

بازی، یکی از اجزای جدایی‌ناپذیر زندگی، به‌خصوص در دوران کودکی و نوجوانی است؛ دورانی که پایه و اساس شکل‌گیری شخصیت فردی به حساب می‌آید و همگی، این دوران را گذرانده‌ایم. بازی‌ها، همراه خاطره‌های تلخ و شیرین، برای انسان است؛ اما باید گفت که بازی‌های امروزی، تفاوت محسوسی با بازی‌های گذشته دارد. کودکان و نوجوانان عصر فناوری، با بازی‌های گذشته تا حدود بسیاری بیگانه شده‌اند. آنان به بازی‌های امروزی وابسته شده‌اند که البته چالش‌های فراوانی را نیز برای والدین و مسئولان به وجود آورده است. از آنجایی که بازی‌های رایانه‌ای، مصنوعات مشخصی، خارج از چهارچوب دینی و فرهنگی ما صورت می‌گیرد، بنابراین، می‌توان گفت بازی‌های رایانه‌ای، حاوی پیام‌هایی هدفمند و برنامه‌ریزی شده هستند؛ به عبارت دیگر، بازی‌های رایانه‌ای، به تصمیمات عمدی طراحانی وابسته‌اند که چارچوب قواعد دنیای بازی رایانه‌ای را مشخص می‌کنند و بازیکن را ملزم می‌کنند تا برای دستیابی به هدف نهایی که همان برنده‌شدن است، از قواعد بازی پیروی کند. این قواعد می‌تواند در رفتارسازی بازیکنان در زندگی واقعی مؤثر بوده و حتی تمرینی برای رعایت این قواعد در زندگی واقعی باشد. (۱)

طبق گفته رییس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، آمار تخمینی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ایران، ۲۰ میلیون نفر در روز است. همچنین، میانگین سن کاربران بازی رایانه‌ای، ۱۸ سال است که پیش‌بینی می‌شود در ده سال آینده، به ۲۸ سال برسد. در آمریکا اکنون این سن، ۳۶ سال است. (۲) همچنین، مطابق آمار رییس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۰ش، وقتی که برای بازی رایانه‌ای در ایران مصرف می‌شود، بیش از ۴۰ میلیون ساعت در روز تخمین زده می‌شود؛ یعنی برای هر فرد به‌طور متوسط بیش از ۱۲۴ دقیقه. (۳) این آمار در سال ۱۳۹۰ بیان شده است که با گذشت تقریباً ۵ سال از ارائه این آمار، به احتمال فراوان به میزان آن افزوده شده است



بازی‌های رایانه‌ای ایرانی و بایدهای اخلاقی



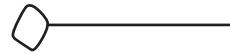
محمود نجفی علمی

کارشناس علوم تربیتی

m.najafi_1364@yahoo.com



بازی‌های رایانه‌ای، حاوی پیام‌هایی هدفمند و برنامه‌ریزی شده هستند؛ به عبارت دیگر، بازی‌های رایانه‌ای، به تصمیمات عمدی طراحانی وابسته‌اند که چارچوب قواعد دنیای بازی رایانه‌ای را مشخص می‌کنند و بازیکن را ملزم می‌کنند تا برای دستیابی به هدف نهایی که همان برنده‌شدن است، از قواعد بازی پیروی کند



که نگرانی‌ها را در این امر بیشتر می‌کند.

در نسل جدید، ذایقه در بازی نسبت به نسل گذشته تغییر بسیاری کرده است. تغییر ذایقه، از نگاه نقادان بازی‌های رایانه مخفی مانده است. اگر در گذشته کودکان و نوجوانان، اوقات فراقت خود را گاهی با مطالعه کتاب یا هنرهای دستی پُر می‌کردند، اکنون به دلیل سهولت دسترسی و جذابیت وسوسه‌انگیز بازی‌های رایانه‌ای، اوقات آنها با این بازی‌ها پُر می‌شود. تکرار این عمل، باعث تغییر ذایقه به سمت راحت‌طلبی و هیجان‌فراوان می‌گردد؛ به طوری که دیگر مطالعه کتاب و پرداختن به هنرهایی چون: کاردستی، خوشنویسی، اقسام بافتنی‌ها و غیره برای فرزندان، جذابیت و هیجانی ندارد. همچنین، شرکت در محافل دعا و موعظه و زیارت که همگی ملازم با آرامش روح و روان هستند، به تدریج برای معتادان بازی‌های رایانه‌ای که هیجان در وجودشان نهادینه شده، کسل‌کننده و تلخ می‌گردد. (۴) این تغییر ذایقه‌ها باعث شده است که سازندگان محتوای بازی‌های رایانه‌ای، به هر قیمتی که شده، برای جذب مخاطب از هر روشی استفاده نمایند تا به اهداف مادی و غیرمادی خود برسند که یکی از مهم‌ترین آنها، از بین رفتن اخلاق و رفتارهای اخلاقی است. عوامل اجتماعی همچون مدرسه و وسایل ارتباط جمعی، در تسهیل یا ایجاد مانع بر سر راه شکوفایی رشد اخلاقی نقش بسزایی دارند. رشد بهنجار و نابهنجار عاطفی هیجانی، به شدت تحت تأثیر محیط اجتماعی خانواده،

همتایان و وسایل ارتباط جمعی است. در ضمن، رشد اجتماعی نیز تحت تأثیر این عوامل قرار دارد. رفتار فرد، به‌ویژه رفتارهای اجتماعی وی، در تعامل اجتماعی با همسالان و افراد جامعه و نیز تحت تأثیر الگوهای رفتاری ارائه‌شده توسط وسایل ارتباط جمعی شکل می‌گیرد و جهت می‌یابد.

