

## هنجارشناسی بازی‌های دیجیتال با تاکید بر روانشناسی اجتماعی

تاریخ دریافت: ۹۹/۰۱/۱۵ - تاریخ پذیرش: ۹۹/۰۳/۲۶

### خلاصه

#### مقدمه

بازی‌های دیجیتال، ابزاری برای انتقال فرهنگ بر محور تعامل‌گرایی هستند که می‌توانند در الگوسازی و تعیین و ترویج معیار و قاعده‌ای، مؤثر واقع شوند. این دغدغه وجود دارد که با توجه به روانشناسی اجتماعی آیا بازی‌های دیجیتال امکان ایجاد هنجار در مخاطبین خود دارند یا خیر؟

#### روش کار

این تحقیق، توصیفی تحلیلی است. ابتدا، هنجارهای بازی‌های دیجیتال شناسایی شده و سپس تحلیل کیفی از هنجارهای بازی‌های دیجیتال صورت می‌گیرد. از طریق مصاحبه با افراد در ۲ جامعه آماری کیفی، پرسش-های کدگذاری شده پرسیده می‌شود. جامعه آماری نخست، ۱۹ بازیکن مذکر متخصص ساکن شهر تهران هستند و جامعه دوم، ۱۰ فرد تحصیل کرده مذکر هستند که سواد رسانه‌ای دارند ولی با این بازی برای نخستین بار آشنا شده‌اند (جامعه حرفه‌ای و جامعه معمولی).

#### نتایج

مهم‌ترین هنجارهای بازی «ندای وظیفه» از منظر روانشناسی اجتماعی ۴ مورد است: ۱-وظیفه‌شناسی، ۲- نحوه صحیح اطاعت مأمور از آمر، ۳-دستیابی به نظم و فناوری نظامی و ۴- قهرمان‌پروری است که این موارد به‌عنوان هنجارهای تصریحی و ملموس بازی «ندای وظیفه» با تاکید بر نسخه جنگاوری پیشرفته ۲ - (۲۰۱۹) شناخته می‌شوند.

#### نتیجه‌گیری

این هنجارها در دو جامعه آماری ۱۹ و ۱۰ نفر، مورد انطباق‌سازی با دیدگاه بازیکنان از منظر کیفی قرار گرفت که از نظر بیشتر بازیکنان، معیارهای ۴ گانه فوق، برای آنان نیز قابل‌درک است ولی برخی از آنان معتقدند که این معیارها در سطح هنجار باقی‌مانده و از بالقوه به بالفعل تبدیل نمی‌شوند.

#### کلمات کلیدی

روانشناسی اجتماعی، هنجار، بازی‌های دیجیتال، بازی ندای وظیفه، وظیفه‌شناسی.

**پی‌نوشت:** این مطالعه فاقد تضاد منافع می‌باشد.

نرجس پژمان‌فر<sup>۱</sup>

فریبرز باقری\*<sup>۲</sup>

بیبا نصرالهی<sup>۳</sup>

<sup>۱</sup> دانشجوی دکتری گروه روانشناسی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

<sup>۲</sup> دانشیار گروه روان‌شناسی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

<sup>۳</sup> 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

«هنجار» و «هنجارشناسی» از موضوعات مهمی است که در علم روانشناسی برای درک شرایط مخاطب، یافتن میزان و نوع انحراف و یافتن راهکار برای پاسخ به انحراف، جایگاه برجسته‌ای دارد. با توجه به مفهوم لغوی «هنجار» که معنای قاعده، مقیاس و معیار است، هنجارشناسی، نوع معیار در موضوعی را بررسی می‌کند که با شناخت معیار، میزان صحت به انجام آن (بهنجاری) یا انحراف از آن (نابهنجاری) مشخص می‌شود (۱-۲) یکی از ابزارهای تولید هنجار در جهان کنونی، بازی‌های دیجیتال است که مخاطبین متعدد و متنوعی داشته و تأثیر آن بر ذهن، رفتار و عملکرد انسان‌ها، می‌تواند مانند رسانه، کتاب، آموزش در مدرسه و یا هر چیز دیگری مؤثر باشد. این موضوع در تولید هر بازی یا آثار مشابه، وجود دارد؛ یعنی در بازی «ماشین بازی» در دهه ۷۰، معیارهای سرعت و دقت در عمل را به مخاطب خود منتقل می‌کرد.

اکنون سؤال یا مسئله این تحقیق این است که بازی‌های دیجیتال مانند بازی «ندای وظیفه»<sup>۱</sup>، القاکننده چه نوع هنجاری است؟ رویکرد و کارکرد هنجارهای ناشی از بازی‌های دیجیتال چیست؟ علت پرداختن به این مسئله این است که هنجارشناسی بازی‌های دیجیتال بررسی شود و در این خصوص، مطالعه موردی بازی ندای وظیفه انتخاب شده است. بدین ترتیب به این پرسش، پاسخ داده می‌شود که آیا بازی‌های دیجیتال مانند بازی ندای وظیفه، القاکننده هنجار هست یا خیر؟ اگر القاکننده هنجار هست، چه نوع هنجاری مورد توجه است؟ در مطالعات روانشناسی اجتماعی که تأثیرپذیری رفتارهای اجتماعی را مطالعه می‌کند، به تأثیر بازی‌های دیجیتال، بر رفتار مخاطبان آن بررسی شده است (۳-۴-۵). بازی‌های دیجیتال مانند بازی ندای وظیفه در قبال پسران و دختران، آثار متفاوتی دارد. به طور مثال، روان رنجوری پسران از دختران کمتر است ولی خشونت رفتاری آنان

از دختران بیشتر است. همچنین افراد (مخاطبان بازی) درون گرا و برون گرا، آسیب‌های ناشی از بازی‌های دیجیتال را متفاوت منعکس می‌کنند. افراد برون گرا، نسبت به افراد درون گرا، تمایل بیشتری در استفاده از بازی دارند (۶). از نظر برخی از اندیشمندان، بازی ندای وظیفه، ابزار گفتگو و ایدئولوژی جهان استعماری غربی در مقابل جهان اسلامی است و رویکرد پسااستعماری در قبال خاورمیانه دارد. جذابیت‌ها و نحوه ساخت این بازی، هنجار و ایدئولوژی را به جهان مخاطب خود در پرده استعمار، القا می‌سازد (۷)

