



۲۲

ایران در جنگ جهانی بازی‌ها

گپ و گفت با عضو هیأت‌مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره تأثیر بازی‌ها بر جامعه

جنایات واقعی به تقلید از آدم‌های مجازی

کشورهای مختلف چه قوانینی برای جلوگیری از تأثیر سوء بازی‌های رایانه‌ای جشن دارند؟

۲۴



همیشه در بازی اجتماعی



بازی‌ها؛ ابزار تولید خیر جمعی یا شرّ اجتماعی؟

کارشناس رسانه‌های مجازی، از تأثیر‌گذاری صنعت گیم در فرهنگ نسل جوان می‌گوید

برای نوجوانان فقط بازی و سرگرمی هستند، اما برای سازندگان‌شان کالاهایی سودآورند که برای افزایش سود آوری آنها از هر ترفنند و هزینه‌ای استفاده می‌کنند. در طول سال‌هایی که از عرض‌اندام این بازی‌های جذاب رایانه‌ای در دنیای سرگرمی‌های نوجوانان می‌گذرد، افزودن چاشنی خشونت به ماجراها و افسانه‌های قهرمانان دیجیتال بیش از هر ترفنندی کارگر افتاده و با مسیخ و مدهوش کردن نوجوانان تشنه لذت و جذابیت، سودسروشاری را برای سازندگان‌شان به ارمغان آورده‌اند. در این میان آنچه جای اما و اگر دارد، فرجام تلخ نوجوانان مقهور مزه‌ها این چاشنی گس پولساز، در دنیای واقعی هم رها‌نیشان نمی‌کند و آنها را به ارتکاب جرایم خشن وامی‌دارد. در گفت‌وگو‌ی زیر «کمیل خجسته»، کارشناس رسانه‌های مجازی جوانب مختلف این بازی‌های رایانه‌ای خشن را شرح داده است:

بسیاری از کارشناسان معتقدند بازی‌های رایانه‌ای به عنوان مهم‌ترین ابزار سرگرمی نوجوانان، در برزور حالت‌های پرخاشسگرانه و ناهنجار بعضی از آنها تأثیر داشته است. بازی چگونه می‌تواند از یک ابزار سرگرمی به یک رسانه مروج خشونت تغییر ماهیت دهد؟

بازی یک ابزار است که بستگی دارد چطور از آن استفاده کنیم. تکرار قوانین بازی در واقع کشف معماها و راه‌حل‌های سؤالاتی است که بر اساس نرم‌ها و هنجارهای درون بازی طراحی شده‌اند. در بازی‌ها، گیم‌ر تلاش می‌کند این هنجارها و قوانین را کشف کند و بازیکن موفق با زبکنی است که بداند در هر بازی نظامی پاداش بر چه چیزی مبتنی است. در بحث آموزش، شهید مطهری می‌گوید ذهن پرسشگر می‌تواند یادگیرنده باشد، چون بازیکن می‌خواهد به ارحل‌ها برسد، آن هنجارها را کشف می‌کند، حالا این نرم‌ها و هنجارها می‌تواند مثبت یا منفی باشد. مثلاً بازی جی‌تی‌ای بر از قوانین منفی است. شما با انجام

کارهایی که مبتنی بر ناهنجاری است، جایزه می‌گیرید، پولتان زیاد می‌شود و امتیازاتتان بالا می‌رود. با این روش ناهنجاری‌های مطلوب طراحی بازی آموزش داده می‌شود. بازی کارکرد مثبت هم دارد و می‌توان از این ابزار برای آموزش موضوعاتی مانند آلودگی‌های شهری، آلودگی‌های طبیعی و نظام مالی استفاده کرد. می‌توان بازی را برای معرفی فرهنگ خود و ایجاد هنجارها و آلودگی‌ها به کار گرفت.

تا امروز به چه اندازه در مسیبر تبدیل تهدید بازی‌های رایانه‌ای به فرصت موفق بوده‌ایم و در این زمینه چه اقداماتی انجام شده است؟

ما در صنعت گیم و بازی‌سازی به یک جهش بزرگ نیاز داریم. ما به دلایل مختلف، حوزه‌های صنعت بازی را باید تقویت کنیم. در حوزه حکمرانی صنعت گیم، حوزه بازی‌سازی رگولاتور و تجهیزات استودیوی ساخت بازی از دنیا عقب مانده‌ایم و در سطحی از بازی‌های موبایلی متوقف شده‌ایم. بخشی از این عقب‌ماندگی به دلیل مسائل اقتصادی است. در واقع بازی‌های مهم موبایلی در اختیار کمپنی‌های بزرگ چینی و آمریکایی است و این باعث شده از بازار پرسود و اقتصادی تولید فناوری‌های دیجیتال عقب بمانیم.