بایدها و نبایدهای اخلاقی، یکی دیگر از مسائلی است که کودک به موازات رشد شناختی خود، از محیط جامعه دریافت و درون‌سازی می‌کند که طبق گفته فوق، یکی از این محیط‌ها، وسایل ارتباط جمعی می‌باشد. (۵) نگارنده قصد دارد در این مجال، به اهمیت بحث اخلاق و نهادینه کردن آن در بازی‌های رایانه‌ای داخلی جهت شکل‌دهی رشد کودکان و نوجوانان بپردازد و راهکارهایی برای آن ارائه نماید. در ادامه، ابتدا به تعریف تربیت اخلاقی و به تبع آن، تعریف اخلاق فناوری اطلاعات خواهیم پرداخت و سپس از بُعد روان‌شناسی، به معرفی ویژگی‌های دوران کودکی و نوجوانی می‌پردازیم و آنگاه معایب بازی‌های رایانه‌ای داخلی را بررسی کرده، در انتها راهکارها و محتواهایی را برای ساخت یک بازی اخلاق‌مدار ارائه خواهیم نمود.

تعریف تربیت اخلاقی

در مورد انسان، منظور از «تربیت»، بالفعل کردن استعدادهای بالقوه، به صورت اراده آگاهانه برای رسیدن به اهداف متعالی است تا بتواند فرد با تغییراتی، مرتبه وجود خویش را از موقعیت پایین‌تر به موقعیت برتر برساند و از استعدادهای درونی‌اش به عنوان عاملی مؤثر در رشد و کمال انسانی بهره‌گیرد. این کمال، گاه جنبه شناختی دارد که مربوط به سطح دانش و بینش فرد می‌شود، یا جنبه گرایش و قلبی دارد که مربوط به اعتقادات و باورهای درونی همچون ایمان و



اگر در گذشته کودکان و نوجوانان، اوقات فراقت خود را گاهی با مطالعه کتاب یا هنرهای دستی پُر می‌کردند، اکنون به دلیل سهولت دسترسی و جذابیت وسوسه‌انگیز بازی‌های رایانه‌ای، اوقات آنها با این بازی‌ها پُر می‌شود



است. چند پژوهشگر تحقیقاتی را در این زمینه انجام دادند تا دریابند آیا رفتارهای پیچیده شناختی و اجتماعی باید در دوره‌های زمانی به‌خصوصی آموخته شوند؟ برای مثال، اگر کودکان در سال‌های اولیه زندگی‌شان از غذای کافی یا تحرک جسمانی و اجتماعی محروم شده باشند، هوش آنها صدمه می‌بیند. اگر کودک در اوایل کودکی زبان را فرانگرفته باشد، توانایی فراگیری آن کاهش می‌یابد. دوره حساس، مفهومی است که به عنوان مناسب‌ترین اصطلاح برای نشان‌دادن زمان به‌خصوص برای ظاهرشدن توانایی‌های خاص است و طی آن، فرد به‌شدت پذیرای آثار محیطی است؛ اما محدوده آن به اندازه محدود دوره بحرانی تعریف نشده است؛ یعنی اینکه با توجه به تعریف دوره حساس رشد، می‌تواند بعدها هم رأی دهد؛ اما ترغیب آن در زمان‌های بعدی، دشوارتر است. بنابراین، می‌توان گفت دوره حساس، رشد انسان را از مفهوم مطلق دوره بحرانی بهتر توجیه می‌کند. (۸)

طبق این گفتار، در این دوران باید تحرکات محیطی مناسبی صورت بپذیرد تا شخصیت مناسب نیز در قبال آن شکل گیرد. در ادامه، به گوشه‌ای از ویژگی‌های رشد در کودکی و نوجوانی خواهیم پرداخت.



علاقه‌هاست و گاه نیز جنبه عینی و کنشی دارد که رفتارها و عملکرد فرد را شامل می‌شود. البته این جنبه‌ها کاملاً از هم مجزا و متمایز نیستند و پیدایش هر تغییر و تکاملی در یک جنبه، در جنبه دیگر نیز اثر دارد. حال اگر زمینه‌سازی بالفعل شدن استعدادهای آدمی را در بُعد روحی و معنوی در نظر آوریم، به شکلی که قوا و استعدادهای درونی جهت شناخت توسعه و تثبیت صفات مثبت و اعمال شایسته به صورت متعادل

به‌کار گرفته شوند و صفات منفی از بین روند، به تربیت اخلاقی نیز دست یافته‌ایم. (۶)

اخلاق، انواع مختلفی دارد که می‌توان از میان آنها به: اخلاق الهی، اخلاق فردی، اخلاق علمی، اخلاق جنسی، اخلاق در معیشت، اخلاق اجتماعی، اخلاق خانواده و اخلاق معاشرت اشاره نمود؛ اما در عصر جدید، اخلاق فناوری اطاعات هم به آن اضافه شده است. اخلاق فناوری اطلاعات، موضوعی میان‌رشته‌ای است که بحث از آن، نیازمند آشنایی و تخصص در دو حوزه اخلاق و فناوری اطلاعات است. این بحث، به مسائلی می‌پردازد که کاربرد و گسترش فناوری اطلاعات، موجب آن گشته است. هدف از این بحث، آن است تا به سؤالاتی پاسخ گوید که مربوط به بنیان‌های ارزشی عملکردها و مسئله کاربران در حوزه فناوری اطلاعات است. علاوه بر اینکه می‌توان از سیاست‌های دولتی در قبال زیربنای اخلاقی حوزه فناوری اطلاعات نیز بحث نمود. از آنجا که فناوری اطلاعات تحولات سیاسی - اجتماعی وسیع و شگرفی را پدید آورده، مشکلات اخلاقی جدید و منحصر به فردی در این حوزه ایجاد شده که نیازمند رسیدگی است. (۷)

یکی از این موارد، بحث اخلاق در بازی‌های رایانه‌ای است که متأسفانه در بازی‌های رایانه‌ای داخلی یا وجود نداشته و یا بسیار کم‌رنگ بوده است و به نوبه خود، جای تأمل دارد.