سواى از مفهوم و کارکرد هنجارها، توجه به خاستگاه هنجارها نیز ضروری است. بدین معنا که اگر قرار باشد هنجاری در از طریق بازی‌های دیجیتال مانند بازی «ندای وظیفه» تولید و عرضه شود، ابتدا باید به فرهنگ مخاطب بازی‌ها توجه شود تا درک و پذیرش هنجار امکان‌پذیر باشد (۸). با این حال، دیپلماسی رسانه‌ای به وسیله بازی‌های دیجیتال مانند بازی «ندای وظیفه» نیز این مطلب را در گوشه ذهن قرار می‌دهد که گاهی هنجارهای تولیدی برای تخریب هنجارهای داخلی مخاطب یا القای هنجارهای تولیدکننده بازی صورت می‌گیرد که ممکن است با هنجارهای موجود در کشور مخاطب بازی، در تعارض باشد. این اقدام به قدری زیرکانه و با امکانات مناسب صورت می‌گیرد که پس زدن هنجارهای تحمیلی، اقدام سخت و مشکل تصور می‌شود و مقابله با هنجار داخلی موجود را ساده و روان شکل می‌دهد. این موضوعات در دیپلماسی رسانه‌ای و سیاست خارجه قرار می‌گیرد که باید به این موضوع در تبیین هنجارهای بازی‌های دیجیتال نیز مورد توجه باشد (۹).

مطلب مهم در این خصوص، ارتباط این موضوع با روانشناسی اجتماعی است. بدین صورت که با اتخاذ یک رویکرد توسط هر فردی اعم از شخص، بازی و برنامه بر رفتار و درک طرف دیگر، احساسات، رفتار و کردار وی تأثیرگذاری است. به عبارت دیگر، تأثیر بازی‌های دیجیتال بر رفتار و درک مخاطب،

<sup>1</sup> Call of Duty

کشورها، علاوه بر نفع اقتصادی، در ترویج فرهنگ موردنظر خود یا اهداف بلندمدت نیز تمرکز دارند. همین دلیل است که برخی، رویکرد تولیدکنندگان این بازی‌ها را، دیپلماسی رسانه‌ای در صنایع فرهنگی می‌دانند (۱۱).

بازی «ندای وظیفه» ازجمله 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 خاورمیانه (جنگاوری پیشرفته ۲- (۲۰۱۹) معرفی و قدرت نظامی، فرهنگی، سیاسی (و تولید بازی‌های دیجیتالی) خود را از طریق این رسانه، به نمایش گذاشته است (۱۲-۱۳).

آنچه مخاطب این بازی از انجام آن در اولین رویارویی متوجه می‌شود این است که او نیز جزء نیروهای پلیس یا نظامی است و قصد مقابله با تروریست‌ها و خرابکاران را دارد و امکانات مختلف نظامی مانند نوع اسلحه، تعداد نظامیان، امکانات مسیریابی، پیشنیایی نظامیان و ... منتهی به پیروزی آنان می‌شود (۱۴) بااین‌حال، این سؤال مطرح است که آیا در این برداشت اولیه و کوتاه‌مدت، هنجاری نهفته شده است؟ پاسخ مثبت است؛ یعنی این که مخاطب بازی با این معیار و ملاک مواجه است که امکان پیروزی برای او وجود دارد. درنهایت نیز با پیروزی در این بازی، قهرمان‌بازی شناخته‌شده و به مرحله بعد صعود می‌کند. با برخورد ابتدایی و شاید چنددقیقه‌ای، هنجاری به مخاطب خود منتقل می‌کند. انتخاب وظیفه‌شناسی، تأثیر اطاعت محض مأمور از آمر، مناسب دانستن اطاعت هوشمند مأمور از آمر در مواردی، نمایش نظم نظامی و آثار مثبت آن در پیروزی، فناوری دیجیتالی و نظامی از دیگر هنجارهایی است که در ارتباط با این بازی به مخاطب منتقل می‌شود. معیارها، می‌تواند متعدد و متنوع باشد. ولی شناسایی این معیارها، در هر نسخه از بازی، اقدامی است که هوشمندانه در آن به مخاطب منتقل می‌شود. پیش‌تر بررسی شده است که کارکرد هنجار، هدایت افعال انسان در هر قالب و

مبتنی بر روانشناسی اجتماعی، قابل تبیین است. زیرا رفتار اجتماعی افراد در این شاخه، بررسی می‌شود. در این پژوهش، ابتدا، هنجارهای بازی‌های دیجیتال که عبارتند از وظیفه‌شناسی، نحوه صحیح اطاعت مأمور از آمر، دستیابی به نظم و فناوری نظامی و قهرمان‌پروری، مورد شناسایی قرار می‌گیرد و سپس تحلیل کیفی از هنجارهای بازی‌های دیجیتال صورت خواهد گرفت که دربرگیرنده انعکاس دیدگاه مخاطبان بازی و آثار هنجارهای بازی‌های دیجیتال بر مخاطب ایرانی است.

## مواد و روش کار

این تحقیق، توصیفی تحلیلی است. ابتدا، هنجارهای بازی‌های دیجیتال شناسایی شده و سپس تحلیل کیفی از هنجارهای بازی‌های دیجیتال صورت می‌گیرد. از طریق مصاحبه با افراد در ۲ جامعه آماری کیفی، پرسش‌های کدگذاری شده پرسیده می‌شود. جامعه آماری نخست، ۱۹ بازیکن مذکر متخصص ساکن شهر تهران هستند و جامعه دوم، ۱۰ فرد تحصیل کرده مذکر هستند که سواد رسانه‌ای دارند ولی با این بازی برای نخستین بار آشنا شده‌اند.

