



حجت‌الاسلام حبیب داستانی پنیسی؛ تولیدکننده و پژوهشگر حوزه بازی‌های رایانه‌ای

وضعیت‌شناسی و اهمیت بازی‌های رایانه‌ای

۴۰٪ بازی‌های تولیدی جهان از همان ابتدای تولید، مرزهای اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی، سیاسی و ملی 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 جمعیت کاربران این رسانه در ایران، هزینه‌کرد در بازی‌های دیجیتالی به امری متداول و نهاده‌یشده در جامعه تبدیل شده است و هر روز، بر عمق این فرهنگ افزوده می‌شود؛ به‌گونه‌ای که بر اساس آمار رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مجموع هزینه‌کرد بازی‌بازان ایرانی، تنها در سال ۱۳۹۸، ۴۳۰۰ میلیارد تومان است که ۲۷۰۰ میلیارد تومان آن، برای تهیهٔ 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 سنی 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 محلی که به‌صورت خودجوش در کشور ایران در این زمینه برگزار می‌شوند. تعدادی لیگ رسمی فعال 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 استریم‌کردن بازی‌ها (بازی‌کردن 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 استریم به تولید محتوا پرداخته‌اند و متوسط 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 به‌شدت علاقه‌مند به مشاهده استریم بازی توسط دیگر بازی‌بازان هستند و با توجه 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 مبلغان ادیان و فرهنگ‌های غربی، از اثرات بارز آن خواهد بود و اقتصاد نهفته در آن، اذهان و توجه مردم را به خود جلب خواهد کرد. به‌عبارت دیگر، بسیاری از بازی‌بازان ایرانی برای کسب درآمد‌های بعضاً قابل توجه، 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 مبلغی رایگان برای این فرهنگ تبدیل خواهند شد؛ مبلغانی در داخل خانواده‌های ایرانی؛ اما برای فرهنگ غیر ایرانی و غیر اسلامی و مصرف‌گرایانه (نه تولیدگرایانه).

واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و جهان مجازی

با تداوم پیشرفت‌های فناوریانه 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.

ESRB Rating	PEGI Rating	AGE Group	ACB (parental)	UK (BBFC)
		0+		
		6+		
		12+		
		16+		
		18+		



نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING ASSOCIATION

نظام رده‌بندی سنی بازی، متناسب با فرهنگ خودشان تولید کرده‌اند.

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 تلقی 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.



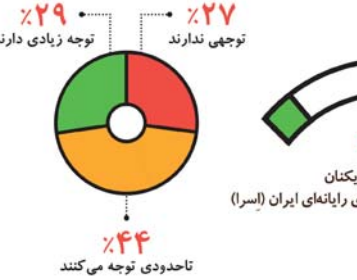
اسرا، علاوه بر رده‌بندی سنی، با پیکتوگرام‌های مخصوص خودش، به شما اطلاع می‌دهد که به چه میزان خشونت، ترس، دخانیات، ناهنجاری‌های اجتماعی، یأس و ناامیدی در بازی وجود دارد. هرچه تعداد دایره‌های مشکی بیشتر باشد، شدت آن آسیب بیشتر است. همچنین میزان سختی بازی و مهارتی که برای بازی کردن آن لازم دارید نیز، به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



البته شاید از خودتان پرسید که این‌ها چه اهمیتی دارد و شما‌که همه این بازی‌ها را می‌توانید، انجام دهید و مشکلی هم برایتان پیش نیاید؛ ولی اگر از تأثیر محتواهای رسانه‌ای بر ذهن و قلب پکتان 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 آوریم که از کودکی مستقیم به جوانی رفتند و دوران کودکی و نوجوانی را اصلاً تجربه نکردند.

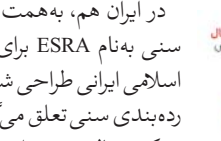
اگر مراقب سلامت خوراک جسم‌تان هستید، ده‌ها برابر مراقب خوراک روحتان هم باشید.



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، پرتغال، 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.