برای تحول در این صنعت و ایجاد زمینه رقابت با بازار‌های جهانی باید اقداماتی اساسی شود. در درجه اول ما در کشور یک لایه حکمرانی رگولاتور داریم که باید بتواند زمینه سرمایه‌گذاری بزرگ را ایجاد کند. در این زمینه باید ساختار و تجهیزات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که مربوط به دهه ۸۰ است، بازآفرینی و بازیابی‌شوند تا مدل تعامل و ارتباط آن با صنعت گیم‌سازی و گیم‌بازا به‌روز شود.

در درجه دوم حکمران‌ها و گیم‌سازها باید اراده کنند وارد بازار‌های بزرگ و حوزه‌های جدی‌تر این صنعت شوند و به بازار‌های کوچک قانع نشوند. موضوع سوم بحث ورود داده و دانش و تجربه و مهارت‌های موجود است که باید هم از سمت حکمران اتفاق بیفتند و هم از سمت بازی‌ساز تا بتوانند با شرکت‌هایی که در این

حوزه‌ها به پیشرفت کردند، در مدل‌های مختلف وارد همکاری شوند.

با توجه به منافع محور بودن شرکت‌های خصوصی تولیدکننده و ارائه‌کننده بازی‌های رایانه‌ای، چگونه می‌توان رگولاتوری و سرویس‌داری صنعت گیم را به سمت منافع ملی تغییر داد؟

الان بازی کال‌آف‌دیوتی از بازی‌های رایجی است که در بین گیم‌رها ایرانی از جذابیت‌هایی



بازی یک ابزار است که بستگی دارد چطور از آن استفاده کنیم. تکرار قوانین بازی در واقع کشف معماها و راه‌حل‌های سؤالاتی است که بر اساس نرم‌ها و هنجارهای درون بازی طراحی شده‌اند. در بازی‌های مجازی، گیم‌ر تلاش می‌کند این هنجارها و قوانین را کشف کند و بازیکن موفق با زبکنی است که بداند در هر بازی نظامی پاداش بر چه چیزی مبتنی است. در بحث آموزش، شهید مطهری می‌گوید ذهن پرسشگر می‌تواند یادگیرنده باشد، چون بازیکن می‌خواهد به ارحل‌ها برسد، آن هنجارها را کشف می‌کند، حالا این نرم‌ها و هنجارها می‌تواند مثبت یا منفی باشد. مثلاً بازی جی‌تی‌ای بر از قوانین منفی است. شما با انجام

بخوردار است. آخرین نسخه این بازی با داستان به شهادت رساندن یک فرمانده ایرانی شروع می‌شود که ظاهر، چهره و مدل شهادت آن نشان می‌دهد سردار سلیمانی است. شرکت آمریکایی اکتیویژن که بازی کال‌آف‌دیوتی را ساخته، حتما

بازار برایش اهمیت دارد ولی هم‌زمان با فعالیت اقتصادی و کسب منافع مادی، تأثیرگذاری کار فرهنگی خود را هم ایجاد می‌کند. برای مقابله با این تهاجم فرهنگی ما در بازار بازی نمی‌توانیم کوتاه بیاییم و باید محصولی مخاطب‌پسند بسازیم که با محصولات جهانی قابل رقابت باشد و فراگیری محصول اتفاق بیفتد. برای تحقق این هدف لازم است مدل‌های حمایتی مختلف تسهیلگری و شتابدهی را داشته باشیم و از آلودگی‌های خیروبی‌های هنجاری قرار می‌گیرند و هم در چارچوب بازی و مخاطب‌پسند هستند، حمایت کنیم.

یکی از دلایل اقبال نسل جوان از بازی‌های رایانه‌ای غیروبومی، غیر جذاب بودن تولیدات داخلی است. این عدم جذابیت محصول از عدم شناخت بازی‌سازان ایرانی از روحیات و فضای فکری نسل جوان ناشی می‌شود یا قوانین و محدودیت‌ها دست بازی‌سازان را بسته‌اند؟