ویژگی‌های روانی دوران کودکی و نوجوانی از لحاظ رشد

همان‌طور که می‌دانید، دوران کودکی و نوجوانی، دورانی از رشد هستند که افراد پایه شخصیت‌شان در آن شکل می‌گیرد. این دوران را می‌توان «دوران بحرانی» نامید. مشاهدات نقش‌پذیری، مفهوم مهمی را در رشد انسان تحت عنوان «دوره بحرانی» به بار می‌آورد. این دوره، اصطلاحی است که به زمان محدودی اشاره دارد و طی آن، فرد از لحاظ زیستی آمادگی دارد تا رفتارهای انضباطی خاصی را فراگیرد؛ ولی به حمایت محیط تحریک‌کننده مناسبی نیازمند

بایدها و نبایدهای اخلاقی، یکی دیگر از مسائلی است که کودک به موازات رشد شناختی خود، از محیط جامعه دریافت و درون‌سازی می‌کند که طبق گفته فوق، یکی از این محیط‌ها، وسایل ارتباط جمعی می‌باشد

دوران کودکی

دوران کودکی از لحاظ رشد، طبق نظریه‌های مختلف تقسیم‌بندی‌های متفاوتی شده است؛ اما یکی از نظریه‌هایی که در حال حاضر بر روی آن بیشتر تأکید می‌شود، رشد شناختی ژان پیاژه است که در دوره کودکی، بسیار حایز اهمیت است. رشد شناختی، به رشد تفکر، توانایی حل مسئله و توانایی‌های زبانی کودک اطلاق می‌شود. (۹) در این دوره، بازی نقش تعاملاتی جهت اجتماعی شدن ایفا می‌کند. تعاملاتی که بازی آنها را فراهم می‌آورد، از جمله عوامل مهم در رفتارهای اجتماعی شدن هستند و فرصت می‌دهند تا مهارت‌هایی را که هم در دیدگاه یادگیری اجتماعی آنان و هم در ادراکات بین فردی آنان مؤثر است، تجربه و تمرین کنند. (۱۰) این امر، نشان می‌دهد که در این مرحله از زندگی، بازی می‌تواند شخصیت کودک را با هنجارها و ناهنجارهای اجتماعی موردنظر جامعه آشنا نموده، آن را درونی‌سازی کند.

رشد اخلاقی کودک

در تبیین فرایند رشد اخلاقی می‌توان گفت که کودکان در ابتدا، هیچ‌گونه تصور و دیدگاهی درباره خیر و شرّ امور ندارند و به همین دلیل، مسئول رفتار خود نیستند و عنصر اخلاقی به حساب نمی‌آیند و برای تبدیل شدن به عنصر اخلاقی، باید یک فرآیند تدریجی را طی کنند. (۱۱) بنابراین، می‌توان با طراحی محتواهای خوب و اخلاقی، اندک‌اندک کودک را با رفتارهای اخلاقی جامعه آشنا نمود و آن را درونی‌سازی کرد.

دوره نوجوانی

این دوره که می‌توان آن را «دوره توفان» نامید، مرحله‌ای از زندگی است که نوجوان خود می‌خواهد مسائل را تجربه کند و نیز برای شکل‌گیری هویت خودش، تلاش بسیاری را انجام می‌دهد. همه می‌دانیم که دوره نوجوانی، دوره تغییر و تحول است؛ درحالی که از نظر خیلی از افراد، عمده‌ترین تحول در نوجوانی، دگرگونی

جسمانی و جنسی است؛ اما همراه با این تغییرات، دگرگونی عمده دیگری در حیطه شناختی صورت می‌گیرد؛ (۱۲) به بیان دیگر، جدای از تحولات جسمانی، نوجوان به دنبال هویت خود می‌گردد؛ ضمن اینکه دارای هوش هیجانی بالایی نیز هست.

پیاژه معتقد است، کودک با سرعت‌های متفاوت از مراحل مشخصی عبور می‌کند که این مراحل، تسلسل ثابت و غیرقابل تغییری دارند و هر مرحله، بیانگر نوع تفکر خاص مربوط به همان مرحله است. نوجوان از حدود ۱۲ سالگی، وارد چهارمین و آخرین مرحله شناختی به نام «مرحله عملیات صوری» می‌شود. در این مرحله، فرد قادر است قیاس‌های منطقی انجام دهد و به انتزاعات متوسل شود. مرحله توانایی عملیات صوری را می‌توان از چهار جنبه بررسی کرد:

۱. **منطق ترکیبی:** یعنی نوجوان توانایی پیدا کردن تمامی ابعاد یک مسئله را دارد و با آزمایش‌های منظم، راه‌های مختلف حل مسئله را امتحان می‌کند و به جواب می‌رسد. او می‌تواند چند راه مختلف را برای پاسخگویی به یک سوال ارائه دهد.

۲. **جداکردن واقعیت و ممکن:** نوجوان در مرحله عملیات صوری می‌تواند شرایط فعلی را کنار بگذارد و امکانات دیگری را در نظر بگیرد. او در مورد سبک‌های دیگر زندگی فکر می‌کند و به امکاناتی که با واقعیات همخوانی ندارد نیز متوسل می‌شود. او می‌تواند خود را از دنیای واقعی جدا کند و در مورد گزاره‌های خیالی و فرضی بحث کند.

