

## آسیب‌شناسی محتوایی بازی‌های رایانه‌ای

دکتر علی کاظمی\*

### مقدمه

اسلام درباره نحوه انتخاب دوست، شرایط دوست خوب، شیوه ارتباط با دوست و... روایات و ره‌یافت‌های بسیاری دارد. امام علی علیه السلام فرموده است: «إِيَّاكَ وَ مُصَاحِبَةَ الْفَسَاقِ فَإِنَّ الشَّرَّ بِالشَّرِّ يَلْحَقُ»<sup>۱</sup> از نشست و برخاست با فاسقان پرهیز که شر به شر می‌پیوندد». بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان مصداقی از همنشین دانست؛ زیرا در جهان امروز که تکنولوژی حرف اول را می‌زند، کودکان و نوجوانان زمان بسیاری را صرف بازی‌های رایانه‌ای، یا همان دوست الکترونیک خود می‌کنند. بر همین اساس سیاستمداران غربی برای القای اهداف سلطه‌گرانه خود و تخریب باورها و ارزش‌ها و نیز سلامت ذهن و روح کودکان و نوجوانان، به‌ویژه جهان سوم و کشورهای مسلمانان از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند. ساخت بی‌رویه بازی‌های

---

\* پژوهشگر علوم ارتباطات.

۱. علی بن محمد لیثی واسطی؛ *عیون الحکم و المواعظ*؛ ص ۹۶.

رایانه‌ای به‌ویژه بازی‌های بسیار خشن و آسیب‌رسان که با تبلیغات بسیار در رده پرطرفدارترین بازی‌های جهان قرار می‌گیرند، شاهدی بر این مدعاست. در این مقاله ضمن تحلیل محتوایی بازی‌های رایانه‌ای مشهور، به بررسی برخی از آسیب‌های حاصل از انجام این بازی‌ها پرداخته می‌شود.

### ۱. ترویج روحیه تخریب و خشونت

امروزه بازی‌های رایانه‌ای پرطرفدار و بسیار خشن، به مقابله با آموزه‌های مذهبی می‌پردازند. روند بازی‌ها به گونه‌ای است که بازیکن باید با فجیع‌ترین و جدیدترین مدل بروز شرارت و خشونت، قدرت تخریب و خشم خود را نشان دهد تا برنده بازی شود. اگر چه بازی در عالم مجاز اتفاق می‌افتد، اما اهمیت این موضوع آنگاه مشخص می‌شود که بنا بر آمارها عامل بروز رفتارهای خشن، صحنه‌های خشونت‌بار بازی‌های رایانه‌ای است. متخصصین انستیتو تکنولوژی ماساچوست با تکیه بر پژوهش‌های خود معتقدند: «جرم و جنایت میان نوجوانان، همزمان با عرضه بازی‌هایی چون «مسابقه مرگ<sup>۱</sup>»، «نبرد مرگبار<sup>۲</sup>»، «عذاب<sup>۳</sup>»، «سرقت بزرگ اتومبیل<sup>۴</sup>» افزایش یافته است».° پژوهشگران بخش روانشناسی کودکان و نوجوانان کالیفورنیا نیز برای بررسی ارتباط میان تماشای فیلم‌ها، بازی‌های رایانه‌ای و تصاویر خشن با رفتارهای به شدت خشونت‌آمیز مانند شلیک گلوله یا حمله به افراد با استفاده از چاقو و سلاح سرد، مطالعاتی را روی ۱۵۸۸ نوجوان بین ۱۰ تا ۱۵ سال انجام دادند. بر اساس نتایج، ۴۰ درصد دانش‌آموزان بر اساس تنوع

۱. Death Race

۲. Mortal Kombat

۳. Doom

۴. GTA

۵. محمود صادقی؛ احکام بازی‌های رایانه‌ای؛ ص ۹۳.

تجربه تماشای صحنه‌های خشن در رسانه‌های مختلف، حداقل یک‌بار اقدام به انجام اعمال خشونت‌بار کرده‌اند و احتمال تکرار دوباره این اتفاق در این افراد نسبت به افرادی که با اینگونه صحنه‌ها مواجه نشده‌اند، ۵۰ درصد بیشتر است.<sup>۱</sup>