## نتایج

### ۱. شناسایی مهم‌ترین هنجارهای بازی‌های دیجیتال

بازی‌های دیجیتال، ابزاری برای سرگرمی است که در رده‌های مختلف سنی به‌ویژه کودکان، نوجوانان و جوانان مورد استقبال قرار می‌گیرد. عموم این بازی‌ها، تولیدشده کشورهای توسعه‌یافته‌ای مانند آمریکا است که از منظرهای مختلف، مانند فرهنگی، آموزشی و تربیتی با کشور درحال توسعه مانند ایران، تفاوت دارد. به نظر می‌رسد که توسعه یافتگی تنها در اقتصاد و کالا نیست و می‌تواند بر فرهنگ‌ها نیز تاثیرگذار باشد. با این حال، این نظر مخالف نیز وجود دارد که تفاوت فرهنگی کمترین ارتباط را با موضوع توسعه یافتگی دارد (۱۰) تولیدکنندگان بازی‌های دیجیتال، اگرچه منافع اقتصادی در تولید بازی را محور اقدامات خود قرار می‌دهند ولی با توجه به نقض حقوق مالکیت فکری و قانون کپی‌رایت در برخی از

وظیفه، یکی از هنجارهایی است که در ابتدای بازی و پیش از ورود به صحنه بازی به بازیکن آموزش داده می‌شود (۱۷). از منظر روانشناسی اجتماعی و بر اساس مبانی هنجار و ارکان آن، شناخت وظیفه به منزله داشتن آگاهی است. شناخت وظیفه نیز نوعی هنجار است که عمل به وظیفه، بهنجاری محسوب شده و خلاف آن، نابهنجاری تلقی می‌گردد (۱۸) اکنون سه سؤال مطرح است:

۱- آیا امکان انتقال هنجار وظیفه‌شناسی توسط بازی‌های دیجیتال، وجود دارد یا خیر؟ پاسخ مثبت است زیرا وظیفه‌شناسی در ارکان مختلف بازی قرار داده شده و خارج شدن از آن، موردپذیرش طراحان بازی نیست. لذا بازیکن به رعایت این موضوع، ملزم شده است. همچنین بازیکن درمی‌یابد که در تمامی فعالیت‌های نظامی، عمل به وظیفه و شناخت وظیفه، تضمین‌کننده موفقیت در عملکرد نظامی است.

۲- چگونه می‌توان هنجار وظیفه‌شناسی را در بازی قرارداد؟ این تصور که با تشریح مطلبی در ابتدای بازی یا مقید نمودن بازیکن پیش از بازی، هنجاری ایجاد نمی‌شود. بلکه برای تشکیل یک هنجار، تداوم و استمرار در عمل به آن، اهمیت بیشتری دارد. لذا تضمین‌کننده بقای هنجارها، نیاز به آنان و درک ضرورت آنان است.

۳- هدف از قرار دادن و شناسایی هنجار وظیفه‌شناسی چیست؟ به عبارت دیگر، از طریق این هنجار، قرار است مخاطب نسبت به چه چیزی آگاه شده یا حساس شود؟ اگر به عنوان این بازی توجه شود (ندای وظیفه<sup>۱</sup>) مشخص می‌گردد که اساس این بازی بر محوریت هنجار «وظیفه‌شناسی» قرار داده شده است؛ یعنی این بازی، شرایطی را ایجاد می‌کند که به طور مثال، مقابله با تروریسم یا خرابکاران، وظیفه تلقی گردد و ظهور ندایی از درون انسان موجب شده است تا به وظیفه انسانی و ذاتی توجه گردد. برخی معتقدند که این عنوان گذاری با مقاصد سیاسی

موقعیتی است که با نحوه نگاه انسان به انسان و هستی و معرفت‌شناختی او مرتبط است. همچنین نوعی هدایت‌گری در هنجارها وجود دارد که از هر طریقی قابل انتقال است. بازی‌های دیجیتال نیز در این زمینه، ابزاری برای هدایت‌گری شناخته شده ولی مسیر هدایت، همان مسیری است که در هنجارها ناشی از بازی، منعکس شده است (۱۵). در این مبحث تلاش می‌شود تا ضمن معرفی هنجارها، حالات مثبت (بهنجاری) و منفی (نابهنجاری) ناشی از برداشتهای مختلف از آن نیز تبیین شود و توصیف‌کننده روزگار خوب و بد یک معیار را ترسیم کند.

### ۱-۱. وظیفه‌شناسی

«وظیفه‌شناسی» به معنی شناخت وظیفه و تشریح آن برای هر شخص است. هر بازی دیجیتالی، این موضوع را با توضیحاتی در ابتدای بازی به مخاطب خود القا می‌کند که به طور مثال، وظیفه مخاطب آن است که اقدام به مقابله با افراد شبه‌نظامی در بازی نماید و به طور مثال، اگر فرد یا افرادی را در بازی ملاحظه نمود که به سمت او شلیک نموده و یا با او جنگ دارند، می‌تواند از طرق مختلف با آنان مقابله کند. در بازی «ندای وظیفه» نیز در هر اپیزود و در مجموع ۷۰ مرحله این بازی، این موضوع به خوبی با دلیل و تصویر مناسب تشریح می‌شود. اگرچه تبیین وظایف، عمدتاً به زبان انگلیسی بوده و عمده بازیکنان به این توضیحات توجه نمی‌کنند ولی برحسب تجربه و یا از طرق مختلف، از وظیفه خود در بازی آگاه شده و موظف هستند مطابق نقشه و دستورات عمل نمایند (۱۶). در مثال دیگری، اگر به فرد کهن سالی که برای مخاطب بازی، هیچ خطری ندارد، بی‌دلیل شلیک گردد، برای بازیکن این پیام صادر می‌شود که از دستورات سرپیچی نموده و حق شلیک گلوله بدون دلیل و خارج از وظایف را ندارید. همچنین اگر خارج از مسیر بازی، فعالیت نماید، به بازیکن دستور داده می‌شود که مطابق دستورالعمل اقدام نماید. یا در مثال دیگری اگر بازیکن به وظایف خود عمل نکند و مسیر بازی را تغییر دهد، با هشدار مواجه می‌شود. نتیجه آن که بازیکن یا مخاطب بازی، ملزم به رعایت محدوده بازی برحسب وظیفه می‌گردد. تبیین و شناخت

<sup>1</sup> Call Of Duty

همراه بوده و استفاده از واژه «وظیفه» در عنوان آن، برای فریب مخاطب است (۱۱).