۳. **توسل به انتزاعات:** نوجوان می‌تواند از اموری صحبت کند که نامشهودند. او انتزاعات و نظریه‌ها را تولید می‌کند و مورد استفاده قرار می‌دهد. معانی کاریکاتورها و ضرب‌المثل‌ها را می‌فهمد، صاحب نظام‌های درونی می‌شود و از آرمان‌ها و ارزش‌هایی مثل آزادی و عدالت صحبت می‌کند. از ویژگی‌های دیگر این مرحله، تفکر گزاره‌ای است. در این نوع تفکر، فرد می‌تواند منطق اظهارات کلامی را بدون مراجعه به دنیای واقعی، درک کند.

فرد هنوز هیچ‌یک از ارزش‌های اخلاقی را در خود درونی نکرده است و استدلال اخلاقی او، تابع پاداش و تنبیهی است که از بیرون موجب کنترل رفتاری وی می‌شود.

۲. اخلاق عرفی: فرد در این سطح میانی از رشد قضاوت اخلاقی، تابع هنجارهای درونی‌شده‌ای است که اساساً از جانب دیگران خاصه والدین و محیط اجتماعی، مثل قوانین اجماعی، به او تحمیل می‌شود.

۳. اخلاق پس‌عرفی: این نوع، بالاترین سطح رشد است که در آن، استدلال اخلاقی کاملاً در فرد درونی شده است و بر هنجارهای دیگران مبتنی نیست. فرد شخصاً می‌تواند جریان‌های مختلف اخلاقی را تشخیص دهد و راه‌های گوناگون اخلاقی را کشف کند و بر این اساس، برخورد اخلاقی مخصوص به خود را اتخاذ کند. (۱۵) در تولید محتوای بازی‌های رایانه‌ای، به‌گونه‌ای عمل شود که شخصیت کاربر به‌تدریج به سطح اخلاق پس‌عرفی برسد. البته رندهای مختلفی وجود دارد که ما به جهت اهمیت این دو رشد، به آنها بسنده کردیم.

مطالبی که گذشت، به این جهت بود که متوجه شویم خصوصیات این دوران چیست تا بتوانیم طبق این ویژگی‌ها، محتواهای مناسب اخلاقی برای بازی‌های رایانه‌ای تولید کنیم.

پس از آنکه به اهمیت و ویژگی‌های رشد از بُعد روان‌شناسی در این دو دوران حساس پی بردیم، در ادامه، به بررسی بازی‌های رایانه‌ای اشاره می‌کنیم. بازی‌های را می‌توان از نظر کشور سازنده، به دو نوع داخلی و خارجی تقسیم کرد:

الف. بازی‌های خارجی

در مورد این بازی‌ها و معایب آن، سخنان بسیاری گفته شده است؛ از جمله اینکه بار فرهنگی بسیاری از این بازی‌ها، القای خشونت و شهوت، بزهکاری، قمار، تحقیر شخصیت زن، تحریف تاریخ و شخصیت‌ها و جامعه‌پذیری در راستای اهداف غرب است. پشتوانه دیگر این تهاجم فرهنگی، سودآوری کلان و رو به افزایش این بازی‌هاست؛ برای نمونه، یکی از بازی‌های معروف به نام «ندای وظیفه» کاربر را در نقش یک سرباز خادم سرویس‌های جاسوسی آمریکا و اسرائیل قرار می‌دهد تا مأموریت‌های مختلفی را علیه کشورها و شخصیت‌های ضد آمریکایی انجام دهد. (۱۶)

۴. استدلال فرضی - قیاسی: نوجوان در این مرحله، قادر به حل مسئله از راه استدلال فرضی - قیاسی است؛ بدین معنا که وقتی با مسئله‌ای روبه‌رو می‌شود، با نظریه‌ای کلی درباره عوامل احتمالی که ممکن است بر نتیجه تأثیر بگذارند، فرضیه‌هایی می‌سازد و آنها را آزمایش می‌کند تا ببیند کدام‌یک نتیجه‌بخش است. بنابراین، حل مسئله در نوجوان، با احتمال شروع می‌شود و به واقعیت می‌رسد. (۱۳)



رشد اخلاقی نوجوان

تحول اخلاقی و ارزشی در نوجوانی و جوانی، بیش از هر دوره دیگری است. رشد سریع شناختی در نوجوانی و جوانی، باعث می‌شود که فرد بهتر بتواند درباره مسائل اخلاقی و ارزشی و دینی قضاوت کند و در برخورد با این مسائل، واکنش دقیق‌تر و پیچیده‌تری نشان دهد. همچنین، تحولات وسیع عاطفی و اجتماعی و مواجهه نوجوانان و جوانان با مقتضیات زندگی و انتظارات والدین، دوستان، اطرافیان و تجارب تازه‌ای که در مناسبات اجتماعی و فرهنگی خود کسب می‌کنند، درگیری آنان را با مسائل اخلاقی و ارزشی بیشتر می‌کند و زمینه‌های رشد آنان را در این امور گسترش می‌دهد. شناخت و تعریف نوجوان و جوان از هویت خویش، مستلزم اسناد ویژگی‌های دینی و ارزشی و اخلاقی به خود نیز هست. او باید به خود بگوید که خصوصیات اخلاقی و ارزشی و دینی وی کدام است، تا احساس کند از یک هویت محکم برخوردار است. (۱۴)

در نظریه کلبیگ، سطوح اخلاقی، به سه نوع تقسیم‌بندی شده‌اند که در ذیل به آنها اشاره می‌نماییم:

۱. اخلاق پیش‌عرفی: در این پایین‌ترین سطح از رشد اخلاقی،

۳. بازی‌های بی‌محتوا

بازی‌هایی نیز وجود دارند که خنثا هستند؛ یعنی نه بار منفی دارند و نه مثبت. این نوع بازی‌ها، فقط به جهت جذابیتی که دارند، وقت کودکان و نوجوانان را می‌گیرند و هیچ محتوای مناسبی را ارائه نمی‌کنند.

