایی که حاکمیت می‌تواند ایجاد کند، برای تولید بازی‌ها در داخل کشور اعم از اینکه بستر لازم را برای تولید بازی‌های مفید و مناسب در داخل کشور فراهم بکند یا زمینه توزیع را برای اینها فراهم کنند و حمایت‌های پسینی که می‌توانند، برای اینها انجام دهند. مثلاً موانع رشد اینها را برطرف کنند و...

بنابراین شما ببینید که وقتی ما می‌آییم و این تقسیم‌بندی‌ها را ارائه می‌کنیم، خیلی از بحث‌ها روشن می‌شود و ما به یک نقشه‌ای می‌رسیم و مشخص می‌شود که فقیه باید در چه عرصه‌هایی ورود کند و آن‌وقت چه‌بسا اگر بخواهیم بحث فقهی‌ای داشته باشیم، بتوانیم آن بحث فقهی را به‌صورت تخصصی پیش ببریم.

حجت‌الاسلام والمسلمین خادمی کوشا؛ مدرس درس خارج بازی‌های رایانه‌ای و مسئول هیئت علمی مرکز دانش بازی‌های رایانه ای

تعاملات مالی در بازی‌های رایانه‌ای

یکی از بحث‌های خیلی مهمی که در بازی‌های رایانه‌ای مطرح است و منشأ بسیاری از سؤالات و چالش‌های فقهی مردم و بازی‌خورها و بازی‌سازها و کسانی که در جامعه با بازی‌های رایانه‌ای ارتباط دارند، بحث تعاملات مالی در بازی‌های رایانه‌ای است. منظور از تعاملات در بازی‌ها، هرگونه داد و ستدی است که داخل بازی‌ها انجام می‌شود و اشکال ندارد که حتی تعاملات مالی را فراتر از تعاملات مالی داخل بازی قرار بدهیم و هرگونه داد و ستدی را که در رابطه با بازی‌ها انجام می‌شود، به‌عنوان مسأله قرار دهیم و لزوماً فقط این نیست که جزء و عنصر داخلی بازی‌ها باشد؛ چراکه ما باید مسائل فقهی مربوط به بازی‌ها را نیز پاسخ دهیم و وقتی این مسائل را دسته‌بندی می‌کنیم، بخش عمده‌ای مربوط به بازی‌های رایانه‌ای است.

بنابراین تعاملات مالی در بازی‌های رایانه‌ای دو دسته‌اند:

- **تعاملاتی که در خارج از بازی انجام می‌شود و مربوط به بازی‌هاست**
- **تعاملاتی که در داخل بازی‌ها انجام می‌شود**

البته در اقسام ذکرشده، موضوع آنها، مربوط به بازی‌های رایانه‌ای است.

بنابراین منظور از تعاملات مالی، هرگونه داد و ستدی مالی هست که در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌شود.

اما آن‌هایی که در خارج از بازی‌های رایانه‌ای صورت می‌گیرد، به این صورت است که یا خود بازی مورد داد و ستد قرار می‌گیرد یا تولید آن؛ همچنین توزیع و مصرف کردن آن که وقتی در آغاز و شروع به مصرف، باید مبلغی را پرداخت کند، اینها همه خارج از بازی هستند و حتی بازیکن‌های حرفه‌ای و بازیکنانی که برای بازی کردن پول می‌گیرند، این از معاملات خارج از بازی است و این مورد را باید در تولید بازی ببینیم و یکی از هزینه‌های مالی که در بازی دیده می‌شود، اینکه بازی را به افرادی می‌دهند تا بازی کنند و عیوب و بازخوردهای آن معلوم شود.

همچنین در برخی موارد، مرسوم شده است که برخی از افراد که در بازی‌ها رتبه (لول) و مراحل بالا را دارند، به‌صورت آنلاین بازی‌های آنها پخش می‌شود و بابت این پول می‌گیرند.