به نظر می‌رسد که در سنجش این معیارها، اگرچه موضوعات سیاسی نیز وجود دارد و دیپلماسی رسانه‌ای آمریکا غیرقابل انکار است ولی نباید به مقاصد سیاسی توجه کرد. کودک ۱۰ ساله‌ای که انجام این بازی را انتخاب می‌کند، از اقدامات نظامی آمریکا در سودان (جنگجویی مدرن ۱-۲۰۰۷)، آگاهی نداشته یا به مقاصد سیاسی بازی توجه ندارد. بلکه او در خلال بازی با این معیار مواجه می‌شود که باید به وظیفه خود در بازی عمل کند. در غیر این صورت، امکان ادامه مراحل وجود ندارد. یا در مصاحبه با فرد ۱۷ ساله و نیز فرد ۲۱ ساله‌ای در خصوص این‌که آیا در زمان بازی، به آمریکا و اهداف سیاسی آن نیز توجه دارد، مشخص شد که عمده توجهات در زمان بازی، حول جذابیت‌های دیجیتالی است و لذت‌های شلیک دقیق گلوله یا موفقیت در بازی، برای بازیکن از اتفاقات سیاسی بااهمیت‌تر است. بدین ترتیب، به نظر می‌رسد نباید در هنجارشناسی، اسیر موضوع مقاصد سیاسی تولیدکننده شد؛ زیرا هنجار، مبتنی بر فرهنگ است. بدیهی است موضوعی که از هر نظر ایراد دارد، مانند کشتن مسلمان یا هر انسانی، هیچ‌گاه هنجار تلقی نمی‌شود. بلکه چگونه رسیدن به اهداف در بازی، مانند وظیفه‌شناس بودن سرباز، معیار تلقی شده که بر اساس فرهنگ، این موضوع نیز پذیرفته شده است (۱۹).

## ۱-۲. نحوه صحیح اطاعت مأمور از آمر

یکی از موضوعات مهم در علم نظامی و حقوق کیفری، موضوع «نحوه صحیح اطاعت مأمور از آمر» است. در این خصوص، نظریاتی وجود که برخی معتقدند مأمور باید از آمر، اطاعت محض داشته باشد. یعنی اگر مأمور، هر دستور آمر را انجام دهد، مسئولیتی بر عهده او نیست. برخی بر این نظر هستند که مأمور باید در حیطه قانون از آمر تبعیت کنند. در غیر این صورت مسئولیت دارد. برخی نیز، مأمور را به اطاعت هوشمند از آمر توصیه نموده و مسئولیت مأمور را بر اساس ظواهر دستورات و درک مأمور تصور می‌کنند. در بازی «ندای وظیفه» به مأمور

آموزش داده می‌شود که مطابق دستورات آمر اقدام نماید ولی این به معنی آن نیست که اطاعت محض کند و آزادی در عملکرد مأمور وجود نداشته باشد. بلکه در خلال بازی، دستوراتی به بازیکن داده می‌شود در صورت عمل به دستورات با تشویق یا امکاناتی مانند درمان یا سلاح بیشتر مواجه می‌شود. به عبارت دیگر، اطاعت از آمر را از دریچه دیگری به بازیکن القا می‌کند که از یک‌سو، نگران مسئولیت خود نباشد و از سوی دیگر، موفقیت در بازی، تنها با اطاعت از آمر ممکن است. برخی موارد نیز انتخاب موقعیت بر عهده بازیکن است که در این حالت، اطاعت هوشمند از آمر مطرح می‌شود؛ یعنی مأمور در برخی از موقعیت‌ها حق انتخاب دارد که با انتخاب صحیح، تشویق می‌شود. باید اذعان نمود که در مواردی مانند تخلفات از دستورات، به دلیلی مانند انعطاف داشتن بازی‌ها و جذب مخاطب، بازیکن به نتایج حقیقی عدم اطاعت از آمر آگاه نمی‌شود.

به نظر می‌رسد که مطابق روانشناسی اجتماعی، امکان انتقال هنجار اطاعت صحیح مأمور از آمر توسط بازی‌های دیجیتال، وجود دارد. به‌طور مثال، در برخی از اپیزودها و مراحل بازی، به مأمور دستور داده می‌شود که اقدام خاصی را صورت دهد. در غیر این صورت، نمی‌تواند به مرحله بعدی صعود کند. در این مسیر، انجام فرمان‌های آمر، برای مأمور الزامی است. این هنجار از طریق الزام بازیکن به اطاعت از آمر در بازی‌های دیجیتالی قرار داده می‌شود. هدف از انتخاب این هنجار و قرارداد آن در بازی، می‌تواند در راستای وظیفه‌شناسی یا علوم نظامی باشد.

## ۱-۳. دستیابی به نظم و فناوری نظامی

آنچه در بازی‌های دیجیتال غیربومی مانند ندای وظیفه یا بازی‌های دیجیتال بومی مانند بازی دیجیتال «عملیات انهدام ۳» قابل مشاهده است، هنجار سازی «دستیابی به نظم و فناوری نظامی» است که برای کشورهای درحال توسعه، آرمان محسوب می‌شود و فقدان آن در امنیت کشورها، به حسرت تبدیل می‌شود. مخاطب بازی‌های دیجیتال می‌آموزد که «دستیابی به

نظم و فناوری نظامی» برای پیروزی نظامی، ملاک و معیار است و بدون آن، دستیابی به اهداف تنها مبتنی بر تخیل است.

دربازی‌های دیجیتال، قدرت نظامی با نشان دادن ابزارها، ادوات و آگاهی نظامی صورت می‌گیرد. پیش‌بینی نظامی نیز از دیگر موضوعاتی است که در راستای همین هنجار قرار می‌گیرد. در این موضوع نیز دو چالش وجود دارد. نخست آن‌که این موضوع همواره با بزرگ‌نمایی یا تخیل‌گرایی مواجه است؛ یعنی حقیقت نظامی در بازی‌های دیجیتالی مشخص نمی‌شود بلکه فقط ایده‌آل ذهنی برای مخاطب ترسیم می‌کند تا آسودگی در خلال بازی، همراه مخاطب باشد. به عبارت دیگر، ایده‌آل‌گرایی را برای مخاطب به همراه دارد. در اپیزودهای ابتدایی، تعداد سلاح‌های موجود در بازی برای بازیکن محدود ولی متناسب است. با انجام دستورات و موفقیت در عمل، جواز استفاده از برخی از سلاح‌ها برای او صادر می‌شود و هر چه تنوع در این خصوص افزایش یابد، رضایتمندی بازیکن نیز افزایش می‌یابد. اگر تناسبی میان ابزارها در بازی وجود نداشته باشد، موجب دل‌زدگی و صرف‌نظر از انجام بازی می‌شود. این مهم مورد توجه تولیدکنندگان بوده است که با انعکاس دستیابی به نظم و فناوری نظامی، اقدامی برای نمایش قدرت نظامی نیز صورت گرفته است. ناهنجاری موجود در این موضوع نیز این است که مخاطب بازی، دستیابی به ابزار نظامی را از هر طریق برای خود فراهم کند. دومین چالش موجود در این زمینه، این است که مخاطب بازی، از رویارویی نظامی در عالم واقع به دلیل ضعف در نظم و فناوری نظامی و فاصله داشتن شرایط کشور مخاطب بازی با کشور سازنده بازی، ذهنیتی بازنده یا مأیوس‌کننده را ایجاد کند. به عبارت دیگر، تأثیر منفی بر روحیه بازیکن در عالم واقعی، به وجود آورد (۲۰). این موضوع نیز در ذیل مقاصد سیاسی کشور سازنده بازی قرار می‌گیرد ولی دلیل بر این مطلب نمی‌شود که بازی‌های دیجیتالی، موجب ناامیدی می‌شوند؛ زیرا تخیل‌سازی و جلوه‌های بصری بازی دیجیتالی، برای مخاطبین قابل‌درک است و این چالش می‌تواند با انعکاس قدرت نظامی کشور مخاطب بازی پایان یابد. مهم این است که از ایجاد این هنجار این نتیجه به دست می‌آید که هر سرباز یا کارایی هر سرباز

