

درنگی بر ناهنجاری‌های بازی‌های دیجیتال

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۱/۱۶ - تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۲/۳۱

خلاصه

مقدمه

امروزه بازی‌های دیجیتال بین افراد شایع شده است، این بازی‌ها دارای مزایا و چالش‌هایی می‌باشد که نیاز محققان به آن پیردازند؛ پژوهش حاضر با هدف شناخت و تحلیل ناهنجاری‌های ساعد از بازی‌های دیجیتال تهیه شده است.

روش کار

به منظور دستیابی به اهداف پژوهش، تعداد ۲۸ نفر بازیکن مرد و زن ساکن تهران که تجربه کافی با این بازی را داشتند به روش گلوله برفی انتخاب و با آن‌ها مصاحبه انجام شد. داده‌های گردآوری شده به روش مصاحبه، با سنجش کیفی، کدگذاری شده و بر اساس کدگذاری‌های انجام شده، مدل پارادایمی بدست آمد.

نتایج

نتایج تحلیل داده‌ها نشان داد که ناهنجاری‌های بازی‌های دیجیتال، در دو قالب سطحی و عمیق بر مخاطب خود تاثیرگذار هستند. بازی‌های دیجیتال یک رسانه مهم اجتماعی در عصر حاضر هستند که پذیرش معیارهای موجود در بازی‌ها منجر به انطباق معیارهای بازیکنان بازی‌های دیجیتال با معیارهای موجود در بازی‌ها می‌شود. برخی از ناهنجاری‌های دیجیتال، عمدی، خلاقانه و سیاسی است و برخی دیگر، عمومی و اتفاقی است. عمده مخاطبان بازی‌های دیجیتال، نسبت به ناهنجاری‌ها درک روشنی ندارند. علت آن فقدان جایگزین مناسب است. برخی از مخاطبان این بازی‌ها، عامدانه، قاصدانه و عالمانه به محیط ناهنجاری ورود پیدا کرده و حسب شرایط و ظرفیت‌های آنان، از این فضای بازی‌های دیجیتال آسیب می‌بینند. بازی کال آودیوتی نیز القاکننده ناهنجاری است اگرچه جذابیت‌های بصری آن، برای مخاطبان پرننگ تر است.

نتیجه‌گیری

با فرهنگ‌سازی و مدیریت می‌توان، ناهنجاری‌های بازی‌های دیجیتال را کاهش داد و به منظور رشد افراد از بازی‌ها استفاده کرد.

کلمات کلیدی

هنجار، ناهنجاری، بازی‌های دیجیتال، بازی کال آودیوتی
پی‌نوشت: این مطالعه فاقد تضاد منافع می‌باشد.

نرجس پژمان فر^۱

فریبرز باقری*^۲

بیتا نصرالهی^۳

^۱ دانشجوی دکتری، گروه روانشناسی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

^۲ دانشیار گروه روانشناسی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

^۳ استادیار گروه روانشناسی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

* گروه روانشناسی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

Email: f.Bagheri@srbiau.ac.ir

مقدمه

بازی‌های دیجیتال، به‌عنوان رسانه در جهان شناخته می‌شوند که می‌توانند هنجارهایی به مخاطب خود القا کنند. باید توجه داشت که مفهوم هنجار در بازی‌های دیجیتال، شامل معیار و نوع خاصی از رفتار یا تفکر است که بر مبنای آن تمایز بین بد یا خوب، بهنجاری یا ناهنجاری شکل می‌گیرد (۱). در بازی‌های دیجیتال نیز به صورت صریح یا ضمنی هنجارهایی وجود دارد و این بدین معنی است که به ذهن و رفتار مخاطب خود قدرت جهت‌دهی دارد. می‌توان به لحاظ کارکرد هنجارهای موجود در بازی‌ها به هنجارهای موجود در کتب درسی تشبیه کرد (۲). خاستگاه فکری و فرهنگی هنجارهای موجود در بازی‌های دیجیتال برخاسته از فرهنگ تولیدکننده هر بازی دیجیتال است و اینگونه فرهنگ و تفکر سازنده بازی به مخاطبان معرفی و امکان انتقال پیدا می‌کند. باید توجه داشت که به قدرت ایجاد و یا تغییر هنجارها در بازیکنان به ویژه مخاطبان با سن کم، نباید با نگاهی سطحی نگریسته شود. بازی‌ها از سویی بر همه انواع رسانه‌های تعاملی از تلویزیون گرفته تا فیلم، موبایل و اینترنت اثر داشته‌اند و از سوی دیگر بازی‌ها، فعالیت‌های افراد در زندگی عینی را تحت تأثیر خود قرار داده‌اند، حتی زندگی افرادی که بازی نمی‌کنند یا در رسانه‌های تعاملی مشارکت ندارند (۳).

بازی «کال آودیوتی» یا «ندای وظیفه»^۱ از جمله بازی‌هایی است که با ژانر اکشن، اقدامات نظامیان آمریکایی در کشورهای مختلفی همچون سودان، اتیوپی، آذربایجان، چرنوبیل (جنگاوری مدرن ۱-۲۰۰۷)، افغانستان، قزاقستان، روسیه، آمریکا (جنگاوری مدرن ۲-۲۰۰۹)، آمریکا (جنگاوری مدرن ۳-۲۰۱۱)، سئول، بغداد، بلغارستان (جنگاوری پیشرفته ۱-۲۰۱۴) و نقاط مختلف جهان با تمرکز بر غرب آسیا (جنگاوری پیشرفته ۲-۲۰۱۹) معرفی و قدرت نظامی، فرهنگی، سیاسی (و تولید بازی‌های دیجیتالی) خود را از طریق این رسانه، به نمایش گذاشته است (۴). این بازی، در سایر بازی‌ها نیز تأثیر گذاشته

است و خط فکری آن در بازی‌های دیگر، جریان دارد. دغدغه و سؤال اصلی تحقیق این است که ناهنجاری‌های بازی‌های دیجیتال از نظر کیفی چگونه است؟ برای همین منظور، مطالعه موردی بازی ندای وظیفه یا کال آودیوتی مورد بررسی قرار می‌گیرد تا ناهنجاری‌های این بازی بر مخاطب بررسی شود و از نظر کیفی، انتقال ناهنجاری‌ها از طریق بازی‌های دیجیتال، مورد ارزیابی قرار گیرد (۵).