۴. ترویج سرعت و لذت تصادف

در بازی‌های مسابقاتی همچون رالی و یا اتومبیل‌رانی و موتور سکیلت‌ها، لذت سرعت و تصادف را به کودکان و نوجوانانی می‌چشانند که بعد ایشان در دنیای واقعی نیز می‌خواهند آن را تجربه کنند و نتیجه آن نیز افزایش آمار تصادفات جاده‌ای می‌باشد.



۵. نهادینه‌نکردن اخلاق

در بازی‌های رایانه‌ای تولید داخل کشور، متأسفانه محتوای اخلاقی یا وجود ندارد و یا بسیار کم‌رنگ است. بازی‌هایی مفید است که بتواند شخصیت فرد را با اخلاق و رفتارهای اخلاقی آشنا کند و آن را در وجود فرد نهادینه سازد و طبق نظریه کلبه‌گر، شخص به سطح پس‌عرفی برسد. حال، به چند نمونه از فضایل اخلاقی که می‌توان در محتوای بازی‌های رایانه‌ای داخلی آنها را به کار برد، اشاره می‌نماییم:

در مورد بازی‌های خارجی و معایب آن، سخنان بسیاری گفته شده است؛ از جمله اینکه بار فرهنگی بسیاری از این بازی‌ها، القای خشونت و شهوت، بزهکاری، قمار، تحقیر شخصیت زن، تحریف تاریخ و شخصیت‌ها و جامعه‌پذیری در راستای اهداف غرب است. پشتوانه دیگر این تهاجم فرهنگی، سودآوری کلان و رو به افزایش این بازی‌هاست

ب. بازی‌های داخلی

بازی‌های داخلی ممکن است خیلی از آفات بازی‌های خارجی را نداشته باشد؛ ولی بار اخلاقی چندانی نیز ندارد. در ذیل، به گوشه‌ای از معایب بازی‌های داخلی اشاره می‌نماییم.

۱. ترویج خشونت

در بازی‌های خارجی، بازی‌هایی تولید می‌شود که در آن، کشورهای غربی ایرانی‌ها را می‌کشند و یا مورد اذیت قرار می‌دهند. در داخل کشور ما نیز بازی‌هایی تولید می‌شود که ما این کارها را با کشورهای غربی انجام می‌دهیم؛ یعنی در خصوص ترویج خشونت هیچ فرقی بین ما و آنها نیست و فقط جای قاتل و مقتول عوض می‌شود. همچنین، در بازی‌های تاریخی که باز هم شمشیر زدن مطرح است و یک شخصیت، بیش از هر چیزی، با شمشیر به کودک و نوجوان معرفی می‌شود.

۲. ترویج ثروت‌اندوزی

در بیشتر بازی‌های رایانه‌ای، کسانی که مشغول بازی هستند، باید برای امتیاز بیشتر، سکه‌های طلا جمع و ذخیره کنند تا بتوانند به مراحل بعد بروند و این‌گونه، ثروت‌اندوزی برای کودک و نوجوان نهادینه می‌شود؛ ضمن اینکه برای جلو رفتن و موفق شدن، باید مرتب ثروت جمع کند و پیوسته بر آن بیفزاید؛ متأسفانه، حتی در برخی بازی‌های علمی نیز برای رفتن به مرحله بعد، باید سکه جمع شود و این خود در عمل، به معنای مقدم‌داشتن ثروت‌طلبی بر علم‌اندوزی است.

۱. عبادات؛ ۲. کنترل خشم؛ ۳. احترام به بزرگ‌تر؛ ۴. حفظ محیط زیست (تفکیک زباله، فضای سبز جنگل‌ها، حفظ نظافت شهر، حقوق حیوانات)؛ ۵. صرفه‌جویی و ایجاد فرهنگ تولید؛ ۶. عدالت؛ ۷. حفظ زبان؛ ۸. کمک به هم‌نوع (سالمندان، فقرا، حل مشکلات دیگران)؛ ۹. فرهنگ عبور و مرور؛ ۱۰. فرهنگ کار گروهی؛ ۱۱. ایثار و از جان گذشتگی.

محتوای پیشنهادی

پیش از آنکه یک بازی مناسب و همسو با فضایل اخلاقی را پیشنهاد دهیم، لازم است در اینجا از همکاران تربیتی خود در آموزش و پرورش، جناب آقای عباس شب‌خیر و خانم‌ها: معصومه ونکی، آزاده قاسمیان و طاهره هاشمی که در تحریر و تنظیم محتوای این قسمت از مقاله بنده را یاری رساندند، تقدیر نمایم.