(مخاطب بازی) و نیز دستیابی به نظم و فناوری نظامی در موفقیت نظامی (بازی) نقش مثبت دارد.

#### ۱-۴. قهرمان‌پروری

حس قهرمانی در برنده شدن برای بازیکن‌های بازی‌های دیجیتال نیز وجود دارد. ولی این حس در بازی‌های گروهی و آنلاین بیشتر است. اساساً رویکرد قهرمان‌پروری در کودکان برای برتر نشان دادن یا تشویق آنان، صورت می‌گیرد که عوامل مختلفی در آن نقش دارد. این موضوع تأثیر مستقیم بر هویت بخشی و روانشناسی اجتماعی فرد دارد. به طور مثال، یک مربی ورزش با تشویق بازیکن، زمانی که او را به‌عنوان قهرمان معرفی می‌کند، هویت دیگری برای او ایجاد می‌کند که ذات انسانی نیز آن را به‌خوبی درک می‌کند. سرکوب این موضوع در کودکان، غیرممکن است و همه کودکان و انسان‌ها به قهرمان بودن، واکنش مثبت نشان می‌دهند.

اکنون سؤال این است که چرا قهرمان‌پروری به‌عنوان یک هنجار، معرفی نموده‌ایم؟ پاسخ آن است که قهرمان‌پروری، یک الگوی مناسب و معیار قابل‌درک برای انسان است که با نوع نگاه آن به هستی و انسان، ارتباط دارد (۱۰). مضافاً این‌که این موضوع ذاتاً برای هر انسانی خوشایند است. اگر این موضوع در بازی‌های دیجیتال ایجاد شود، خوشایندی فکری و رفتاری را به دلیل کسب اعتماد به‌نفس به همراه دارد. با این حال، این چالش وجود دارد که مسیر قهرمان‌پروری نیز باید در بازی‌ها رعایت شود. اگر قرار باشد این موضوع با فرهنگ جامعه بازیکن مغایرت داشته باشد، قهرمان‌پروری، با نوعی رذالت یا رفتارهایی به‌دوراز رفتار قهرمانی صورت می‌گردد (۱۵). سؤال دیگر در این خصوص این است که چه ضرورتی دارد بازی‌های دیجیتال، قهرمان‌پروری را به‌عنوان یک هنجار معرفی نمایند؟ به نظر می‌رسد که هدف از ایجاد این هنجار، جذب مخاطب و افزایش انگیزه و استمرار در استفاده از بازی است تا نیازهای ذهنی بازیکن را تأمین کند. درنهایت این مطلب نیز باید مورد توجه باشد که برای هنجار قهرمان‌پروری، نمی‌توان ناهنجاری تصور کرد؛ یعنی در قبال این هنجار، انحراف یا ناهنجاری قابل‌تصور

قهرمان‌پروری با ناهنجاری روبه‌رو نیست ولی سایر گونه‌های هنجاری، ناهنجاری را درک می‌کنند. در تقسیم‌بندی دیگری، این هنجارها به ذهنی و عملی (رفتاری) قابل تقسیم است؛ یعنی برخی از هنجارهای بازی‌های دیجیتال، تنها در ذهن مخاطب تأثیرگذار است و بروز عملی ندارد؛ مانند قهرمان‌پروری یا نظم نظامی. مخاطب بازی در ذهن با این هنجارها به‌عنوان ایده‌آل روبه‌رو می‌گردد ولی در عمل، نه قهرمان محسوب شده و نه در نظم نظامی دخالتی دارند. برخی از هنجارها، در اعمال مخاطب تأثیرگذار است؛ مانند وظیفه‌شناسی و انتخاب صحیح اطاعت از آمر. در همین راستا براساس مطالعات قبلی، سوالاتی طراحی شده و با کمک سوال‌ها از بازیکنان متخصص و حرفه‌ای مصاحبه به عمل آمد و نتایج آن، به صورت کدگذاری، تحلیل شد. داده‌های حاصل از کدگذاری‌های بازی، در خصوص هنجارشناسی، پس از مصاحبه با بازیکنان این بازی، کشف گردید:

جدول ۱. کدهای رفتاری کشف شده از مطالعه بازی ندای وظیفه

ردیف	کدهای رفتاری تایید شده
۱	هر شخص در بازی، وظایف و شرایط مشخصی دارد.
۲	اگر به وظایف عمل شود، پیروزی به دست می‌آید.
۳	مسیر صحیح به سرباز در حین بازی، نشان داده می‌شود.
۴	اطاعت از دستورات، راه موفقیت است.
۵	انتخاب صحیح بازیکن، باعث برتری او نسبت به سایرین است.
۶	ابزار مناسب برای جنگ، باید وجود داشته باشد.
۷	قدرت نظامی بازیکن، برای شکست دادن، کافی است.
۸	باانجام دستورات، بازیکن، قهرمان بازی است.
۹	قهرمان بازی، قهرمان تمام تیم است علاوه بر شخص بازیکن.
۱۰	تمام تیم به داشتن قهرمان افتخار می‌کنند.
۱۱	قهرمانی با اقدامات نظامی مناسب و انجام دستورات و هوشمندی به دست می‌آید.

محور از منظر کیفی قرار است برخی از مخاطبان بازی (جوامع آماری ۱۹ و ۱۰ نفر) را که به‌صورت تصادفی انتخاب شده‌اند با روش مستقیم و مصاحبه در قبال مهم‌ترین هنجارهای بازی‌های دیجیتال ارزیابی و بررسی کند تا به این نتیجه دست یابد که آیا

نیست. به‌طور مثال، از بین بردن قهرمان دیگر، نوعی قهرمان‌پروری و قدرت‌نمایی است. قهرمان نشدن در بازی نیز به‌عنوان ناهنجاری شناخته نمی‌شود.