از نظر روان‌شناسی، رفتار نابهنجار، رفتاری است که از یک هنجار پذیرفته‌شده، منحرف گردیده و به خود فرد یا دیگران آسیب می‌رساند. این تعریف شامل (یا حداقل پذیرای) معیارها و جنبه‌های گوناگونی در رابطه با رفتار است. همچنین به‌درستی متضمن این واقعیت است که هیچ‌گونه مرز دقیق و - به‌طور جهانی - پذیرفته‌شده‌ای که رفتار بهنجار را از رفتار نابهنجار تفکیک نماید وجود ندارد (۶). ناهنجاری‌های رفتاری موجب می‌شود تا نظم عمومی و اجتماعی جامعه دستخوش تغییر و دگرگونی شود (۷). ناهنجاری نوعی اعمال خلاف عرف و اجتماع است که باعث ایجاد تضاد در جامعه شده و رفتار اتخاذشده از سوی مرتکب، مورد تأیید جامعه نیست. ناهنجاری می‌تواند مثالی مانند پوشش نامناسب افراد باشد که گاه مورد اعتراض قرار می‌گیرد و گاه تحمل می‌شود. به‌هرحال، این نوع پوشش مورد تأیید عرف جامعه نیست (۸).

در جامعه کنونی ایران، موضوعاتی مانند پارتی، سکس‌چت، مشاهده و تصاویر پورن، مصرف مشروبات الکلی، مواد مخدر، رابطه نامشروع، اعمال منافی عفت، تظاهر به اعمال حرام، حضور بدون حجاب شرعی، بدحجابی، مزاحمت نسبت به بانوان، مزاحمت وسیله تلفن یا دستگاه‌های مخابراتی، توهین، استفاده از الفاظ رکیک به‌عنوان شوخی یا طوطی معمول، پارک کردن خودرو در محل نامناسب، رانندگی با شیوه نامناسب، آزار مردم به‌وسیله خودرو شخصی، تعرض به حقوق شهروندی توسط حاکمیت و ... ناهنجاری محسوب می‌شوند. بدون شک

¹ call of duty

نمایشی و تلاش برای الگوبرداری از روابط آن‌ها با یکدیگر می‌تواند در رسیدن به نوعی ارتباط صحیح اجتماعی با دیگران و هموعان خود، مسیر را بپیمایند (۱۰).

به‌طور کلی شاید بتوان این‌گونه بیان کرد که از طریق بازی کردن، قالب اصلی زندگی این کودکان و نوجوانان ریخته شده و در واقع بازی یکی از روش‌های مناسب برای درمان مشکلات مختلف کودکان است. چراکه کودک قادر نیست از استدلال و مهارت‌های کلامی استفاده و احساسات، افکار و رفتارهایش را به‌صورت قابل‌درکی برای بزرگ‌سالان بیان کند. برای کودکان اسباب‌بازی مانند کلمات عمل می‌کند و بازی مکالماتی است که با استفاده از آن‌ها انجام می‌شود. در تایید موارد مذکور می‌توان چنین گفت که امکان بازی و سرگرمی، اجازه تصمیم‌گیری و فکر کردن در افزایش خلاقیت کودکان تأثیر بسیار دارد (۷). بازی به کودک امکان درک بهتر ارتباط جسمی خود با محیط و سایر کودکان را فراهم می‌آورد. در بازی، نکات مهمی چون سازگاری با دیگران، آشنایی با پیرامون خود، شناخت و درک اشیا و پدیده‌ها، چگونگی واکنش‌های مردم در شرایط مختلف، زبان و چگونگی استفاده از تخیل و تصور در بیان ادراک و حالات فردی و نهایتاً شناخت توانایی‌های فیزیکی و فکری فردی را می‌آموزند (۱۱).

هنجار، ناشی از فرهنگ است، درک هنجارها نیز ناشی از فرهنگ است؛ یعنی اگر در فرهنگی، پذیرش معیار از سوی افراد خارج از مرزها، مورد پذیرش قرار بگیرد، امکان درک آن وجود دارد. اگر این موضوع تنها به دلیل آمریکایی بودن کشور سازنده بازی، قرار باشد در قبال هنجارشناسی مقابله کند، خود دچار نوعی ناهنجاری تبعیضی است که بر مبنای عقلی پایه‌ریزی نشده است. عمده بازیکنان بازی‌های دیجیتالی معیارهای فوق‌الذکر را از طریق بازی و براساس جذابیت‌های بصری که به کمک بازی قابل‌درک است پذیرفته‌اند و سایر موضوعات جانبی که در مقابله با هنجارشناسی است را بی‌ثمر می‌دانند. این حقیقت نیز قابل‌انکار است که به کمک بازی‌های دیجیتالی، مصورسازی ذهنی برای انسان شکل می‌گیرد و در افزایش خلاقیت، تخیلات

بازی‌های دیجیتالی یکی از روش‌هایی است که کودکان و نوجوانان و سایر افراد از طریق آن احساسات درونی خود را شناخته و در پی آن می‌توانند با ارائه یک نمایش یا ترسیم نقاشی این احساسات را به‌ظهور برسانند؛ بنابراین ادعا می‌شود که بازی و هنر از جمله عواملی هستند که می‌توانند در آزاد شدن فکر کودکان و در نتیجه رشد و تکامل خلاقیت آنان تأثیرگذار باشند. به‌منظور توصیف مطلب مورد ادعا، نقش بازی را در رشد خلاقیت کودکان و سایر افراد بررسی می‌کنیم:

در فرهنگ علوم رفتاری، بازی کودکان را فعالیت آزاد میان آن‌ها برای لذت بردن و سرگرمی و فعالیت مستقیم یا غیرمستقیم کودکان به نسبت رشد تکامل رفتارشان انجام دهند تعریف می‌کنند. کلیه حرکات و سرگرمی‌های کودکان بر رشد جسمی و ذهنی آن‌ها تأثیر مستقیم دارد. روان‌شناس‌ها بر این باورند که بازی مکمل رشد، جسمی، روحی و اجتماعی کودکان است و در حین بازی و فعالیت‌های دسته‌جمعی شخصیت کودک شکل گرفته و تعاملات اجتماعی را فرامی‌گیرند (۹). تمامی کودکان حتی کم‌روترین و محبوب‌ترین آن‌ها از انجام بازی لذت می‌برند؛ بنابراین یکی از اساسی‌ترین اهداف در نظر گرفته‌شده برای کودکان در این مراکز بایستی به اغنا میل سیری‌ناپذیری کودک به بازی و فعالیت باشد. کودکی که از لحاظ عاطفی دچار مشکل شده است نمی‌تواند در سطح کلامی و با استفاده از کلمات احساسات خود را بیان کند. بلکه این بازی است که ابراز عینی عواطف کودک است. این شیوه‌ای است که کودک از طریق آن با دنیای پیرامون خود تعامل می‌کند. برخی از محققان بر این باورند که بازی تمرینی است از یک زندگی واقعی و کودکان به‌وسیله آن خود را آماده برای زندگی آینده‌شان می‌کنند. در همین زمینه، بازی‌های نمایشی تأثیر بسیاری بر کودکان و نوجوانان خواهد داشت. ارزش بازی‌های نمایشی بر هیچ فردی پوشیده نیست. بازی‌های نمایشی علاوه بر تقویت، حس بینایی، شنوایی، حافظه و غیره می‌تواند در به‌تصویر کشیدن روابط صحیح انسان‌ها و طرز برخوردشان با یکدیگر و ارائه الگوهای مناسب رفتاری بسیار مؤثر است. کودکان و نوجوانان با دیدن شخصیت‌های

چراکه مطالعه‌ی فرایند تأثیرگذاری ناهنجاری‌ها بر مخاطبان بازی‌های دیجیتال، به‌عنوان یک سازه‌ی اجتماعی در قالب تجربه‌ی زیسته‌ی انسان‌ها می‌گنجد و تجربه‌ی زیسته را نمی‌توان با آمار و ارقام مشخص کرد. آنچه باید مدنظر قرارداد این است که پژوهش کیفی طیف گسترده‌ای از روش‌ها، از تحلیل محتوای کیفی و تحلیل گفتمان گرفته تا نظریه زمینه‌ای و مطالعات مردم‌شناختی و نشانه‌شناسی و... را شامل می‌شود. از بین روش‌های مذکور در تحقیق کیفی، در این پژوهش از روش نظریه زمینه‌ای استفاده شده است. نظریه زمینه‌ای (نظریه مبنایی، گرند تئوری) عبارت است از آنچه به‌طور استقرائی از مطالعه‌ی پدیده‌ای به دست آید و بیانگر آن پدیده است. به‌عبارت‌دیگر آن را باید کشف کرد، کامل نمود و به‌طور آزمایشی از طریق گردآوری منظم اطلاعات و تجزیه و تحلیل داده‌هایی که از آن پدیده نشأت گرفته است، اثبات نمود.

در پژوهش حاضر، با انجام ۲۲ مصاحبه عمده نظرات در این خصوص به دست آمد و برای حصول اطمینان از آن، انجام مصاحبه تا ۲۸ مورد ادامه پیدا کرد. در انتخاب این افراد سعی شد بازیکنان متعلق به گروه‌های اجتماعی مختلف از حیث سن، طبقه اقتصادی و اجتماعی و... به‌عنوان مشارکت‌کنندگان انتخاب شوند تا پژوهشگر بتواند از داده‌های متنوع‌تری برای تحلیل اثر هنجارهای القایی از بازی‌های دیجیتال بر بازیکنان این بازی‌ها استفاده کند. در این تحقیق به دلیل مشخص نبودن و عدم دسترسی عادی به افراد مورد مطالعه، از روش نمونه‌گیری گلوله برفی نیز که یکی دیگر از استراتژی‌های نمونه‌گیری کیفی است، استفاده شده است. مطالعه میدانی در این تحقیق، بازیکنان بازی ندای وظیفه است که در شهرهای مختلف کشور ایران، بازی می‌کنند. با عنایت به این که محیط یا شهر مختلف در نتایج تحقیق تأثیرگذار نیست، صرفاً انجام مصاحبه با بازیکنان ولو حتی بازیکنان یک شهر نیز کفایت می‌کند و قبال تعمیم دانسته می‌شود. با این حال، نگارنده تلاش کرده است که افراد مختلف از شهرهای تهران، مشهد، بیرجند، کرمان، چالوس، تربت حیدریه، قم و زاهدان مصاحبه تهیه کند. با این حال، با عنایت به این که تأثیر محیط اجتماعی و شهری در دیدگاه بازیکنان

و دستیابی به آرمان‌ها مؤثر است (۱۲) با عنایت به آثار بازی‌های دیجیتال بر ذهنیت و روان مخاطبان خود، موضوع معیار سازی در این بازی‌ها می‌تواند در رشد فکری و هدایتگری آنان نیز مؤثر باشد. به‌عبارت‌دیگر، هدف از معیار سازی با کمک بازی‌های دیجیتالی، بهتر محقق می‌گردد. اگر در هنجارشناسی، ترویج فرهنگی مدنظر است، این موضوع می‌تواند در قالب ابزاری مانند بازی‌های دیجیتال با رویکردی تعامل گرایانه و با هدف جهان‌بینی به بازی فرهنگی تبدیل گردد. در بازی‌های دیجیتالی با ژانر اکشن، ممکن است موضوعات مخربی مانند بازسازی صحنه‌های جنایی، سلطه‌گرایی، توهین به فرهنگ‌ها، برتر بینی و... مشاهده شود ولی این موضوعات، نباید به هنجار سازی موجود در این بازی‌ها خللی وارد کند و از درک آن غفلت گردد (۱۳) معرفی فرهنگ‌ها در پی فناوری‌های جدید همچون بازی‌های دیجیتال با سرعت و کیفیت بهتری نیز صورت می‌گردد ولی نباید از معیار شدن ناهنجاری‌ها نیز غفلت نمود. فریب عمومی، واردکنندگی فناوری، تخریب مسائل اخلاقی، ترویج خشونت، اعطای ارزش ویژه به سرزمین خاص، مبارزه با قهرمانان ملی، نژادپرستی، سوء بازنمایی دینی و استیلا نظامی کشوری خاص، از جمله ناهنجاری‌هایی است که در بازی «ندای وظیفه» قابل لمس است.