ما بازی‌های موبایلی ایرانی خوبی داریم که در آمار کافه‌بازار و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مخاطبان زیادی دارند و در فهرست ۱۰ گیم برتر بر مصروف ایران جای گرفته‌اند. مانند بازی بافلوا و گل مراد در قالب معمایی، بازی کلاچ که شبیه‌سازی رانندگی است و بازی پسر خوانده که جزو بازی‌های استراتژی محسوب می‌شوند، ولی واقعیت این است که این بازی‌ها از نظر فناوری مربوط می‌شوند به حداکثر وب ۲ و در فناوری تولیدات بازی‌های کنسولی و کامپیوتری مانند فیفا، پابجی، کال‌آف‌دیوتی و جی‌تی‌ای و این قبیل بازی‌ها که چارچوب خاصی دارند، خلأ ما جدی است. ما مستولاتی داریم که شناخت درستی از نوجوانان دارند، اما در ۸ تا ۱۰ سال اخیر نظام اولویت‌مان روی به‌روزسازی زیرساخت‌های این صنعت تمرکز نداشته و ناظر به این تغییر فناوری سازمان‌های ما به‌روز نشده‌اند؛ یعنی زیرساخت را آورده‌ایم، موبایل‌ها را هوشمند کردیم و تکمیتیم صنعت متصل به آن گیم‌هت هست، پس باید بازی‌های دهه ۸۰ تغییر پیدا کنند.

قوانین ساخت بازی‌های رایانه‌ای کشور را چگونه بر آورد می‌کنید؟

ما برای مقابله با این تهدید بازی‌های رایانه‌ای، مخاطبان زیادی دارند و در فهرست ۱۰ گیم برتر بر مصروف ایران جای گرفته‌اند. مانند بازی بافلوا و گل مراد در قالب معمایی، بازی کلاچ که شبیه‌سازی رانندگی است و بازی پسر خوانده که جزو بازی‌های استراتژی محسوب می‌شوند، ولی واقعیت این است که این بازی‌ها از نظر فناوری مربوط می‌شوند به حداکثر وب ۲ و در فناوری تولیدات بازی‌های کنسولی و کامپیوتری مانند فیفا، پابجی، کال‌آف‌دیوتی و جی‌تی‌ای و این قبیل بازی‌ها که چارچوب خاصی دارند، خلأ ما جدی است. ما مستولاتی داریم که شناخت درستی از نوجوانان دارند، اما در ۸ تا ۱۰ سال اخیر نظام اولویت‌مان روی به‌روزسازی زیرساخت‌های این صنعت تمرکز نداشته و ناظر به این تغییر فناوری سازمان‌های ما به‌روز نشده‌اند؛ یعنی زیرساخت را آورده‌ایم، موبایل‌ها را هوشمند کردیم و تکمیتیم صنعت متصل به آن گیم‌هت هست، پس باید بازی‌های دهه ۸۰ تغییر پیدا کنند.
قوانین ساخت بازی‌های رایانه‌ای کشور را چگونه بر آورد می‌کنید؟

خلاصه گزارش

زاویه دید

بازیکنانی که بازپچه شدند

بازی‌های رایانه‌ای در رفتارهای خشونت‌آمیز نوجوانان معترض تأثیر داشته‌اند

بازی‌های رایانه‌ای از مهم‌ترین ابزارهای رسانه‌ای است که کشورهای غربی برای تهاجم فرهنگی و جامعه عمل پوشاندن به اغراض سیاسی خود استفاده می‌کنند. در اعتراضات اخیر شواهد نشان می‌دهد محتوای ارائه شده در این ابزار رسانه‌ای در بروز رفتارهای خشن و ناهنجار از سوی برخی از آشوبگران نوجوان بی‌تأثیر نبوده است.