## ۲. بررسی کیفی مهم‌ترین هنجارهای بازی‌های دیجیتال

مهم‌ترین هنجارهای بازی‌های دیجیتال، در تقسیم‌بندی مختلفی قرار می‌گیرد. به‌طور مثال، در یک تقسیم‌بندی از حیث قابل انعکاس بودن در عالم واقع یا غیرقابل انعکاس بودن، برخی موارد مانند قهرمان‌پروری، تنها به وجود آورنده نوعی اعتمادبه‌نفس است و در عالم واقع، قهرمانی از بازیکن نمی‌سازد. مگر این‌که این موضوع نیز در قالب رقابت مطرح شود. برخلاف آن، وظیفه‌شناسی، در بازی‌های دیجیتال، دارای انعکاس در عالم واقع است. با ایجاد این هنجار، وظیفه‌شناسی بازیکن به عالم واقع نیز منتقل می‌یابد. در تقسیم‌بندی دیگری، امکان ناهنجاری از چالش نیز، تقسیم‌بندی دیگری به وجود می‌آورد. هنجار

اکنون سؤال این است که این موضوعات در یافته‌های میدانی تا چه میزان انطباق دارد؟ اگر به فلسفه این تحقیق مراجعه کنیم، متوجه می‌شویم که نوع نگرش به موضوع، برای ایجاد رابطه منطقی میان آرمان‌ها و داده‌ها است. این تحقیق با رویکرد محتوا

در بررسی ۱۹ 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:

به‌راستی مخاطبان بازی «ندای وظیفه» هنجارهای فوق را درک کرده یا نسبت به آنان بی‌تفاوت هستند؟ همچنین برخی دیگر از هنجارها مانند وطن‌پرستی یا رسیدن به قدرت در مخاطبان این بازی، جایگاهی دارد یا خیر؟

جدول ۲. دیدگاه ۱۹ بازیکن حرفه‌ای بازی «ندای وظیفه» در قبال هنجار دانستن موضوعات

دیدگاه در قبال هنجار دانستن موضوعات	تعداد بازیکن	نظرات جانبی
بازیکنان هنجار شناس	۹ 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	۴ 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	۶ 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.
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 در ۱۹ بازیکن فوق‌الذکر، جنبه‌ها و مقاصد سیاسی موضوع، تنها در مواردی مانند انجام بازی در کشور عراق قابل درک است و در سایر محیط‌ها، به‌ویژه این‌که 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.	بدیهی است که از کودک و نوجوان و جوان، داشتن سواد رسانه‌ای انتظار نمی‌رود و تأثیرگذاری بازی‌های دیجیتالی ممکن است به‌صورت ناخودآگاه و ضمنی در درون افراد شکل بگیرد و یا سال‌های بعد بروز نماید (۲۱). ولی این موضوع نیز نمی‌تواند فاقد جایگاه باشد که آنچه از بازی‌های دیجیتالی برداشت می‌شود، باید با باور بازیکنان نزدیک باشد. در غیر این صورت، تفسیری غیرقابل انطباق از بازی‌های دیجیتالی صورت گرفته است.	
		سؤال مهم دیگر این است که آیا هنجارها برای آنان نمود عملی داشته است؟ در این رابطه ۱۱ بازیکن در قبال این پرسش پاسخ دادند که نمود عملی آن نامحسوس و غیرقابل بروز است و امکان انعکاس این هنجارها علی‌رغم درک آن، در جامعه کنونی به‌ندرت اتفاق می‌افتد؛ یعنی وظیفه‌شناسی، تأثیر بازی در



نحوه صحیح اطاعت، قدرت نظم و فناوری نظامی و قهرمان‌پروری، تنها در شکل‌گیری ذهنیت آنان مؤثر است ولی فعلی مرتبط با آن، به صورت حداقلی مطرح می‌گردد. ۸ بازیکن نیز منکر نمود عملی هنجارها بوده و معتقدند که این هنجارشناسی، رفتار خاصی در مخاطب ایجاد نمی‌کند.

با عنایت به این که در بازی‌های دیجیتالی، نوعی تعامل‌گرایی نیز وجود دارد و جامعه‌پذیری افراد نیز محقق می‌شود، عملاً باید با نظرات بازیکنان این بازی در قبال نمود عملی هنجارها، مخالف بود؛ زیرا هنجارها به صورت پنهانی به افراد الگودهی نموده و اگر در ذهن تأثیرگذاری نمایند، در عمل نیز تأثیر خود را خواهد داشت. به طور مثال، به فرزندی که در بازی برنده شده و حس قهرمانی را در بازی دیجیتال تجربه کرده است، تکرار این حس در بازی‌های دیگر یا رخدادهای دیگر زندگی نیز ممکن است.

همچنین همان‌گونه که موضوعات ناهنجاری مانند خشونت (بی‌دلیل و منفی) بر ذهن، رفتار و کردار افراد تأثیرگذار است، بهنجاری‌ها نیز مانند وظیفه‌شناسی و مسئولیت‌پذیری در افراد مؤثر واقع می‌شود. در همین راستا، از بررسی ۱۰ فرد دارای تحصیلات دانشگاهی در رده سنی ۲۸ تا ۳۶ سال که تنها فیلم‌های بازی را ملاحظه نموده و برای اولین بار با این بازی آشنا می‌شوند نیز این نتیجه به دست آمد که حس عقب‌ماندگی در بازیکنان، مقابله فرهنگی، ترویج تفکرات سیاسی، درک هنجارها و قابل‌پذیرش بودن برخی از موضوعات ناشی از این بازی برای آنان محسوس بوده و جذابیت‌های بازی را برای درک هنجارها مناسب می‌دانند.