مواد و روش کار

انتخاب روش غالباً با ماهیت موضوع و سؤال پژوهش پیوند می‌خورد. روش تحقیق در این مقاله، روش تحلیل کیفی است. در این روش شخص پژوهشگر محتوای بازی‌ها را براساس مطالعات پیشین طبقه‌بندی کرده و سپس با استفاده از این طبقه‌بندی‌ها به استخراج سؤالات مصاحبه می‌پردازند. در مرحله بعد از طریق مصاحبه با بازیکنان بازی‌های دیجیتال و یا متخصصین این حوزه، نظرات را دریافت و آن‌ها را کدگذاری خواهند کرد. روش تحقیق کیفی، به رویه‌ی تحقیقی گفته می‌شود که یافته‌های آن از طریق داده‌های آماری و یا کمی کردن حاصل نشده است. یا به عبارتی تحقیق کیفی با معانی، مفاهیم، تعاریف، نمادها و توصیف ویژگی‌ها سروکار دارد. در این پژوهش بنا بر ماهیت موضوع پژوهش، از روش تحقیق کیفی استفاده شده است؛

مشاهده نشد، از تمایزسازی شهری بازیکنان خودداری شده است. تمرکز اصلی در میدان مطالعه، شهر تهران است که از قومیت‌ها و فرهنگ‌های مختلف تشکیل شده است.

در این تحقیق، پژوهشگر برای هر مصاحبه یک ساعت و نیم زمان در نظر گرفته بود و بر همین مبنا مصاحبه را آغاز می‌نمود. اما آنچه مسلم است، اینکه زمان مصاحبه‌ها در هر مصاحبه متفاوت بود و بعضاً تا ۳ ساعت هم به طول می‌انجامید. محل مصاحبه‌ها هم نیز بسته به شرایط مصاحبه‌شونده‌ها متغیر بود؛ بدین معنا که برخی از مصاحبه‌ها در کافی‌شاپ‌ها و بیشتر محل بازی (گیم نت) انجام می‌گرفت. بعضی از آن‌ها به درخواست افراد مورد مطالعه، در منزل شخصی مصاحبه‌شونده صورت می‌گرفت. زیرا برخی از مخاطبان بازی، با خرید دستگاه‌های مختلف مانند «ایکس باکس» در منزل به انجام این بازی می‌پردازند.

نتایج

ناهنجاری بازی کال آودیوتی که به مخاطب القا می‌شود، بدین شرح است:

خشونت گرایی: خشونت گرایی موضوعی بدیهی است که در بازی کال آودیوتی مشاهده می‌شود. به طور مثال، کشتن غیرنظامیان، تصویر خون‌ریزی، استفاده از چاقو در بریدن سر انسان، بریدن اعضای بدن، خون‌ریزی جامانده در بازی و ورود کاربر به فضای خون‌ریزی شده، تحریک و القای هیجان در راستای خشونت، نشان دادن ترس در ساکنان محلی، التماس آنان برای زنده ماندن، فحاشی و فریاد زدن، از بازی مشاهده می‌شود. این نظریه به نظر صحیح است که احساس خشونت از سه بعد جسمانی و روانی در بازی ایجاد شده است و بدین ترتیب، از مخاطب نیز درخواست می‌شود تا احساسات مذکور را در حین بازی تجربه کند (شریفی فسخودی، ۱۳۹۷، ۲۷۷-۲۸۸).

افزایش هیجان، بر خشونت گرایی مؤثر است و به نظر می‌رسد سازنده بازی، خشونت را در لوای هیجان خواهی گسترش داده است. موضوع خشونت رسانه‌ای یا خشونت جنسی که برخی از

محققان به آن اشاره کرده‌اند (شریفی فسخودی، ۱۳۹۷، ۲۷۷-۲۸۸)، ملموس یا تصریحی دانسته شده و کلیت خشونت گرایی با توجه به ایجاد صحنه‌های خشن، مورد تأیید است. هدف از بیان ناهنجاری صریح خشونت گرایی در بازی این است که مخاطب بازی با تأسی از بازی، تمایل دارد از چاقو یا اسلحه یا فنون رزمی در جامعه استفاده کند و بر دیگری برتری یابد. به عبارت دیگر، بازی مذکور، احساس و تمایل مناسب بودن خشونت را به مخاطب خود انتقال می‌دهد.

تهاجم فرهنگی: جنگ نرم، تهاجم فرهنگی، سوء بازنمایی، تقییح دانستن سنت‌ها، ساختار غیراخلاقی، ساختار ضد ایرانی، ساختار ضد اسلام، تغییر سبک زندگی، توجه به امیال جنسی بدون توجه به هنجارها و ساختار جامعه و ... گزاره‌های این چنینی در قبال بازی‌های دیجیتال، به‌وفور مشاهده می‌شود ولی علی‌رغم همه این گزاره‌ها، مشاهده می‌شود که تمایل طرفداران و صرف اوقات فراغت در این خصوص، روزه‌روز بیشتر می‌شود. به همین دلیل است که این سؤال ایجاد می‌شود که آیا در بازی‌های دیجیتال، تهاجم فرهنگی به مخاطب القا می‌شود؟ آیا این تهاجم فرهنگی در جامعه بروز می‌کند و موجب ناهنجاری می‌شود؟ پاسخ مثبت است. به دیالوگ‌های زیر که در بازی استفاده می‌شود توجه کنید:

باید همه این‌ها را کشت. این‌ها فقط برای کشته شدن به دنیا آمده‌اند.

در زیر لباس‌های آنان کمر بند انتحاری است. کاربرد اصلی این لباس‌ها این است که بتوانی چیزی را پنهان کنی. هوشیار باش.

چقدر دلم می‌خواهد دوباره به کشور خودمان بازگردم. از این جهنم و مردم عقب‌مانده خلاص بشوم.

دلم می‌خواهد همچون سرکشیدن یک نوشیدنی (... از شر این عقب‌مانده‌ها خلاص بشوم.