یافته‌های پژوهشی که براساس مصاحبه با ۷۰ معترض بازدیدشده انجام گرفته، نشان می‌دهد نوجوانانی که تحت تأثیر بازی‌های رایانه‌ای و فضای مجازی به رفتارهای خشن اقدام کرده‌اند، بیشتر از آنکه در واقعیات و دنیای واقعی زندگی کنند، در فضای مجازی سیر می‌کنند و در این فضا، در برابر محتوای رسانه‌ای که دریافت می‌کنند، مسخ شده و تسلیم هستند. در فضای روانی بعضی از این افراد، رفتار و حالات اشخاص دوقطبی مانند احساسات خشم و شادی گذرا مشاهده می‌شود که برای بروز رفتارهای مختلف به آنها انگیزه می‌دهد. بر اساس این پژوهش بدون حد و مرز بودن رفتار و احساسات از دیگر مشخصات رفتاری نوجوانانی است که تحت تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن، به قانون‌گریزی و بروز رفتارهای ناهنجار رو آورده‌اند. یکی از آنها که در این پژوهش خود را گیم‌ر حرفه‌ای معرفی می‌کند، می‌گوید: «۱۲، ۱۳ ساله بود که وارد فضای مجازی شدم و از این فضا و بازی‌های دیجیتال تأثیر زیادی گرفتم.» این دختر جوان که در صفحات مجازی خود، مردم را به شیطان‌پرستی و دوری از برنامه‌های مذهبی دعوت کرده می‌گوید: «من تحت تأثیر بازی‌های دیجیتال به رفتارهای خشن و هیجانی تمایل پیدا کردم و در یکی از پست‌هایی که منتشر کردم، از مردم خواستم اسمال محرم خیمه‌های عزای امام حسین (ع) را آتش بزنند.» و استراتژی‌های جنگی را که در جریان این بازی‌ها موخته، به مخاطبان صفحات مجازی آموزش داده و آنها را تشویق کرده با این روش‌ها اعتراضات را به آشوب و اغتشاش بکشانند. یکی دیگر از معترضان به محتوای بازی‌های رایانه‌ای کال‌آف‌دیوتی اشاره کرده و می‌گوید: «در این بازی ما فرماندهان ایرانی مانند سردار سلیمانی را با اسلحه نشانه می‌گیریم و آنها را به شهادت می‌رسانیم. بر اثر تکرار این بازی من از شخصیت‌های نظامی و فرماندهان کشور احساس خشم و نفرت می‌کردم و وقتی فضای کشور نارام شد، تصمیم گرفتم با خرید سلاح گرم به میدان بیایم و به تقلید از این بازی نیروهای انتظامی را که دشمنی خود می‌دیدم هدف قرار دهم.»

تکرار قوانین بازی در واقع کشف معماها و نرم‌ها و هنجارهای درون بازی طراحی شده‌اند. در بازی‌ها گیم‌ر تلاش می‌کند تا این نرم‌ها و قوانین را کشف کند.

ما در صنعت گیم و بازی‌سازی، به یک جهش بزرگ نیاز داریم و به دلایل مختلف، حوزه حکمرانی صنعت گیم، حوزه بازی‌سازی رگولاتور و تجهیزات و استودیوی ساخت بازی از دنیا عقب مانده و در سطحی از بازی‌های موبایلی متوقف شده‌ایم.

برای مقابله با این تهاجم فرهنگی نمی‌توانیم در بازار بازی، کوتاه بیاییم و باید محصولی مخاطب‌پسند بسازیم که با محصولات جهانی قابل رقابت باشد و فراگیری محصول اتفاق بیفتد.

ابزار برای عوام و خواص بعضی از محتواهایی که در صفحات مجازی سلبریتی‌ها منتشر شده، فضایی شبیه بازی‌های دیجیتال دارند که با استفاده از آنها، حقیقی بودن پروژه کشته‌سازی را به مخاطبان القا می‌کنند. در یکی از این بازی‌های طراحی شده ترور و قتل نیروهای امنیتی با حجمی کمین و پرتاب بمب آتش از پشت‌بام به وضوح آموزش داده می‌شود. اتاق فکر و طراحی بعضی از این بازی‌های هدفدار در داخل کشور قرار دارد و گفته‌های حسین طائب، رئیس سابق سازمان اطلاعات سپاه این موضوع را تأیید می‌کنند. او در حالی که از انهدام یک شبکه بازی‌های کامپیوتری خبر داده، گفته است: «به یک شبکه بازی‌های کامپیوتری ضربه زدیم، ۳ نفر از رأس مجموعه با دو هواپیما که بودند و مأموریت‌شان این بود که بازی‌هایی تولید کنند که در آنها خشونت، هیجان و لابلای‌گری باشد. آنها قصد دارند چالش‌خانی را به چالش اجتماعی تبدیل کنند.»

همه جا رگولاتوری، گزینش و چارچوب‌سازی و رعایت نرم و هنجارها لازم است، مشکل اینجاست که چرخ‌دنده‌ها به هم وصل نیستند. ما رگولاتوری را داریم، اما سرمایه‌گذاری، تسهیلگری و پشتیبانی برای ساخت بازار اتفاق نیفتاده است.