برخی دیگر از موارد تعاملات خارج از بازی، این است که فرد ثالثی، به کسانی پول می‌دهد و برای او بازی می‌کند و این فرد بازی را تماشا می‌کند و این مورد هم عقلایی است؛ مثلاً فرد خودش بلد نیست؛ اما دوست دارد یک شناسه (اکانت) داشته باشد یا یاد بگیرد و...

از این‌رو باید گفت که تعاملات مالی و داد و ستدهای خارج بازی اما مرتبط با آن، خود موارد زیادی دارد.

این نکته را هم در اینجا بیان کنم، کسی که برای مصرف بازی، پول می‌دهد، اگر قبل از بازی پول می‌دهد، این وارد مرحله توزیع بازی و از معاملات مرتبط با بازی است؛ ولی اگر در مراحل بعدی داد و ستدی صورت می‌گیرد و برای ادامه بازی و رفتن به مراحل بازی است، از موارد معاملات درون بازی است.

معاملات خارج از بازی، خود انواعی دارد که ممکن است، در قالب بیع ، اجاره، صلح و .. باشد.

• مال

منظور از مال در تعاملات مالی خارج از بازی، مال عرفی است که بده و بستان می‌شود و پول و سکه و هرچه هست که خارجی است و رایج بین مردم است.

اما در تعاملات مالی داخل بازی، مراد از مال، مال رایج نیست؛ چراکه در تعاملات مالی داخل بازی، گاهی امتیاز داده می‌شود و چیزی تهیه می‌شود یا پول داده می‌شود و امتیاز گرفته می‌شود و در مقابل امتیاز چیزی تهیه می‌شود. اینها هم جزء تعاملات مالی حساب می‌شود؛ چراکه تعریف مال صدق می‌کند و به این خاطر که مردم در مقابل آنها پول می‌دهند و هزینه می‌کنند و هر چیزی که مردم در مقابل آنها حاضرند پول بدهند، مال محسوب می‌شوند.

در مورد تعاملات خارجی این امکان وجود دارد که داخل بازی هیچ داد و ستدی انجام نشود؛ اما خارج بازی داد و ستد انجام شود. حال این داد و ستد می‌تواند حرام و یا حلال باشد؛ به‌عنوان مثال با یک بازی قمار بازی کنند؛ مثلاً دو نفر شرط کنند که اگر فلانی ببازد، من فلان مقدار پول به تو می‌دهم و یا برعکس... این داد و ستدهای خارجی می‌تواند از نوع حرام باشد؛ مثل قمار و مثل اینکه در اسب سواری، روی اسب شرط می‌بندند و در بازی هم، روی بازی خودشان یا بازی‌های دیگران می‌توانند، شرط بکنند و قمار شود.

• اما تعاملات داخلی

در تعاملات داخل بازی، واقعاً تنوعی از معاملات وجود دارد؛ از این جهت که داد و ستدهایی در داخل بازی انجام می‌شود که یا در مقابل باختن‌ها و این‌گونه چیزهاست و گاهی در مقابل تهیه یک سری اشیاء و چیزها داد و ستد انجام می‌شود. در آن مواردی که داد ستدها، بر اثر باختن‌ها و بردن‌ها صورت می‌گیرد، در برخی صور- تأکید می‌کنیم در برخی صور- قمار می‌شود و شناخت اینکه کدام قماری و کدام قماری نیست، نیاز به دقت است.

آن قسمتی که معاملات برای تهیه برخی چیزهاست، گاهی پول رایج پرداخت می‌شود و گاهی پول به امتیاز داده می‌شود و به‌وسیله امتیاز اجزاء بازی را تهیه می‌کنند.