به نظر می‌رسد اگر این جملات به زبان فارسی گفته می‌شد، مخاطب، تأثیرپذیری بیشتری نیز می‌داشت و علاوه بر آنچه در

شاخه نظامی تجربه می‌کند، با شنیدن این جملات، ارتباط بیشتری با نقش خود در بازی نیز پیدا می‌کند. با این حال، در بازی‌ها، هیچ نشانی از احترام به سنت‌ها و یا اصول اخلاقی و احترام به هنجارها و ساختارهای جامعه وجود ندارد. به عبارت دیگر، علاوه بر تهاجم نظامی، به مخاطب القا می‌شود که فرهنگ تو از فرهنگ تروریست‌ها بهتر است و تو نسبت به آنان برتری داری. ایجاد حس برتری و بی‌توجهی به ماهیت انسان و جامعه، زمانی که در جامعه از طریق بازی ایجاد شود، ناهنجاری رخ داده است. لذا به نظر می‌رسد این بازی‌ها، صراحتاً با فرهنگ و اخلاق، رویکرد مناسبی ندارند و صرفاً از یک اندیشه و فرهنگ که همان برای است، حمایت می‌کنند.

سلطه گرایی: اقتدارگرایی یا سلطه گرایی، از خاصیت‌های رفتارهای دیکتاتوری است و متضاد یک حکومت مطلوب دانسته می‌شود. به عبارت دیگر، سلطه گرایی متضاد مفهوم دموکراسی است. زمانی که در بازی، برای مردم و جامعه‌ای که بازی در آن محیط در حال انجام است، هیچ احترامی دیده نمی‌شود و مهاجمین به بهانه دفاع از خود و از بین بردن خرابکاران، به آنان نیز حمله می‌کنند، نشان داده می‌شود که تمایل به ایجاد سلطه و اقتدارگرایی وجود دارد. مشارکت، حاکمیت قانون، شفافیت، عدالت و انصاف، اثربخشی و کارایی، پاسخگویی در بازی مشاهده نمی‌شود و صرفاً باید مهاجمین به اهداف خود برسند. این موضوعات نشانه اقتدارگرایی است. مخاطب بازی نیز این را می‌پسندد که رهبر گروه باشد یا گروه را رهبری کند و خواست او اجرا شود. این موضوع به موازات قهرمان‌پروری پیش می‌رود.

ضعیف‌کشی: کشتن اهالی غیرنظامی، سالمندان، کودکان و زنان، نشانه‌های بدیهی ضعیف‌کشی است. در اپیزودهای مختلف بازی مشاهده می‌شود که کشتن غیرنظامیان موجب افزایش امتیاز و جلب امکانات است. لذا بازیکنان به یکدیگر می‌گویند که:

همه انسان را بکش تا امکان استفاده از سلاح برایت فراهم شود.

با کشتن همه افراد، امتیازت بیشتر می‌شود.

با کشتن همه افراد، امکان استفاده از پزشک در بازی برایت فراهم می‌شود.

احتیاط کنید. هر فرد مشکوکی را بزنید.

بدین ترتیب، واضح است که ضعیف‌کشی و کشتن افراد غیرنظامی، سوژه مهمی بوده که سازنده بازی آن را قرار داده است. همچنین هیچ معنی در نکشتن انسان‌ها وجود ندارد. به طور مثال، در دیالوگ‌های بازی، این موضوعات دیده نمی‌شود:

چرا کشتیش؟ اون یک انسان بی‌گناه بود

فقط با نظامی‌ها یا خرابکاران یا تروریست‌ها کار داریم.

آنچه مسلم است این است که در بازی با حداکثر شبیه‌سازی به دنیای واقعی، موضوع ضعیف‌کشی به مانند آنچه در واقعیت جریان دارد وجود دارد و بازی دیجیتال نیز این موضوع را انکار نمی‌کند.

رسیدن به هدف به هر روشی: از بین بردن تروریست‌ها یا خرابکاران، به هر روشی، در بازی منعکس شده است. بدین صورت که در اپیزود دستگیری فرد اصلی خرابکاران، این امکان وجود دارد که در فضای بزرگی که او در آن وجود دارد، بمب‌گذاری شود و با انفجار، او نیز از بین برود. البته این امکان تنها در صورت داشتن امتیاز حداکثری ممکن است. در زمانی که بازی در محله‌های مسکونی در حال جریان است، مشاهده می‌شود که هر عملی از سربازان امکان‌پذیر است. حتی این امکان وجود دارد که لباس زنان از تن آنان درآورده شود. یا این که بر روی انسان دیگری بایستند. همچنین مشاهده می‌شود که با استفاده از امکانات نظامی، هیچ محدودیتی برای سربازان وجود ندارد تا پیروزی آنان مهیا شود.

در نسخه ۲۰۱۷ بازی که در کشور عراق و روسیه در حال برگزاری است مشاهده می‌شود که مهاجمین به یکدیگر می‌گویند که:

قدرت‌نمایی ظالمانه: در بازی کال آودیوتی این موضوع به‌وفور مشاهده می‌شود که خشونت‌گرایی و ترویج ناهنجاری‌های رفتاری با هدف قدرت‌نمایی ظالمانه صورت می‌گیرد. کشتن غیرنظامیان، کم قدرتی و بی‌دفاع بودن آنان و به‌حق دانستن کشتن غیرنظامیان نمونه‌ای از قدرت‌نمایی است که در ناهنجاری خشونت، توضیح این مطلب مطرح شد. این موضوع از این حیث تلویحی دانسته می‌شود که دو متغیر قدرت‌نمایی و ظالمانه بودن همان‌گونه که در قسمت انعکاس دیدگاه مخاطبان بازی بررسی شده است، برای مخاطبان نامحسوس و پنهان است.

امنیت زوالی: زمانی که مهاجمین به خانه و آشیانه افراد ناگهان ورود پیدا کرده و با توجه به قدرت نظامی که در اختیاردارند، اقدام به بازرسی و کشتار می‌نمایند، امنیت منطقه موردحمله، اساساً با حضور نظامیان از بین رفته و نشان داده می‌شود که تک‌تیراندازها در مناطق مختلف حاضر هستند و امنیت منطقه اساساً از بین رفته است. حتی نظامیان در آن مناطق امنیت کافی ندارند. به‌طور مثال، زمانی که بازی در محیط عربی صورت می‌گیرد، همواره مهاجمان از زیر لباس عربی خود، شلیک کرده یا منفجر می‌شوند و نشان داده می‌شود که محیط مذکور در بازی و جامعه نمایش داده‌شده، فاقد امنیت است.