کتاب را می‌بندند. به دنبال پدربزرگ می‌روند تا از او بپرسند که آن کتاب چیست؟ مادر بزرگ می‌گوید: پدر بزرگان به گلزار شهدای سر کوچک رفته است. بچه‌ها به گلزار شهدا می‌روند و پدر بزرگ را آنجا پیدا می‌کنند. در این زمان، انیمیشنی از گلزار شهدا به نمایش درمی‌آید. بعد پدر بزرگ و بچه‌ها به داخل کتابخانه می‌آیند و دوباره کتاب را باز می‌کنند. وقتی دوباره کتاب را می‌گشایند، می‌بینند که داخل آن نوشته: «جهان، به دلیل بی‌اخلاقی به سوی نابودی پیش می‌رود. هر کس این کتاب را باز کند، باید به دستورهای آن عمل کند تا بتواند جهان را از این خطر بزرگ نجات بدهد. در غیر این صورت، باید منتظر نابودی اخلاق و در نهایت، نابودی جهان باشد. در اینجا، در صفحه اول کتاب، فیلمی درباره مثلاً: بداخلاقی‌ها، اسراف، آلودگی و یا فقر نمایش داده می‌شود. در ادامه، بچه‌ها با مشورت پدر بزرگ تصمیم می‌گیرند که حتماً

در بیشتر بازی‌های رایانه‌ای، کسانی که مشغول بازی هستند، باید برای امتیاز بیشتر، سکه‌های طلا جمع و ذخیره کنند تا بتوانند به مراحل بعد بروند و این‌گونه، ثروت‌اندوزی برای کودک و نوجوان نهادینه می‌شود؛ ضمن اینکه برای جلو رفتن و موفق شدن، باید مرتب ثروت جمع کند و پیوسته بر آن بیفزاید؛ متأسفانه، حتی در برخی بازی‌های علمی نیز برای رفتن به مرحله بعد، باید سکه جمع شود و این خود در عمل، به معنای مقدم‌داشتن ثروت‌طلبی بر علم‌اندوزی است

نام بازی: شهر آرزوهای قشنگ

نکته: پس از موفقیت از هر مرحله، بچه‌ها تصویر یک شهید را می‌بینند که به آنها لبخند می‌زند و یک سیب سرخ به آنها هدیه می‌دهد. سپس، یک رزومه کوچک از آن شهید نمایش داده می‌شود.

شخصیت‌های داستان: شادی، شجاع، مهربان، دانا.

در کتاب درسی، کلمات جدید درس، به صورت بخش‌بخش و نیز کشیدن صدا آموزش داده می‌شود. ابتدای کار به این صورت است که: چهار خواهر و برادر به خانه پدر بزرگشان می‌روند. بعد به کتابخانه قدیمی پدر بزرگ وارد می‌شوند. آنجا یک صندوقچه پیدا می‌کنند. درب آن را باز می‌کنند و یک کتاب قدیمی با ظاهر جذاب توجهشان را جلب می‌کند. کتاب را باز می‌کنند. در این هنگام، وارد یک فضای دیگری می‌شوند و می‌ترسند و خارج می‌شوند و

به دستورهای کتاب عمل کنند. پدر بزرگ یک سیب سرخ به آنها می‌دهد و می‌گوید: «هر جا با مشکل مواجه شدید، این سیب را پیدا کنید و انگشت‌هایتان را روی آن بگذارید. من به شما کمک می‌کنم. برای اینکه سالم بمانید، آن را چهار قسمت کنید و بخورید.»

سپس، پدر بزرگ آنها را از زیر قرآن و نام چهارده معصوم (ع) و یک پلاک رزمنده عبود می‌دهد. آنها وارد کتاب می‌شوند و مراحل ذیل را مشاهده می‌کنند:

۱. وقتی وارد کتاب می‌شوند، صدای گریه یک نوزاد به گوش می‌رسد. بچه‌ها به طرف آن حرکت می‌کنند. بعد متوجه می‌شوند که آن بچه در شهری است که به آنها آب نمی‌رسد. بچه‌ها باید بروند جاهایی را که آب در آنجا اسراف می‌شود، پیدا کنند و جلوی اسراف آنها را بگیرند. وقتی شیرهای آب را بستند، آن نوزاد



۵. سپس، بوی دود احساس می‌کنند و می‌بینند که دود سیاهی دارد از سمت جنگل می‌آید. خیلی زود خودشان را به آنجا می‌رسانند. سپس، تصویری از آتش روشن کردن مردم پخش می‌شود که در طبیعت برای پخت غذا از آن استفاده کرده بودند و آن را خاموش نکرده بودند و باعث شده بود جنگل آتش بگیرد. سپس، بچه‌ها در جاهای مختلف با کپسول آتش‌نشانی به خاموش کردن آتش مشغول می‌شوند.

۶. بعد از اینکه آتش خاموش می‌شود، بچه‌ها به سوی دریاچه می‌روند تا دست و صورتشان را بشویند که بوی خیلی بدی استشمام می‌کنند. وقتی به سوی بو می‌روند، به دریاچه می‌رسند و در آنجا می‌بینند که مردم زباله‌هایشان را داخل دریاچه ریخته‌اند و بوی خیلی بدی گرفته است. آنگاه زباله‌های خشک را به صورت جداگانه از دریاچه می‌گیرند و آن را تمیز می‌کنند و زباله‌های دیگر را نیز کنار خیابان و در سطل زباله می‌ریزند.

۷. بعد از پایان این کار، سوار یک ماشین می‌شوند تا کمی گردش و استراحت کنند؛ اما متوجه می‌شوند که مشکلی هست؛ اما متوجه نمی‌شوند که چیست. سببی را که پدربزرگ به آنها داده بود، بیرون می‌آورند و هر چهار نفر انگشت خود را روی آن می‌گذارند. پدربزرگ به آنها نشان می‌دهد که افراد نابینا و سالمند می‌خواهند از خیابان رد شوند؛ ولی نمی‌توانند. بچه‌ها به طرف خیابان‌ها می‌روند و در جاهای مختلف، دست سالمندان و نابینایان را می‌گیرند و از خیابان رد می‌کنند.