در آنجایی که پول رایج پرداخت می‌شود، بحث مالیت آن اشیا مطرح می‌شود. در برخی موارد چیزی که تهیه می‌شود، مال بودن آن روشن نیست و نیاز به تأمل بیشتر دارد؛ اما می‌شود گفت که در تمام موارد با توجه به اینکه عقلاء ولو اینکه برای تفریح، حاضر به پرداخت مال برای تهیه این اجزاء هستند، صدق مالیت می‌کند؛ حتی اگر در برخی از موارد، قابل واگذاری به غیر نباشد. خوب اینجا چیزی را خریداری کرده و مالیت روشن است؛

اما در جایی که پول در مقابل امتیاز داده می‌شود و با امتیاز، اشیاء و چیزهای مورد نیاز در بازی را تهیه می‌کند در این‌جا هم، بحث تعاملات مالی باز مطرح می‌شود؛ یعنی آیا معامله مالی محسوب می‌شود یا نه؟ جواب این است که در این‌گونه موارد ایا امتیاز، مالیت دارد یا ندارد؟

در جواب باید گفت که مالیت امتیاز بسته به این است که آیا مردم حاضرند، در مقابل آن پول دهند و این قاعده قابل تطبیق بر آن می‌شود یا طبق کلام برخی از فقهاء که همین که مردم به آن رغبت نشان بدهند، همین مقدار مالیت بر آن صدق می‌کند.

در برخی بازی‌ها، بازی‌ساز به‌گونه‌ای طراحی کرده است که این چیزی که در بازی هست، با پول و امتیاز هرگز قابل خرید نباشد و هیچ‌وقت نتواند، آن را بفروشد. سؤال این است که آن وقت آیا مال است یا نه؟

در پاسخ باید گفت که خود اجزاء هم، دو فرض دارد؛ یک موقع تأثیری در مرغوبیت بازی دارد و گاهی هم ندارد. اگر تأثیر در مرغوبیت دارد و از طرفی قابل واگذاری باشد؛ ولو در قالب کل بازی و اکانت بازی باشد. اینها معاملاتشان جای بحث دارد؛ و لو نتیجهٔ ما بگوییم: صحیح است و خودش مالیت پیدا می‌کند؛ و لو اینکه با واسطه باشد. پس لزوماً خودشان نیاز نیست، مالیت داشته باشند و بلکه مجموعه مالیت دارد و چون اینها تأثیر در مالیت کل می‌گذارند، مالیت ضمنی پیدا می‌کنند؛ ولو اینکه مستقلاً مالیت نداشته باشند. آن مجموعه مالیت دارد، این یک جزء داخل آن ولو اینکه مستقلاً مالیت ندارد؛ ولی چون باعث افزایش کل می‌شود، مالیت ضمنی پیدا می‌کند. همان‌طور که می‌گوییم، این بازی بدون آن ویژگی ۱۰ تومان؛ ولی با آن ۱۵ تومان است.

بنابراین مالیت اینکه من نمی‌توانم مستقلاً این جزء را بگیرم، باعث نمی‌شود که از مالیت بیفتد؛ بنابراین در ظرف خودش باید نگاه شود.

پس مؤلفه‌های متفاوتی وجود دارد که باید در نظر گرفته شود تا مالیت یک عنصر در بازی معلوم شود.

یعنی در بحث تعاملات مالی آنچه به نتیجه می‌رسیم، این نیست که مالیت مستقل اجزاء را ثابت کنیم؛ بلکه همین که مالیت ضمنی آنها ثابت شود، کفایت می‌کند و مالیت ضمنی این است که خودش وجود مستقل ندارد؛ اما باعث می‌شود که قیمت بازی بالا و پایین شود و داعی این می‌شود که معامله انجام بگیرد.

تعاملات داخلی همچنین، گاهی می‌توانند در قالب قمار قرار بگیرند و گاهی در قالب بیع و اجاره و ... و این تعاملات، گاهی صرفاً برای این معاملات یک انگیزه حقیقی و رفع نیاز مادی نیست؛ بلکه انگیزه‌های سرگرمی دارد. به‌نظر می‌رسد، برخی فقهاء که به برخی از این بازی‌ها اشکال گرفتند، دیدند که این پولی که در قبال اینها گرفته می‌شود، در مقابل یک چیز عقلایی نیست و این یک سرگرمی است و ما عرض کردیم که این هم، یک مطلوب عقلایی است که نه منع شرعی دارد و نه منع عقلایی دارد؛ بلکه از مطلوبیت‌های عقلایی است و تا بوده این‌گونه بود که مردم بابت سرگرمی‌ها مبالغی را پرداخت کنند.