فریب در بازنمایی: با توجه به ناهنجاری‌های تصریحی و تلویحی، فریب در بازنمایی صورت می‌گیرد. همچنین در برخی از اپیزودها، نشان داده می‌شود که موضوعات انسانی مانند صحبت مسالمت‌آمیز میان نظامیان و اهالی یا دادن غذا به کودکان نیز در روایت‌های بازی قرار داده شده است. ولی این مسئله هیچ ارتباطی به موضوع بازی ندارد و تلاش سازنده بازی در فریب در بازنمایی را نشان می‌دهد. البته مخاطبان بازی با این موضوع عمدتاً موافق نبودند.

استیلای فرهنگی: استیلای فرهنگی، مهم‌ترین ناهنجاری تلویحی بازی دیجیتالی است که منجر به آسیب‌رسانی اجتماعی به مخاطب و جامعه می‌شود. آنچه از بازی دیجیتالی به‌ویژه بازی‌های خشونت‌بار قابل مشاهده است، ایجاد خرده‌فرهنگ

کودکی که لباس قرمز دارد، با خود اسلحه حمل می‌کند و باید کشته شود

کودکی خردسالی که در حال بازی است، فرزند فرد خرابکار اصلی است. گروگان گرفته شود.

کشور سازنده اگر به مخاطب بازی که ممکن است کودکان نیز باشند، توجه می‌کرد، از مطرح کردن موضوعات این‌چنینی خودداری می‌کرد و میزان واقع‌گرایی در این موضوعات کاهش می‌داد. ولی مشاهده می‌شود که درواقع‌گرایی و بیان مطالب این‌چنینی افراط صورت گرفته است.

نامناسب جلوه دادن شرایط گروه مغلوب در بازی: کثیف بودن، به‌هم‌ریخته بودن، بی‌نظم بودن، شلوغ بودن، ترس آور بودن، مخروبه شدن ساختمان‌ها، فراوان بودن اسلحه، در اختیار قرار دادن اسلحه به کودکان و ... نشانه‌هایی است که شرایط محیطی گروه تروریست یا خرابکار را نامناسب جلوه دهند. در بازی موضوعات زیر مطرح می‌شود:

مدت‌هاست که این افراد غذا نخورده‌اند و در حال مردن هستند

آب اینجا و هر چیزی که می‌بینید، غیرقابل خوردن است.

مراقب باشید که مردم محلی به شما نزدیک نشوند. همه آنان خطرناک است.

تک‌تیرانداز در آن خرابه وجود دارد. مراقب تمامی خرابه‌ها باشید.

ساختمان‌های دوطبقه یا بیشتر در این شهر وجود ندارد. این شهر از ۳۰۰ سال پیش اروپا نیز عقب‌مانده‌تر است.

با توجه به آنچه در بازی به مخاطب القا می‌شود، این است که مهاجمین، اقدام صحیحی انجام داده و مخاطب متوجه می‌شود که شرایط نامناسب گروه مغلوب در بازی برجسته‌سازی می‌شود تا بازیکنان در رسیدن به هدف خود تقویت شوند.

به‌طور مثال، بزه‌کاران قبل از ارتکاب بزه باید از سر وجدان عبور نمایند. پس نیاز به فراگیری هم‌زمان روش‌های خنثی‌سازی موانع درونی خود هستند. خنثی کردن این موانع ارتکاب جرم را برای وی مشروع و تسهیل می‌نماید. یعنی تکنیک‌های خنثی‌سازی به بزه‌کار همان مشروعیت و اعتباری را می‌دهد که فرد درستکار به عمل خود می‌دهد. خنثی‌سازی باعث می‌شود عقلانیت مجرم او را از انجام جرم باز ندارد. منظور از خنثی‌سازی، خنثی‌سازی عقلانیت است. دلیل تراشی‌ها به فرد اجازه می‌دهد اعتبار هنجار و ارزش‌ها یا مواد قانونی را خنثی و آن‌ها را برای خود بی‌اثر کند. فرد می‌تواند با وجود اینکه به هنجارهای اجتماعی و قوانین دولتی اعتقاد دارد با توسل به روش‌های خنثی‌سازی آن را بی‌اثر و نقض نماید.

در بررسی ۲۸ بازیکن حرفه‌ای بازی «ندای وظیفه» در ۶ باشگاه (کلوب یا گیم نت) در مرکز و شمال شهر تهران از طریق مشاهده بازی و هیجان‌ات آنان حین و پس از بازی و نظرات آنان در قبال بازی «ندای وظیفه»، مجموعاً سه دیدگاه جمع‌بندی شده است:

مجرمانه^۱ است (آقایی، ۱۳۹۷، ۳۶). استیلاهی فرهنگی موجب می‌شود تا جرم به عنوان فرهنگ باید حداقل تصدیق کرد که بسیاری از آنچه ما به آن برچسب رفتار مجرمانه می‌زنیم بطور همزمان رفتار خرده‌فرهنگی است که بطور کلی در شبکه‌ها درباره‌ی نماد، آداب و معنای مشترک سازماندهی می‌شود. به بیان ساده، جرم به عنوان فرهنگ، خرده‌فرهنگ را بخش اساسی تحلیل جرم‌شناسی تلقی می‌نماید. در حالی که این بینش کلی به زحمت یک بینش جدید است، جرم‌شناسی فرهنگی آن را در چند مسیر گسترش می‌دهد. جرم‌شناسان فرهنگی با آوردن حساسیت پست مدرن به درکشان از خرده‌فرهنگ‌های منحرف و مجرمانه بیان می‌کنند که چنین خرده‌فرهنگ‌هایی آداب پیچیده زبان افشار، ظاهر، زیبایی‌شناسی و عرضه‌ی تصنعی خود را یکی می‌کنند در واقع توسط آن‌ها تعریف می‌شوند؛ بنابراین به عنوان منابع معنای جمعی و بازنمایی برای اعضایشان عمل می‌کنند (امانی، ۱۳۹۵، ۱۲) در این خرده‌فرهنگ‌ها مانند سایر حوزه‌ها، جرم شکل محتوا را می‌سازد. همچنین اشاره می‌کند که خرده‌فرهنگ‌های منحرف و مجرمانه اکنون ممکن است به روش‌های متنوعی بی‌اعتبار شوند. برای هکرهای کامپیوتری، دیوارنویسان، فروشندگان مواد مخدر و سایرین، ترکیبی از آشفتگی فضایی گسترده و سازماندهی اصولی جامع به خرده‌فرهنگ‌هایی اشاره می‌کند که بیشتر توسط کدهای اشتراکی اگرچه دست دوم و نمادین تعیین می‌شوند تا تعامل رودررو. (ر. ک. : امانی، ۱۳۹۵، ۱۲ و آقایی، ۱۳۹۷، ۸۴-۹۱ و وایت و دیگران، ۱۳۹۴، ۱۵۸-۱۶۲ و گیدنز، ۱۳۹۱ و ذکایی، ۱۳۹۲).