نکته‌نهایی نیز این است که همان‌گونه که هنجار، ناشی از فرهنگ است، درک هنجارها نیز ناشی از فرهنگ است؛ یعنی اگر در فرهنگی، پذیرش معیار از سوی افراد خارج از مرزها، موردپذیرش 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 بر اساس 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 و دستیابی به آرمان‌ها مؤثر است (۲۲) 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. به عبارت دیگر، 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 تعامل‌گرایانه 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. 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 استیلای نظامی کشوری خاص، از جمله ناهنجاری‌هایی است که در بازی «ندای وظیفه» قابل‌لمس است. به نظر می‌رسد که آسیب‌های فرهنگی مانند ترویج انواع خشونت و ظاهر سازی و فریبکاری، ضعیف‌کشی، نوعی تهاجم فرهنگی بازی‌های وظیفه و برخی از بازی‌های دیجیتال از همین گروه هستند که در تلاش هستند تا ناهنجاری در مخاطب خود برجسته سازند. اگر به خاستگاه هنجار توجه شود، درمیابیم که نمو هر یک از این تهاجم‌ها، به شرایط شخصی، اجتماعی و محیطی افراد و مخاطب بازمی‌گردد و در همه افراد یکسان نیست (۱۹). تحقیقات متمرکز بر هنجارشناسی بازی‌های دیجیتال نیز توصیفاتی از آسیب‌های

از شرایط مورد توجه است و در مسیر بلندمدت، پیشگیری اجتماعی از آسیب‌های فرهنگی از طریق آموزش مقابله با آسیب‌های روانشناسی اجتماعی آن و فرهنگ‌سازی استفاده از این محصولات مورد توجه است.

قهرمان‌پروری به معنی آن که انجام زنجیره‌ای از اقدامات، موجب پیروزی می‌شود و جامعه به قهرمان نیازمند است. هر انسانی می‌تواند قهرمانی را به دست آورد.

مطابق یافته‌های میدانی، بیشتر بازیکنان به این نکته تاکید کردند که از بازی مذکور، الگوپذیری و انطباق رفتاری را صورت می‌دهند. هنجارهای «وظیفه‌شناسی»، «نحوه صحیح اطاعت مأمور از آمر» و «قهرمان‌پروری» از یک جنس تاثیرپذیری برخوردار بوده و تحول رفتارهای درونی بازیکن را مورد تغییر قرار می‌دهد. ولی هنجار «دستیابی به نظم و فناوری نظامی»، بیشتر به یک ایده‌آل ذهنی شبیه است که موفقیت در بازی را با این هنجار نشان می‌دهد. به عبارت دیگر، هنجارها مرتبط با رفتار درونی و شخصی بازیکن یا رفتار خارج از فرد یا بیرونی تقسیم می‌شود. در این تقسیم بندی، تمامی هنجارهای مهم در این تحقیق، از رفتار بازیکن تولید و اجرا نمی‌شود. بلکه در هنجار «دستیابی به نظم و فناوری نظامی» رفتار بازیکن را به این سمت هدایت می‌کند که برای آن تلاش کند ولی قرار نیست شخص بازیکن در قبال آن فعل مادی صورت دهد. این در حالی است که در هنجارهای «وظیفه‌شناسی»، «نحوه صحیح اطاعت مأمور از آمر» و «قهرمان‌پروری» رفتار شخص بازیکن، تشکیل دهنده بهنجاری و ناهنجاری است. در نهایت آن که برای سه قسم اخیرالذکر، ناهنجاری و بهنجاری برای فرد و جامعه قابل ترسیم است ولی برای هنجار «دستیابی به نظم و فناوری نظامی»، بهنجاری یا ناهنجاری مرتبط با رفتار فردی بازیکن وجود ندارد ولی بهنجاری یا ناهنجاری جامعه‌ی شکل می‌گیرد.

از نظر روانشناسی اجتماعی، در قبال آسیب‌های بازی‌های دیجیتال، اقدامات غیرکیفری و پیشگیرانه مانند افزایش آگاهی، سواد رسانه‌ای و درک انتظارات افراد جامعه مورد توجه است. با

فرهنگی این بازی‌ها صورت می‌دهند که نشان می‌دهد در بازی «ندای وظیفه» نیز، تهاجم فرهنگی یا آسیب فرهنگی غیرقابل انکار است. از منظر روانشناسی اجتماعی، در قبال آسیب‌های فرهنگی بازی‌های دیجیتال، ۲ مسیر کوتاه‌مدت و بلندمدت وجود دارد که در مسیر کوتاه‌مدت، پیشگیری وضعی

## بحث و نتیجه‌گیری

این پژوهش با هدف هنجارشناسی بازی‌های دیجیتال با تاکید بر روانشناسی اجتماعی انجام شد. در بازی‌های دیجیتال، هنجارهایی وجود دارد. عمده این بازی‌ها، واردات فرهنگ و هنجار است و امکان ترویج ناهنجاری در این بازی‌ها موجب نمی‌شود تا به هنجارشناسی در آن، خللی وارد آید. بازی‌های دیجیتال به درستی، یک رسانه هستند که پذیرش معیارها در جوامع از طریق آنان به انطباق معیارها با فرهنگ‌ها بازمی‌گردد. بنابراین، بازی‌های دیجیتال امکان ایجاد هنجار در مخاطبین خود دارند. هنجارها، مسیر هدایت انسان‌ها محسوب می‌شوند که برخاسته از فرهنگ بوده و ملاک و معیار اصلی برای تشخیص خوبی از بدی یا بهنجاری از ناهنجاری است. ترویج یک هنجار، به اهمیت و آثار آن بازمی‌گردد. با این حال، شناخت هنجارها و کارکرد آنان، در هر فرهنگی متفاوت است. در مسیر هدایتگری، از ابزار مختلف همچون فیلم، کتاب، بازی و ... استفاده می‌شود که استفاده از بازی به‌ویژه بازی‌های دیجیتال، نوعی رسانه فرهنگی به حساب می‌آید که در ترویج موضوعات فرهنگی نیز مؤثر است. هنجارها نیز که موضوع و دغدغه فرهنگی هستند در بازی‌های دیجیتال، بروز نموده و بر مخاطب خود تأثیر گذارند.

در این تحقیق، مهم‌ترین هنجارها از بازی دیجیتال «ندای وظیفه» استنباط شده است که عبارت‌اند از: ۱- وظیفه‌شناسی به معنی آن که برای موفقیت و پیروزی باید هر شخص، وظیفه خود را بشناسد؛ ۲- نحوه صحیح اطاعت مأمور از آمر که به دو صورت محض و هوشمند است و خروج از آن، ناهنجاری است و اختیار مأمور مبتنی بر هوشمندی، موردپذیرش قرار می‌گیرد؛ ۳- دستیابی به نظم و فناوری نظامی که برای دستیابی به پیروزی ضروری است و توجه به آن الزامی تلقی می‌شود. ۴-

آسیب فرهنگی نیستند و محققانی که این مقایسه را صورت می‌دهند، به آسیب‌های فرهنگی بازی‌های دیجیتال داخلی نیز پرداخته‌اند. بازی‌های دیجیتال، ابزار تاثیرگذار بر رفتار عمومی هستند و باید متناسب با درک گروه‌های مختلف جامعه، این بازی‌ها، در جامعه، مورد استفاده قرار بگیرد تا هنجار شکنی یا ناهنجاری از هنجارها، برداشت نشود.