نکته دیگر اینکه فقها، بین تعاملات در بازی‌های آنلاین و غیرآنلاین فرق گذاشتند و تفصیل قائل شدند و گفتند: وقتی وارد بازی می‌شوید، یا اینترنتی است که بازی مجازی است و یا غیرآنلاین است؛ یعنی بازی‌های رایانه‌ای، می‌توانند دو دسته باشند که برخی جاها تعبیر به بازی مجازی کردند و این در جایی است که بازی برخط و آنلاین باشد؛ لذا برخی از بازی‌های رایانه‌ای، بازی مجازی است و قسم دیگر که بازی‌های آفلاین است.

در بازی‌های مجازی چون افراد وقتی وارد می‌شوند، به‌صورت غیراختیاری از حسابشان پول کم می‌شود یا به حسابشان نوشته می‌شود و گاهی پرداخت‌های اینترنتی دارند؛ لذا دیده شد، در برخی از استفتائات بین این دو-گونه فرق گذاشتند.

وجه این تفصیل چیست؟ گمان کردند که با ورود به اینترنت، مقاصد افراد غیرسالم و مغرض را تأمین می‌کند یا از طریق اینترنت و یا برخی بازی‌ها، با هدف جاسوسی ساخته شدند و بازی‌کن‌ها بدون آگاهی مورد سوء استفاده امنیتی قرار می‌گیرند و یا اینکه نمی‌دانند، چقدر پرداخت می‌کنند و چه چیزی می‌گیرند و نوعی غرر(فریب) در معامله است و اینها احتمالاتی است که به ذهن می‌رسد والاّ وجه دیگری به ذهن نمی‌رسد و به-نظر من بین اینها هیچ فرقی نیست و برای حکم تعاملات مالی چه داخل بازی و چه خارج بازی، باید چند چیز را در نظر بگیریم:

- هدف: تعاملات بازی به چه هدفی صورت می‌گیرد.
- دیگری خود تعامل است و اینکه تعامل چه چیزی در مقابل چه چیزی است؟ آیا مالیت دارد یا ندارد؟ آیا ماهیت قماری دارد یا نه؟ آیا ماهیت معاملات شرعی را دارد یا نه؟ و از این طریق محتوی را بررسی کنیم.
- مرحله سوم هم، آثارش را باید بررسی کنیم؛ یعنی این معامله‌ای که انجام می‌شود، آیا سبب کار حرامی نیست؟ آیا مثلاً اعانه بر اثم نیست؟ آیا اعانه بر تعاون نیست؟ برخی از خرید بازی‌ها، شاید مستحب باشد؛ به-خاطر آثار مستحب و...

بنابراین برای شناخت حکم تعاملات بازی چه داخلی و چه خارجی، باید هدف و محتوی و اثر تعاملات را در نظر گرفت و فرقی نمی‌کند؛ چه در قالب تولید باشد و یا در قالب توزیع و مصرف باشد.

حجت‌الاسلام علی رازی‌زاده؛ مدرس حوزه و پژوهشگر بازی‌های رایانه‌ای

ظرفیت‌های خلق فضای دینی در بازی‌های رایانه‌ای[1]

خلق فضای دینی در بازیهای رایانه ای نیازمند گام‌هایی است:

قدم اول: داشتن یک بازی رایانه‌ای نیازمند طراحی یک جهان مجازی است. این جهان مجازی، دارای دو بخش است. محیط و روایت. قدم اول، طراحی محیطی است که ویژگی‌های زیر را داشته باشد: الف) طراحی هنری محیط بازی باید بر پایه درون‌مایه‌های دینی باشد. همچنین مناسب است که برای شکل‌گیری یک ارتباط دینی میان کاربر و محیط بازی رایانه‌ای، محیط‌های محوری بازی، بر پایه محیط‌های دینی و مذهبی طراحی شود. این مسئله به شکل‌گیری فضای دینی کمک می‌کند؛ زیرا در چنین شرایطی، کاربر از طریق همسان‌سازی مؤلفه‌های به‌کاررفته در محیط بازی، خود را نه‌تنها بیگانه با محیط نمی‌بیند؛ بلکه احساس می‌کند، در محیط آشنا قرار گفته که برای آئین‌های مذهبی کاربرد دارد .