بحث و نتیجه‌گیری

بازی دیجیتال مانند کال آو دیوتی به دلیل داشتن صحنه‌های خشونت‌آمیز، الزاماً موجب خرده‌فرهنگ یا تأثیر فرهنگی نمی‌شود، بلکه فرایند انحراف مراحل مختلفی دارد و بازی دیجیتال، ممکن است در سرعت این فرایند تأثیرگذار باشد.

¹ criminal subculture

جدول ۱. دیدگاه بازیکن حرفه‌ای بازی «ندای وظیفه» در قبال هنجار دانستن موضوعات

دیدگاه مخاطبان بازی	تعداد بازیکن	نظرات جانبی
بازیکنان هنجار شناس	۱۲ نفر	هنجارهای فوق به‌طور کامل قابل درک بوده و ارتباط با بازی، مبتنی بر هنجارشناسی است. دلیل جذب آنان به بازی فوق، همین هنجارها بوده است.
بازیکنان انکارکننده هنجار شناسی	۶ بازیکن	اساساً به هیچ‌یک از هنجارهای فوق، اعتقاد نداشته و آنان را تئوری و بدون رویکرد عملی می‌دانند. آنان انتخاب بازی مذکور را تنها به دلیل جذابیت‌های دیجیتالی و یا شریک مناسب در انجام بازی یا علاقه شخص خاص به این بازی تجربه و ادامه می‌دهند. آنان ترک بازی را به‌سادگی ممکن دانسته و برداشت‌ها از این موضوع را دانشگاهی و غیرقابل انطباق با روحیات افراد می‌دانند. بدین ترتیب، ۴ بازیکن، اساساً منکر هنجار شناسی هستند.
بازیکنان نسبی‌گرا در هنجارشناسی	۱۰ بازیکن	هنجار شناسی بازی‌های دیجیتالی را قابل درک دانسته ولی این موضوعات تأثیری در انتخاب بازی یا در روند زندگی شخصی بی‌تأثیر است و هنجار دانستن موضوعات را نسبی توصیف کرده‌اند.

این بازی‌ها و درک بهنجار بودن یا ناهنجاری، با متغیرهای سن، تحصیلات و درک آنان از نوع هنجارها، رابطه معنادار وجود دارد. در قبال بازی‌های دیجیتال، نمی‌توان دیدگاه سیاسی یا مغرضانه‌ای را از نظر مخاطبان این بازی‌ها برداشت کرد و جنبه سرگرمی، تفریح و وقت‌گذرانی کم‌هزینه، کم‌خطر و بدون تأثیرگذاری بر شخصیت و آینده، در بیشتر مخاطبان برجسته شده است.

دیدگاه مخاطبان بازی در خصوص دیدگاه کلی آنان از بازی و نیز اثرگذاری بازی بر مخاطبان، قالب ۳ دسته قرار می‌گیرد. دسته نخست کسانی هستند که اساساً بهنجاری از ناهنجاری‌ها را بیشتر درک کرده و حتی ناهنجاری‌ها را انکار می‌کنند. دسته دوم کسانی هستند که بهنجاری و ناهنجاری را درک کرده و هیچ‌کدام را انکار نمی‌کنند. فقط قدرت آنان را مؤثر بر اراده انسان نمی‌دانند. دسته سوم تصور می‌کنند که رفتار عادلانه را انتخاب کرده و ضمن درک هنجارها، قدرت آنان را نیز تأیید می‌کنند. این گروه تا حدودی مخالف بازی شناخته می‌شوند ولی از انجام بازی منصرف نمی‌شوند. دیدگاه مخاطبان بازی در خصوص ناهنجارهای بازی به دودسته تقسیم می‌شود. دسته نخست کسانی هستند که درکی از موضوعات تلویحی ندارند. بیشتر افرادی که سن آنان کم است یا صرفاً برای وقت‌گذرانی از بازی استفاده می‌کنند، در این گروه قرار می‌گیرند. دسته دوم

نکته قابل تأمل در تمامی مخاطبان ایرانی بازی «ندای وظیفه» این است که تصورشان از مصاحبه فوق‌الذکر این است که قرار است از انجام این بازی محروم شوند؛ یعنی اعتماد آنان به موضوع مصاحبه به‌سختی جلب می‌گردد و فرایند خاصی برای اخذ نظرات نهایی آنان باید طی نمود. همچنین جنبه‌ها و مقاصد سیاسی موضوع، تنها در مواردی مانند انجام بازی در کشور عراق قابل درک است و در سایر محیط‌ها، به‌ویژه این که در بازی نشانی از مذاهب دینی نباشد، قابل درک ندانسته. به‌عبارت‌دیگر، اندیشه مقاصد سیاسی تولیدکننده با آگاهی آنان ارتباط دارند؛ یعنی اگر از تفکرات سیاسی آمریکا آگاهی داشته یا توهین به موضوعی مانند مذاهب مختلف در بازی رؤیت می‌گردید، آن را سیاسی می‌دانستند و در قبال سایر موضوعات، توجهی نداشتند.