در حالیکه ۱۴ میلیون 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، متشکل از: صنعت، رسانه و هنر هستند و همانند دیگر رسانه‌ها، حاوی پیام‌هایی می‌باشند که در درون آن‌ها نهفته است؛ اما تفاوت بازی‌های دیجیتالی با دیگر رسانه‌ها از نظر عمق و ژرفای تأثیرگذاری در مخاطبان تا حدی 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 چلو مرغ 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.

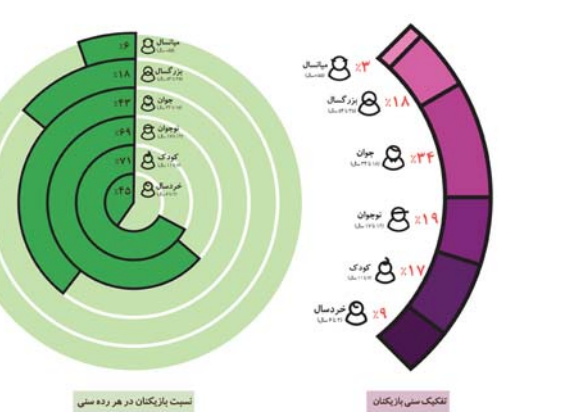
برای بازی‌های رایانه‌ای نیز در آمریکا، یک نظام رده‌بندی سنی به‌نام ESRB وجود دارد که بازی‌های دیجیتالی را رده‌بندی سنی می‌نماید و با برچسب‌های محتوایی پشت جلد بازی‌ها، محتوای درون بازی را قبل از خرید، به مخاطب خود اعلام می‌نماید.

اهمّیت بازی‌های دیجیتالی را می‌توان از سه منظر مطرح کرد:

(الف) جامعه هدف بازی‌های دیجیتالی و آمار

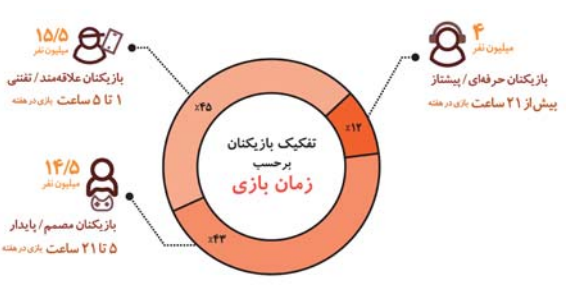
تعداد کاربران بازی‌های دیجیتالی در ایران به‌صورت روزافزون در حال گسترش است؛ به‌گونه‌ای که وزیر فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات، جناب آقای دکتر عیسی زارع‌پور در جلسه جلب رأی اعتماد در مجلس شورای اسلامی، آمار کاربران این بازی‌ها را بیش از ۳۵ میلیون نفر اعلام کرد و بنا بر آمار رسمی اعلام‌شده از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، تعداد بازی‌بازان ایرانی، به ۳۲ میلیون نفر در سال ۱۳۹۸ رسیده است (۳۸٫۵٪ جمعیت) و پیش‌بینی می‌شد، با توجه 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٪ جمعیت سال ۱۴۰۱) که این عدد به‌صورت غیررسمی، توسط معاونت نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تأیید شده است.

طبق آمار اعلامی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در سال ۱۳۹۸، حدود ۶۲٪ بازی‌بازان مذکر و ۳۸٪ مؤنث هستند و ۲۵٪ بازی‌بازان را کودکان، ۱۷٪ آن‌ها را نوجوانان، ۴۴٪ آن‌ها را جوانان، ۱۳٪ آن‌ها را میان‌سالان و ۱٪ از این جمعیت 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.



درحالی‌که ۱۴ میلیون 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:



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 خطری‌پذیری، 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، خطری‌پذیری، شکست و پیروزی، همه عواملی هستند که در مسیر این اختیار کردن‌های دیجیتالی، بازی را هرچه بیشتر جذاب و باور پذیرتر می‌کنند.

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

Metal Gear Solid ۳: Snake Eater 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 روح 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 برزد 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، کند و دردناک خواهد بود و به پایان رساندن این مرحله، بسیار طول خواهد کشید؛ چراکه باید با آثار و نتایج رفتارمان در این فضای درآور 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 الگوبری 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؟