ب(قواعد محیط بازی رایانه‌ای نه‌تنها تضادی با قوانین دینی نداشته باشد که حتی بازتاب‌دهنده مهمترین بخش-های آن نیز باشد؛ البته باید توجه داشت که منظور از بازتاب دادن قوانین دینی، برپایی برخی از شعائر فرعی دین در محیط بازی نیست؛ بلکه همان‌طور که بیان شد، هنر دینی و به‌ویژه هنر اسلامی، بازتاب‌دهنده توحید است. پس اگر یک بازی رایانه‌ای بخواهد، فضای دینی ایجاد کند، نه‌تنها نباید از این اصل غفلت کند؛ بلکه باید تمامی عناصر موجود در محیط بازی رایانه‌ای را نیز در همین راستا تعریف کند.

ج) در بخش کنترل شخصیت‌هایی دینی، فرصت‌ها و چالش‌هایی وجود دارد که حضور شخصیت‌های دینی در بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند پدید آورند. می‌توان این‌گونه بیان کرد که شخصیت‌های دینی، خود، به دو بخش تقسیم می‌شوند؛ شخصیت‌های طراز اول و شخصیت‌های فرعی. شخصیت‌هایی(شخصیت‌هایی نظیر پیامبران و ائمه اطهار علیهم‌السلام)، طراز می‌شوند که بازنمایی آنها بیش از آنکه منجر به فرصت شود، موجب چالش‌های جدی خواهد شد. از سوی دیگر شخصیت‌های فرعی، شامل شخصیت‌هایی می‌شوند که نه به‌اندازه شخصیت‌های طراز اول اهمیت دارند و نه اینکه در تاریخ دینی، مطالب زیادی پیرامون آنها وجود دارد. عدم وجود تاریخ مستند درباره چنین شخصیت‌هایی، دست طراح بازی را برای طراحی خالقانه غیرمستند باز می‌گذارد.

برخالف شخصیت‌های طراز اول که بیشتر وقایع زندگی آنها ثبت شده و این انتظار از طراح بازی به وجود می‌آید که به تاریخ منقول وفادار بماند .البته می‌توان از هر دوی این شخصیت‌ها استفاده کرد؛ اما با بهره‌گیری از عنصر غیاب؛ به‌طوری که شخصیت‌های طراز اول، به‌جای آنکه در اختیار کاربر قرار بگیرند یا اینکه همیشه پیش چشم آنها باشند، حضور معنوی در بازی رایانه‌ای داشته باشند و بخشی از مسئولیت آنها را شخصیت‌های فرعی بر دوش بگیرند. بر این اساس، اگر یک بازی رایانه‌ای به دنبال استفاده از شخصیت‌های دینی است، مناسب‌تر است به سراغ شخصیت‌های فرعی برود؛ شخصیت‌های نظیر طالوت و فطرس .

هـ) هرچند قرار است که محیط بازی رایانه‌ای، زمینه‌های لازم برای خلق فضای دینی در بازی رایانه‌ای را فراهم کند؛ اما این به این معنی نیست که بازی رایانه‌ای قرار است، از سرگرم‌کننده بودن خارج شود. باید توجه داشت که بازی‌های رایانه‌ای در ذیل صنعت سرگرمی تعریف می‌شوند؛ به‌عبارت دیگر، بازی رایانه‌ای وسیله‌ای برای سرگرمی هستند. حتی در بازی‌های جدی و بازی‌های آموزشی نیز، حداقل ۵۱ ٪ از آنها را سرگرمی تشکیل می‌دهد؛ زیرا اگر این درصد به زیر پنجاه کاهش یابد. در آن صورت، کاربر با یک بازی مواجه نیست؛ بلکه با یک نرم‌افزار آموزشی مواجه است که در بهترین حالت، از بازی‌وارسازی برای جذاب کردن نرم‌افزار خود بهره برده است. پس نباید انتظار از یک بازی رایانه‌ای چنان بالا رود که سرگرمی جای خود را به وعظ و خطابه دهد. در چنین شرایطی، شکست بازی رایانه‌ای از پیش تضمین شده است. بر این اساس، تعامل‌های بازی که جملگی روند بازی را تشکیل می‌دهند، باید به‌گونه‌ای طراحی شوند که کاربر به انجام آن بازی رغبت داشته باشد.