بازی‌های رایانه‌ای همزمان با افزایش برانگیختگی در بازیکن، سبب شناخت تهاجم و عادی شدن بروز خشونت می‌شوند. این بازی‌ها بروز اعمال تهاجمی برای رسیدن به هدف (بُرد) را به عنوان یک ضرورت مطرح می‌کنند و سبب می‌شوند نوجوان یا کودک به عنوان بازیکن به انجام قطع عضو، سلاخی با تبر، چاقو، آره برقی، ساطور<sup>۲</sup> و انواع سلاح گرم پردازد و با خصومت بسیار، شاهد چکیدن خون رقیب باشد تا به هدفش برسد؛ بی‌آنکه بداند در حال آموختن شرارت است. بازی‌سازان برای تأثیرگذاری بیشتر با استفاده از افکت‌های نرم‌افزاری، سایر حواس بازیکن را نیز تحت تأثیر قرار می‌دهند. برای مثال با پیام‌هایی مانند «تکه تکه‌اش کن»، «کله‌اش را بکن»، «او را بکش»، «او را بخور»، «او را بسوزان» و پخش صدای شکستن مهره‌های گردن در هنگام خفه کردن رقیب و صدای خرد کردن استخوان‌های دشمن، بازیکن را به کشت و کشتار بیشتر و تجربه اعمال وحشیانه خشن و بی‌رحمانه‌ای که انجام آن برای یک آدم عادی به راحتی ممکن نیست، تشویق می‌کنند.<sup>۳</sup> از جمله پرطرفدارترین بازی‌ها در این سبک،

۱. محمود بلالی؛ «نسل خشن، بازتاب رسانه خشن»؛ پایگاه جنبش سایبری ۳۱۳، ۱۳۹۴/۰۲/۲۹.

<http://jcr۱۳.ir/?newsid=۲۹۱۴۲>

۲. نک: ManHunt

۳. رک: الیسا‌های یونگ‌سانگ و جین‌ای‌اندرسن؛ «تأثیر منفی بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز بر

سلامت کودکان»؛ سیاحت غرب؛ شماره ۱۴، فروردین ۱۳۸۳، ص ۴۷-۵۹.

می‌توان به «نبرد مرگبار<sup>۱</sup>»، «جنگ قبایل<sup>۲</sup>»، «سرقت بزرگ اتومبیل<sup>۳</sup>»، «ندای وظیفه<sup>۴</sup>» و... اشاره کرد.

در سری بازی‌های «مورتال کامبت<sup>۵</sup>»، بازیکن پس از «ضربه فنی کردن<sup>۶</sup>» حریف، با انجام فنونی تمام‌کننده موسوم به فیتالیتی (مرگ و میر یا تلفات)<sup>۷</sup> حریف خود را مثله می‌کند.<sup>۸</sup> از دیگر اعمال وحشیانه این بازی سوزاندن بدن با اسید تا بیرون کشیدن قلب و ستون فقرات از بدن و منفجر کردن حریف، باعث شده این بازی در برخی از کشورها از جمله برزیل و آلمان ممنوع شود.

در بازی پرطرفدار دیگری به نام زامبی که از بازی‌های سبک آخرالزمانی است، بازیکن برای زنده ماندن باید به فکر ایجاد یک جامعه کوچک باشد. از این رو باید منابع اولیه شامل اسلحه، مهمات یا سلاح‌های سرد را با

---

۱. Mortal Kombat

۲. Clash Of Clans

۳. GTA

۴. Call of Duty

۵. تا به امروز نزدیک به ۲۱ نسخه از این بازی به سبک‌های دو بعدی و سه بعدی عرضه شده است. نکته قابل تأمل در این سری بازی‌ها، افزایش میزان خشونت و توحش در هر شماره از بازی است. در نسخه جدید سال ۲۰۱۵ آن Mortal Kombat X شاهد انجام اعمال وحشیانه - سادسیمی و بسیار خشن و تهوع‌آور هستیم.

۶. knockout

۷. Fatality: فیتالیتی به مانند نامش (به معنای مرگ و میر یا تلفات) ضربه‌ای وحشیانه در بازی‌های رایانه‌ای است که یک شخصیت پس از شکست دادن حریفش به او وارد می‌کند. مانند نصف کردن مغز سر، جدا کردن پوست روی صورت و... .

<https://flopsy.ir/wiki/mortal-kombat/>

۸. محمود بلالی؛ «نسل خشن، بازتاب رسانه خشن»؛ پایگاه جنبش سایبری ۳۱۳، ۲۹/۰۲/۱۳۹۴.

<http://jcr۱۳.ir/?newsid=۲۹۱۴۲>

جستجوی مغازه‌ها و خانه‌های متروکه یا کشتار فجیعانه دیگر بازی‌بازان و زامبی‌ها به دست آورد. <sup>۱</sup> نمونه دیگر بازی رایانه‌ای خشن و پرترفدار، «سرقت بزرگ اتومبیل <sup>۲</sup>» است که در آن زیر گرفتن مردم و عابران پیاده با اتومبیل، دزدی و... از مصادیق خشونت و خون در این بازی است.