در جنگ رسانه‌ای نظاره‌گر نباشیم چر شواهد و شرایط سبب شده عده‌ای از چندبره‌های نظامی و روحانیون کشور در باره اثرات این بازی‌ها هشدار دهند. حجت‌الاسلام ابوالفضل احمدی، دبیر ستاد ما به معروف و نهی از منکر یکی از این چهره‌هاست که عنوان کرده: «دشمن شدید با ادراوی دهه هشتاد و نودی‌ها سرمایه‌گذاری کرده و بنا دارد این قشر را در مقابل اسلام، احکام و شریعت دین قرار دهد. برخی بازی‌های هیجانی رایانه‌ای برای به میدان آوردن نوجوانان در چنین روزی برنامه‌ریزی شده بود.» موضع‌گیری ستاد بازی و سرگرمی حوزه علمیه که به لزوم فراهم‌بودن بستری لازم برای تأثیرگذاری بازی‌های دیجیتال اشاره شده، کامل‌کننده این اظهار نظر بوده و در آن قید شده است: «از اتاهمزی خارج از اندازه و انداختن تمام گناه حوادث اخیر به گردن بازی‌های کامپیوتری باید بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: «روایت و داستانی که در بازی کال‌آف‌دیوتی از شهادت سردار سلیمانی و شهید ابومهدیس دیده می‌شود، در بازی‌های دیجیتال دیگر هم با روایت‌های دیگری از پروژه‌های نظامی مانند حمله به تهران یا حمله به نیروی نظامی ایران وجود داشته است. عدم تولید و حضور ناشنکر در عرصه بازی‌های سیاسی مفهومی و رمزنگاری و سفارشی‌شده تکنانی به‌خودمان دهیم و پس از ۸ سال به حمایت و جریان‌سازی و تولید پیرا دیسک، می‌توانیم بازی‌های بسازیم که در آن یک ژنرال آمریکایی و مصوبت‌هایم را سوزنه کنیم. این جنگ رسانه‌ای آغاز شده و ما نباید نظاره‌گر باشیم.»

باید سهمی از مخاطبان بازار بازی‌های دیجیتال به‌دست آوریم. برای این هدف نیاز است تا بازار امنی ایجاد کنیم. بازاری که گیم‌ر به آسانی بتواند از امکانات و محصولات آن منتفع شود و ناشران و بازی‌سازان تمایل پیدا کنند تا در آن سهمی داشته باشند.

را با استفاده از فناوری روز می‌توانیم تبدیل کنیم به امید و خیر جمعی.» بازی‌های جدید هم از همین روابط شبکه‌ای را می‌سازند که می‌تواند جنبش‌ساز و رفتار‌ساز باشد. کاستنز معتقد است در مقابل خشم، امید هم وجود دارد، کاربر با ایجاد احساس خشم تلاش می‌کند احساسات و باور آدم‌ها را برای اقدام ششورانه به خدمت بگیرد. از سوی دیگر این محسوسات و توانایی‌های انسان

بازی‌ها خشم و امید می‌آفرینند

مانند خشم و امید را برانگیزانند؛ چرا که آنها با تولید محتوا، ایجاد ارتباط مستمر و متصل بر بستر شبکه، روابط شبکه‌ای را می‌سازند که می‌تواند جنبش‌ساز و رفتار‌ساز باشد. کاستنز معتقد است در مقابل خشم، امید هم وجود دارد، کاربر با ایجاد احساس خشم تلاش می‌کند احساسات و باور آدم‌ها را برای اقدام ششورانه به خدمت بگیرد. از سوی دیگر این محسوسات و توانایی‌های انسان

نظریه کاستنز است. این نظریه مطرح می‌کند فناوری‌های ارتباطات نوین با محوریت اینترنت موجب شده ما با روابط شبکه‌ای جدیدی روبه‌رو شویم که محتوای تولیدشده در آن موجب خشم می‌شود. بر اساس نگاه کاستنز در فناوری‌های نوین توسعه و تولید محتوا و ارتباطات شبکه‌ای که ایجاد می‌شود، فراگیری گسترده‌ای دارد و در این فضا افراد مختلف می‌توانند محتوایی تولید کنند که احساسات جامعه

بسیاری از معترضان جوان پس از بازدید عنوان کرده‌اند که تحت تأثیر بازی‌های رایانه‌ای دست به خشونت زده‌اند. کمیل خجسته در ساره چگونگی آلودگی‌ی نوجوانان از محصولات دیجیتال می‌گوید: «در مورد تأثیرگذاری فناوری‌های جدید ارتباطاتی در بروز خشم، ادبیات و نظر به‌های جهانی وجود دارد که در مقابله‌ای به نام «خشم اخلاقی و نفت اینترنت» یا کتاب «روایت و کنش جمعی» که نشر اطراف منتشر کرده با کتاب شبکه‌های خشم و امید کاستنز، این ادبیات مورد بحث و گفت‌وگو قرار گرفته است. یکی از جامع‌ترین نظریه‌های جهانی در این مورد،