قدم دوم: برای ایجاد فضای دینی در یک بازی رایانه‌ای، به طراحی روایت بستگی دارد. روایتی که قرار است، زمینه‌های لازم برای خلق فضای دینی را برای کاربر فراهم کند، باید دارای ویژگی‌های زیر باشد:

الف) محتوای داستانی بازی رایانه‌ای باید بازتاب‌دهنده یکی از موقعیت‌های مرتبط با تاریخ دینی و یا مفاهیم دینی باشد؛ البته باید توجه داشت که در این نگاه، تمامی مفاهیم انسانی در ذیل مفاهیم دینی دسته‌بندی می‌شوند.

ب) روایت داستانی از چنان ظرفیتی برخوردار باشد که کاربر بتواند، از میان گزینه‌های مختلف، مسیر خود را انتخاب کند. نه اینکه مسیر، از پیش تعیین شده باشد و کاربر تنها تسهیل‌گر باشد، به‌جای آنکه عاملیت خود را در بازی پیاده کند. ظرفیت روایت داستانی بازی باید به‌گونه‌ای باشد که انتخاب‌های اساسی بازی، مسیر متفاوتی را پیش روی کاربر قرار دهد. همچنین انتخاب‌ها نباید به‌گونه‌ای باشند که موفقیت در یکی و شکست در دیگری، تضمین شده باشد.

ج) کنش‌محوری روایت داستانی بازی رایانه‌ای مشخص باشد؛ زیرا تعدد کنش‌محوری تنها، موجب سردرگرمی کاربر می‌شود.

د) روایت داستانی بازی رایانه‌ای از پیرنگ مشخصی برخوردار باشد؛ به‌طوری که رویدادهای داستانی بازی تابع منطقی باشند که کاربر بتواند، از آن سر درآورد. حتی اگر زمانی روایت داستانی به‌صورت غیرخطی ارائه شد، عناصر پنجگانه الگوی پیرنگ مشخص باشد تا کاربر در انتها ارتباط میان رویدادها را به‌درستی درک کند.

هـ) کنشگران در روایت داستانی بازی رایانه‌ای به‌گونه‌ای باشند که به شکل‌گیری دلالت معنایی اثر کمک کنند؛ به‌طوری که طراح بازی کنشگری را بی‌جهت به داستان بازی اضافه نکند. از سوی دیگر، داستان بازی به‌گونه‌ای نباشد که نیاز به کنشگر دیگری در طول روایت داستانی بازی احساس شود .اگر یک بازی رایانه‌ای موفق شود این دو گام را به‌درستی بردارد، می‌توان ادعا کرد که یک مرحله به خلق فضای دینی در بازی رایانه‌ای نزدیک‌تر شده است.

• پی‌نوشت

۱. برگرفته از رساله دکتری با موضوع نظریه حضور و ظرفیت های آن در خلق فضای دینی در بازی های رایانه ای

معرفی‌کتاب

موضوع‌شناسی فقهی گونه‌های (ژانرهای) مختلف بازی‌های دیجیتالی

گفتاری از حجت‌الاسلام محمد فاضل آقاجانی

مدرس حوزه و پژوهشگر بازی‌های رایانه‌ای

بازی از جمله مصادیق مهم در عرصه اوقات فراغت و سرگرمی است که در روند رو به رشد تکنولوژی دست‌خوش تغییراتی گردیده است. بازی طبق تعریف، فعالیتی است که با میل و اختیار و با هدف سرگرمی و تفریح و معمولاً به‌طور هنجاری در اوقات فراغت انجام می‌شود و کارکرد آن، تفریح و شادابی است.[1] در تعریف علمی، بازی فعالیتی مخصوص کودکان نیست. هر فعالیت اختیاری که لذت انسان را در پی داشته و کم یا زیاد دارای قاعده باشد، بازی محسوب می‌شود.[2]