خوشحال می‌شود و آب به آنها می‌رسد. سپس، بچه‌ها می‌روند و کمی در پارک استراحت کنند.

۲. یکدفعه صدای ناله می‌شنوند. وقتی می‌روند دنبال صدا، می‌بینند که صدای یک رُفتگر می‌آید که از شدت کمردرد در حال ناله کردن است. بعد، تصویری از زباله ریختن مردم در پارک نشان داده می‌شود. بچه‌ها به طرف پارک می‌روند و در چند جای مختلف که مردم زباله ریخته‌اند، آشغال‌ها را جمع‌آوری می‌کنند و بعد از اتمام کار، حال رُفتگر بهتر می‌شود. شب را در پارک چادر می‌زنند و استراحت می‌کنند.

۳. فردا صبح چند بلبل، آهو و خرگوش و دارکوب و سنجاب را می‌بینند که می‌آیند پیش بچه‌ها و می‌گویند چند نفر از آدم‌ها آمده‌اند و دارند درخت‌ها را از بین می‌برند و ما دیگر خانه نداریم. بچه‌ها می‌گویند اگر جنگل و درخت نباشد، دیگر اکسیژن هم نیست. سپس، می‌روند و در چند جای مختلف با انسان‌ها صحبت می‌کنند و آنها را از بریدن درختان منصرف می‌کنند.

۴. در مرحله بعد، بچه‌ها صدای یک ناله را در جنگل می‌شنوند. دنبال صدا می‌گردند و یکدفعه متوجه می‌شوند که آن، صدای یک درخت است که دارد از دست بعضی انسان‌ها شکایت می‌کند و می‌گوید: برخی روی من یادگاری می‌نویسند و من درد می‌کشم. بعضی شاخه‌های مرا می‌شکنند و عده‌ای نیز به من

بازی‌هایی مفید است که بتواند شخصیت فرد را با اخلاق و رفتارهای اخلاقی آشنا کند و آن را در وجود فرد نهادینه سازد و طبق نظریه کلبرگ، شخص به سطح پس‌عرفی برسد

تاب وصل می‌کنند. بچه‌ها این حرف‌ها را می‌نویسند و می‌برند به خانواده‌هایی که در جنگل نشستند، می‌دهند و آنها هم اگر تاب وصل کرده‌اند، آن را جدا می‌کنند و یا اگر کسی درختان را اذیت می‌کنند، به آنها تذکر می‌دهند.

پیشنهاد می‌شود بچه‌ها کمتر با بازی‌های رایانه‌ای وقت خود را سپری کنند؛ اما چون این مسئله در جامعه کنونی ما اجتناب‌ناپذیر شده، بهتر است که این تهدید را به فرصت تبدیل کرده، از طریق تربیت اخلاقی، آن را در نسل جدید نهادینه سازیم و این مهم امکان‌پذیر نیست، مگر با محتواها، گرافیک‌ها و سناریوهای جذاب اخلاقی که بتواند جای خود را در دل کودکان و نوجوانان باز نماید

می‌کنند و دعوتشان می‌نمایند که خون اهدا کنند. مردم هم این کار را انجام می‌دهند و هر واحد خونی که پُر می‌شود، اشک یک بچه قطع می‌شود و سپس، خنده بر لبانشان می‌نشیند.

۱۲. در جای دیگر، صدای دعای پدری می‌آید که از لحاظ مالی نمی‌تواند برای خانواده خود خوراک و پوشاک تهیه نماید. بچه‌ها حرکت می‌کنند و به سوی محله‌ها می‌روند و برای این پدرها، گل‌ریزان می‌کنند و پول‌ها را به دست پدر می‌رسانند و آنها نیز خندان می‌شوند و بچه‌هایشان هم شاد می‌شوند.

سخن آخر

پیشنهاد می‌شود بچه‌ها کمتر با بازی‌های رایانه‌ای وقت خود را سپری کنند؛ اما چون این مسئله در جامعه کنونی ما اجتناب‌ناپذیر شده، بهتر است که این تهدید را به فرصت تبدیل کرده، از طریق



۸. بعد از این مرحله، بچه‌ها متوجه ناراحتی بعضی انسان‌ها می‌شوند؛ ولی نمی‌فهمند که آن چیست. دوباره یکی از سیب‌ها را بیرون می‌آورند و انگشت خود را روی آن می‌گذارند. آنگاه پدر بزرگ چند تصویر به آنها نشان می‌دهد که در آن، ماشین‌ها در کنار بیمارستان بوق می‌زنند و بیماران ناراحت هستند. بعضی‌ها هنگام استراحت مردم، از دلو و ابزار سنگ‌بری استفاده می‌کنند، برخی بچه‌ها نیز در زمان استراحت مردم داخل کوچه‌ها بازی می‌کنند، بعضی به بهانه‌های مختلف راه را بند می‌آورند و در جایی که دارند بیماری را به سوی بیمارستان می‌برند، سدّ معبر می‌کنند. به هر حال، بچه‌ها باید این مشکلات را برطرف کنند.

۹. در این مرحله، بچه‌ها صدای یک تصادف به گوششان می‌رسد و می‌روند دنبال صدا تا ببینند صدا از کجاست؛ ولی چیزی متوجه نمی‌شوند و تصمیم می‌گیرند که از آن سیب‌ها دوباره استفاده کنند. پدر بزرگ می‌گوید: بعضی راننده‌ها دارند با سرعت بالا حرکت می‌کنند، بعضی‌ها از آنها خواب‌آلودند، عده‌ای در حال رانندگی با گوشی همراه صحبت می‌کنند، برخی هنگام رانندگی چیزی می‌خورند، بعضی کمر بند ایمنی نبسته‌اند، برخی از چراغ قرمز عبور می‌کنند و بعضی نیز از بین خطوط سفید، رانندگی نمی‌کنند. بچه‌ها با هم می‌روند و این راننده‌ها را پیدا می‌کنند و با آنها صحبت می‌کنند و یکی‌یکی مشکلات را حل می‌کنند.