وجود هنجارها برای درک حقایق، ضروری است و هنجار نمی‌تواند به بد و خوب تقسیم شود بلکه برداشت ناشی از آن به بد و خوب تقسیم می‌شود (بهنجاری و ناهنجاری) برداشت از هنجارها نسبی است. در هر جامعه و هر فرهنگی، برداشت از هنجارها متمایز است. بازی‌های دیجیتال، رسانه فرهنگی است که می‌تواند مستقیماً (تصریحی) یا غیر به‌صورت غیرمستقیم (تلویحی) به مخاطب خود، خط‌مشی دهد. میان تأثیرگذاری هنجارهای تصریحی و تلویحی در بازی‌های دیجیتال بر مخاطبان

کسانی هستند که صرفاً به استیلای فرهنگی توجه داشته و سایر ناهنجاری‌ها مورد اشاره آنان نیست و بیشتر موضوعاتی که مطرح می‌کنند در زمره هنجارهای تصریحی قرار می‌گیرد.

پیشنهادها براساس یافته‌های تحقیق بدین شرح است:

۱. تنها راهکار مقابله با ناهنجارهای وارداتی ناشی از بازی‌های دیجیتال و مقابله با آسیب‌های احتمالی ناشی از آن، تولید آثار فاخر و متناسب با نیاز مخاطب است که تاکنون میسر نشده است. امکانات دیجیتالی و جامعه‌شناسی مناسب، در تولیدکنندگان آثار داخلی، هنوز نیاز به تکامل دارد و قابل رقابت با آثار خارجی نیست.

۲. سانسور کردن و محدود کردن، شاید در ابتدا تأثیر کوتاه‌مدت داشته باشد ولی در بلندمدت، تأثیرگذار نیست و همواره نسخه اصلی به مخاطبان می‌رسد. پیشنهاد می‌شود، به بازیکنان در خصوص بازی‌های مذکور، آگاهی و اطلاع‌رسانی شود تا عدم رقابت به بازی‌های دیجیتال خارجی، با استدلال و علم به وجود آید.

۳. بازی‌های مناسب دیجیتالی حتی بازی‌های وارداتی، مورد سوء تبیین قرار نگیرند و مانعیت ایجاد نشود که آثار منفی این اقدامات، در بلندمدت موجب بی‌اعتمادی به نظریات است.

References

1. Udeozor C, Toyoda R, Russo Abegão F, Glassey J. Digital games in engineering education: systematic review and future trends. *European Journal of Engineering Education*. 2023 Mar 4;48(2):321-39.
2. Bagheri F. Conceptology and functions of norm. *Two quarterly research journals of educational sciences from the perspective of Islam*. No 3.
3. Behnamnia N, Kamsin A, Ismail MA, Hayati SA. A review of using digital game-based learning for preschoolers. *Journal of Computers in Education*. 2023 Dec;10(4):603-36.
4. Kessner TM, Cortes LP. Mechanics and experience in call of duty: Modern warfare: Opportunities for civic empathy. *Simulation & Gaming*. 2023 Apr;54(2):167-83.
5. Dauber CE, Robinson MD, Baslious JJ, Blair AG. Call of Duty. *Perspectives on Terrorism*. 2019 Jun 1;13(3):17-31.
6. Wang LH, Chen B, Hwang GJ, Guan JQ, Wang YQ. Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: a meta-analysis. *International Journal of STEM Education*. 2022 Mar 17;9(1):26.
7. Alam A. A digital game based learning approach for effective curriculum transaction for teaching-learning of artificial intelligence and machine learning. In 2022 International Conference on Sustainable Computing and Data Communication Systems (ICSCDS) 2022 Apr 7 (pp. 69-74). IEEE.
8. Sykes JM. Digital games and language teaching and learning. *Foreign Language Annals*. 2018 Mar;51(1):219-24.
9. Hung HT, Yang JC, Hwang GJ, Chu HC, Wang CC. A scoping review of research on digital game-based language learning. *Computers & Education*. 2018 Nov 1;126:89-104.
10. Casañ-Pitarch R. An approach to digital game-based learning: Video-games principles and applications in foreign language learning. *Journal of Language Teaching and Research (Online)*. 2018;9(6):1147-59.
11. Pelletier C, Oliver M. Learning to play in digital games. *Learning, media and technology*. 2006 Dec 1;31(4):329-42.
12. Hlodan O. Digital games: Learning through play. *BioScience*. 2008 Oct 1;58(9):791-.
13. Grimes SM, Feenberg A. Rationalizing play: A critical theory of digital gaming. *The information society*. 2009 Mar 11;25(2):105-18.

*Original Article***A pause on the anomalies of digital games**

Received: 05/04/2022 - Accepted: 21/05/2022

Narjes Pezhmanfar¹
 Fariborz Bagheri*²
 Bitia Nasrollahi³

¹ PhD student in Psychology, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.

² Associate Professor, Department of Psychology, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.

³ Assistant Professor, Department of Psychology, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.

* Department of Psychology, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.
 Email: f.Bagheri@srbiau.ac.ir

Abstract

Introduction: Nowadays, digital games are common among people, these games have advantages and challenges that researchers need to address; The present study was prepared with the aim of recognizing and analyzing the abnormalities of the forearm from digital games.

Method: In order to achieve the goals of the research, 28 male and female players living in Tehran who had enough experience with this game were selected by snowball method and interviewed. The data collected by the interview method were coded with qualitative assessment and based on the coding, a paradigm model was obtained.

Results: The results of data analysis showed that the anomalies of digital games affect the audience in both superficial and deep formats. Digital games are an important social media in today's era, and the acceptance of the standards in the games leads to the adaptation of the standards of the digital game players with the standards in the games. Some anomalies in digital games are intentional, creative, and political, and others are general and accidental. Most of the audience of digital games do not have a clear understanding of anomalies. The reason is the lack of suitable alternatives. Some of the audience of these games intentionally, deliberately and knowingly entered the abnormal environment and according to their conditions and capacities, they are harmed by this digital game environment. Call Audiote's game also induces awkwardness, although its visual appeal is stronger for the audience.

Conclusion: With culturalization and management, the anomalies of digital games can be reduced and games can be used for the growth of people.

Keywords: Norm, abnormality, digital games, Kalaf Duty game

conflict of interest: There is no conflict of interest.