نظارت و تولید برنامه‌های متناسب با نیازهای مخاطب، پیشرفت را می‌توان مشاهده کرد و جامعه به سمتی می‌رود که دیگر میان برنامه خارجی و برنامه‌های تفاوت چشمگیر نباشد و حساسیت موجود در این رابطه برداشته شود. بازی‌های دیجیتال، دربردارنده هنجار بوده و انتقال هنجار نیز توسط آن صورت می‌گیرد. از طرفی، بازی‌های دیجیتال بومی و داخلی نیز، فاقد

## Reference

1. Sandkuehler H. Enzyklopaedie philosophie. Homburg: Felix Mainer. 2010.
2. De Jans S, Hudders L, Herrewijn L, Van Geit K, Caubergh V. Serious games going beyond the Call of Duty: Impact of an advertising literacy mini-game platform on adolescents' motivational outcomes through user experiences and learning outcomes. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*. 2019 May 23;13(2).
3. Taghavi Jelodar M, Poursharifi H, Nazari M A, Shahrokhi H. The effects of computer games with high (Call of Duty) and low (Angry Birds) stimulating rate on the biological arousal levels in boys. *RPH*. 2017; 11 (1):39-48
4. Javaheri J, VaeziNejhad M. Pathology of the computer game industry in Iran with a systemic approach. *Journal of Cultural Strategy*, 2015; 8 (30): 113-135.
5. Shariat V, Asadollah A, Alirezaei N, Bashardanesh Z, Birashk B, Tehranidoust M, Khalili B, Hejazi E, Hakim M, Shirazi E, Ashayeri H. Age classification of computer games from a psychological point of view: A Delphi study. *Journal of Cognitive Science News*. 2010; (42): 8-18.
6. Abdollahi R, Rasoulizadeh K. The effect of computer games on adolescent personality traits and adjustment. *Journal of Female Police Studies*. 2014; (18): 84-106.
7. Ahmadrash R, Deneshmehr H, Gholami A. Representation of the Middle East in computer games Case study of the Call of Duty game 4. *Journal of Cultural Studies and Communication*, 2014; 9(33): 163-182.
8. Stephanus K, Utami NM, Maharani PD. Imperative sentence found in Call of Duty Modern Warfare Campaign. *ELYSIAN JOURNAL: English Literature, Linguistics and Translation Studies*. 2021 Sep 15;1(2):143-55.
9. Anderson R, Kurti M. From America's Army to Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment Complex. *Democratic Communiqué*. 2009;23(1):3.
10. Jamshidi M, Sharifi F, SeyyedHoseini M. Awareness game and factors affecting the promotion of digital literacy. 2017; Tehran: Supporter.
11. Clarke B, Rouffaer C, Sénéchaud F. Beyond the Call of Duty: why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers?. *International Review of the Red Cross*. 2012 Jun;94(886):711-37.
12. Bos D. Answering the Call of Duty: the popular geopolitics of military-themed videogames (Doctoral dissertation, Newcastle University). 2015.
13. Stangor C, Jhangiani R, Tarry H. Principles of social psychology-1st International Edition. Retrieved September. 2014 Sep 26;16:2015.
14. Gagnon F. "Invading your hearts and minds": Call of Duty® and the (re) writing of militarism in US digital games and popular culture. *European journal of American studies*. 2010 Jun 27;5(5-3).
15. Bachman, R., & schutl, R. K. Fundamentals of research in criminology and criminal justice. SAGE Publications: Los Angeles. 2015.
16. Ramsay D. Brutal games:" Call of duty" and the cultural narrative of world war II. *Cinema Journal*. 2015 Jan 1:94-113.
17. Pöttsch H, Šisler V. Playing cultural memory: Framing history in call of duty: Black ops and czechoslovakia 38-89: Assassination. *Games and Culture*. 2019 Jan;14(1):3-25.

18. De Cremer D, Oosterwegel A. Collective self-esteem, personal self-esteem, and collective efficacy in in-group and outgroup evaluations. *Current Psychology*. 1999 Dec;18(4):326-39.
19. Bagheri F. Conceptology and norm functions. *Journal of Educational Sciences Quarterly from the perspective of Islam*, 2015; (3): 51-69.
20. Foster H. How do Video Games Normalize Violence? A Qualitative Content Analysis of Popular Video Games (Doctoral dissertation, Northern Arizona University). 2016.
21. Boellstorff T. A ludicrous discipline? *Ethnography and game studies*. *Games and culture*. 2006 Jan;1(1):29-35.
22. Ciută F. Call of duty: Playing video games with IR. *Millennium*. 2016 Jan;44(2):197-215.

*Original Article***Standardization of digital games with emphasis on social psychology**

Received: 03/04/2020 - Accepted: 16/07/2020

Narjes Pezhmanfar<sup>1</sup>  
 Fariborz Bagheri<sup>\*2</sup>  
 Bita Nasrollahi<sup>3</sup>

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

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

<sup>3</sup> 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:** Digital games are a tool for transmitting culture based on interactionism that can be effective in modeling, setting and promoting criteria and rules. There is a concern that, given social psychology, digital games can create a norm in their audiences.

**Method:** This research is an analytical description. First, the norms of digital games are identified and then a qualitative analysis of the norms of digital games is performed. Coded questions are asked through interviews with individuals in two qualitative statistical communities. The first statistical population is 19 professional male players living in Tehran and the second population is 10 educated male individuals who have media literacy but are familiar with this game for the first time (professional and ordinary communities).

**Results:** The most important norms of the game "Call of Duty" from the perspective of social psychology are 4 items: 1- Conscientiousness, 2- The correct way of obeying the officer, 3- Achieving military order and technology, and 4- Heroism, which are the explicit and tangible norms of the game. "Call of Duty" is known by emphasizing the advanced combat version 2 - (2019).

**Conclusion:** In two statistical populations of 19 and 10 people, these norms were adapted to the players' point of view from a qualitative point of view. For most players, the above four criteria are understandable for them, but some of them believe that these criteria remain at the norm and They do not potentially become actual.

**Keywords:** Social psychology, norm, digital games, Call of Duty game, conscientiousness.

**conflict of interest:** There is no conflict of interest.