۱۰. در مرحله بعد، بچه‌ها وارد یک شهر دیگر می‌شوند و می‌روند تا در پارک استراحت کنند که صدای اشک افراد سالمند می‌آید. بچه‌ها متوجه می‌شوند که بعضی سالمندان در خانه سالمندان چشم به راه بچه‌هاشان هستند. آنگاه می‌روند به چند خانه سالمند سر می‌زنند و یک شاخه گل به آنها می‌دهند و آنان را می‌بوسند و سالمندان نیز خیلی شاد و خوشحال می‌شوند.

۱۱. مرحله بعد، در جای دیگر صدای گریه بچه‌های بیماری را می‌شنوند که نیاز به خون دارند. بچه‌ها می‌روند و با مردم صحبت



تولید بازی‌های داخلی قدرتمند و متناسب با علاقه‌مندی‌ها و ترجیحات کاربران ایرانی، این امکان را فراهم می‌کند که بازیکنان از بازی‌هایی استفاده کنند که با وجود برخورداری از ویژگی لذت‌بخشی و شادای آفرینی، با جهان‌بینی و نظام فکری و ارزشی ایرانی - اسلامی نیز همسو باشند



تربیت اخلاقی، آن را در نسل جدید نهادینه سازیم و این مهم امکان‌پذیر نیست، مگر با محتواها، گرافیک‌ها و سناریوهای جذاب اخلاقی که بتواند جای خود را در دل کودکان و نوجوانان باز نماید. در خصوص بازی‌های رایانه‌ای و به‌ویژه بازی‌های تلفن همراه، مشاهده می‌شود که روند پیشرفت این بازی‌ها به‌طور کامل مبتنی بر تغییر فناوری است و در روندی همسوگرایانه با تحول در فناوری وب، نسل‌های متفاوتی از بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های تلفن همراه نیز ظاهر شده‌اند.

همچنین، در روند آینده‌نگرانه بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر پیشرفت فناوری وب می‌توان گفت که در آینده شاهد ظهور نسل جدیدی از بازی‌هایی رایانه‌ای و خاصه بازی‌های تلفن همراه خواهیم بود که در آن، شخصی‌شدن و فردی‌شدن بازی صورت می‌گیرد؛ به این ترتیب که روند انجام بازی بر اساس انتخاب‌های فردی خواهد بود و این انتخاب‌های بازیکنان است که سیر بازی را می‌سازد؛ به عنوان نمونه، در بسیاری از بازی‌ها، ارزش‌های اخلاقی در برابر انتخاب‌های غیرارزشی قرار می‌گیرد و اگرچه تحقیق انجام‌شده نشان می‌دهد که کاربران ایرانی به انتخاب‌های ارزشی بیشتر تمایل دارند، با وجود این، کنجکاوی و جذابیت یک تجربه جدید، می‌تواند آنها را به سوی یک انتخاب غیرارزشی بکشاند تا برای یک بار هم که شده، آینده بازی را به گونه‌ای دیگر مشاهده کنند. بنابراین، تولید بازی‌های داخلی قدرتمند و متناسب با علاقه‌مندی‌ها و ترجیحات کاربران ایرانی، این امکان را فراهم می‌کند که بازیکنان از بازی‌هایی استفاده کنند که با وجود

برخورداری از ویژگی لذت‌بخشی و شادای آفرینی، با جهان‌بینی و نظام فکری و ارزشی ایرانی - اسلامی نیز همسو باشند. (۱۷)

پی‌نوشت‌ها:

۱. پایگاه مشرق نیوز. دسترسی در: ۱۳۹۵/۱۱/۱۵. «چرا بازی‌های رایانه‌ای ایرانی مقابل مدل‌های غربی شکست خورده‌اند؟». نشانی:

<http://www.mashreghnews.ir/fa/news/436833>

۲. موسوی، سید ابوالفضل. «بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی». فصلنامه پژوهشنامه اخلاق. ۱۴. (۱۳۹۰): ۷۹ - ۱۰۸.

۳. همان.

۴. همان.

۵. مهناز علی‌اکبری دهکردی و محمداحسان تقی‌زاده. ۱۳۹۴. روان‌شناسی رشد. دانشگاه پیام نور. دوم. ص ۱۰۶.

۶. حسین‌زاده، اکرم و محمداحسان تقی‌زاده. ۱۳۹۳. اخلاق اسلامی. دانشگاه پیام نور. ص ۹.

۷. شهریاری، حمید. «اخلاق فناوری اطلاعات». فصلنامه ره‌آورد نور. ۷. (۱۳۸۳): ۲.

۸. مهناز علی‌اکبری دهکردی و محمداحسان تقی‌زاده. پیشین. ص ۶۳.

۹. همان، ص ۱۴۴.

۱۰. همان، ص ۱۵۵.

۱۱. همان، ص ۱۵۶.

۱۲. همان، ص ۱۸۲.

۱۳. همان، ص ۱۸۳.

۱۴. همان، ص ۱۹۱.

۱۵. همان، ص ۱۹۳.

۱۶. موسوی، سید ابوالفضل. «بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی». پیشین.

۱۷. پایگاه مشرق نیوز. پیشین. ■