با پیشرفت تکنولوژی و رشد فزاینده نرم‌افزارها و سخت‌افزارها، مصادیق نوینی برای بازی پدید آمده است که از جمله آن به بازی‌های دیجیتالی(ویدیوئی)، کنسولی، کامپیوتری، موبایلی و... می‌توان اشاره نمود. بازی دیجیتالی(ویدیوئی)، یک بازی الکترونیکی است که از تعامل انسان با یک رابط (دستگاه الکترونیکی) بازخوردی بصری بر روی یک دستگاه ویدیوئی مانند صفحه نمایش تلویزیون یا مانیتور ایجاد می‌کند.[3] با توجه به تعریف این نوع بازی‌ها، عناصر اصلی بازی‌های دیجیتالی عبارتند از: کاربر(شخص بازی‌کننده)، سخت‌افزار ارائه‌کننده بازی(کنسول و کامپیوتر) و نرم‌افزار مربوطه (عنوان بازی و ...) که با توجه به سیاست‌ها و اهداف شرکت سازنده اعم از تفریحی، آموزشی، سیاسی و... خدمات خود را به کاربران ارائه می‌نمایند.

بازی‌های دیجیتالی با توجه به تعریف ارائه‌شده دارای ژانرهای متفاوتی می‌باشند که با توجه به روند داستان بازی و نوع ارائه شدن آن برای کاربران، تغییر خواهند نمود. به‌صورت کلی بازی‌های اکشن، سبک زندگی، ورزشی و.... از جمله این ژانرها می‌باشند که هریک نوع خاصی از روند انجام بازی را برای کاربران به‌همراه خواهند داشت. با توجه به وجود ژانرهای متعدد در خصوص بازی‌های دیجیتالی و نظر به اهمیت شناسایی حیثیات موضوعی در آنها، کتاب موضوع‌شناسی فقهی ژانرهای بازی‌های دیجیتالی ابتدائاً به دنبال رصد و شناسایی موضوعات فقهی موجود در این عرصه خواهد بود و در این راستا، به توصیف و شناسایی ژانرهای موجود در عرصه بازی‌های دیجیتالی با تأکید بر مطرح‌ترین عنوان بازی موجود در آن ژانر خواهد پرداخت و در این راستا، اهداف و سیاست‌های پیدا و نهان و ابعاد خاص آنها در حوزه‌های مختلف فرهنگی- اجتماعی (از قبیل ایمان و اعتقادات دینی، اخلاق و سبک زندگی به‌ویژه در حوزه خانوادگی، ترویج خشونت، مسائل جنسی، ترویج الگوی زندگی غربی و ...) حوزه سیاسی (از قبیل باورهای مربوط به انقلاب و نظام اسلامی، تضعیف شخصیت‌ها و ارکان نظام، قبح‌زدائی از قدرت‌های استعماری، نفی استقلال سیاسی، تضعیف مصالح ملی، ایجاد تفرقه و ...) و حوزه اقتصادی (از قبیل قمار، تقویت مالی شرکت‌های متصدی و ...) مورد بررسی قرار خواهد داد تا حیثیت موضوعی آنها را برای پاسخ‌گویی فقه در این عرصه نمایان سازد.[4]

• پی‌نوشت

۱. محمدعلی احمدوند، روان‌شناسی بازی، دانشگاه پیام نور، ص۳۹

۲. حمید رجایی، آفرینندگی، تفکر جانبی و باور دینی (درآمدی به تولید علم، ویرایش راضیه ابولحسنی). انتشارات شهر من اصفهان، ص ۴۳

۳. www.freepatensonline.com

۴. محمد فاضل آقاجانی، موضوع شناسی فقهی ژانرهای بازی‌های دیجتالی، مرکز موضوع شناسی فقهی.قم.۱۴۰۰