از مشهورترین بازی‌های مورد علاقه ایرانی، کلش آف کلنز است. بر اساس آمارها، ۷ درصد از جمعیت کل کشور مشغول این بازی هستند؛ <sup>۳</sup> بازی‌ای که بازیکن متقاعد می‌شود برای بقا و پیشرفت در بازی، باید به کشورگشایی از طریق جنگ، فساد و غارت بپردازد. بازیکن باید روستای مجازی خود را بسازد، اما هدف سازندگی نیست؛ بلکه باید از باب ارباب‌گری، قدرت‌طلبی با دزدی، غارت، قتل و تخریب داشته‌های دیگران روستای خود را بسازد. روند این بازی در پی القای این مفهوم است که هدف، وسیله را توجیه می‌کند و برای رسیدن به اهداف، باید از داشته‌های دیگران استفاده، و حتی جان دیگران را قربانی کرد. از این روست که در بازی شاهد دزدی، غارت و حتی قتل سربازان در جهت برتری‌جویی یک نفر هستیم.

در تمام بازی‌های ذکر شده، افرادی که در خشونت، خونریزی، فساد و دزدی مهارت ندارند؛ بازنده می‌شوند. بنابراین برای برنده شدن، باید حرفه‌ای شوند. در این بازی‌ها اینگونه القا می‌شود که رفتارهایی مانند سر

۱. محمدحسین باجلان؛ «وضعیت قرمز: نقد و بررسی بازی State Of Decay»؛ وب‌سایت نوداد؛ ۱۳۹۷/۰۳/۰۷.

<https://nodud.com/entertainment/games/1027482301/43438>

۲. GTA

۳. سید محمد علی سید حسینی؛ «منفور محبوب: بررسی علل موفقیت بازی کلش آف کلنز»؛ مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال، ۱۳۹۵، ص ۲.

<http://direc.ircg.ir/Uploads/PersianCOC9008.pdf>

بریدن، سلاخی، مثله کردن و... نه تنها عادی است؛ بلکه به عنوان ضرورتی در طراحی بازی لحاظ شده است تا با افزایش خشونت، در نسخه‌های جدیدتر بازیکن با مشاهده صحنه‌های خشونت‌آمیزتری راضی شود. نتیجه این همه خشونت‌خواهی، به‌کارگیری وحشتناک‌ترین شکنجه‌ها در زندان ابوغریب شد؛ زیرا در یک بررسی میدانی، مشخص شد اغلب سربازان آمریکایی حاضر در جنگ عراق به بازی ندای وظیفه اعتماد داشتند و سری بازی های نبرد مرگبار، در رده سوم لیست بازی‌های مورد علاقه آنها قرار داشت.<sup>۱</sup>

## ۲. ترویج شرک و شیطان‌پرستی

از مهم‌ترین آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای، ترویج نشانه‌ها و عقاید فراماسونی و شیطنانی است. شاید در نگاه اول وجود نمادهای ماسونی و شیطنانی در صحنه‌پردازی‌ها و لباس‌های کاراکترهای بازی، موضوع مهمی نباشد؛ اما نیم‌نگاهی به تصاویر روی لباس‌های جوانان و نوجوانان در سطح جامعه، حاکی از تأثیر و حتی القای عقاید انحرافی بازی‌سازان است که در درازمدت به بی‌هویتی، پوچ‌گرایی و دوری از دین می‌انجامد. برای مثال بازی کلش آف کلنز پر از نمادهای بی‌شماری از فراماسونی و شیطان‌پرستی مانند خرگوش (نماد همجنس‌گرایی)، عدد ابلیس (عدد ۶۶۶، به صورت مثلث ۶ زاویه)، تک چشم صهیونیستی، ستاره ۶ پر و... است که بارها در طول بازی نمایش داده می‌شود. وجود این نمادها، نوعی عادی شدن نشانه‌ها و فراگیری استفاده از آنها را در زندگی افراد به وجود می‌آورد؛ به گونه‌ای که لذت‌ها،

۱. محمود بلالی؛ «نسل خشن، بازتاب رسانه خشن»؛ پایگاه جنبش سایبری ۳۱۳،

سرخوشی‌ها و هیجان‌های طول بازی در این نمادها زنده می‌شود. از همین روست که بیشتر لباس و لوازم زندگی بازیکنان، گاه پر از این نمادهاست. با گذشت زمان، استفاده از این نمادها به صورت عادی و بدون حساسیت و واکنش، فراگیرتر شده و بیشتر مورد پذیرش قرار می‌گیرد. پشت پرده اشاعه این نمادها، تحریف اصل و اساس عقاید اسلامی مسلمانان است. برای مصداق بازی «خدای جنگ»<sup>۱</sup> که در میان کودکان و جوانان بسیار محبوب است، محتوایی بسیار خطرناک دارد. این بازی که در مورد یک اسطوره یونانی است، کاربر رایانه را به کشتن خدایان مختلف برای رسیدن به مرحله بعدی ترغیب می‌کند.<sup>۲</sup> در این بازی کریتوس فرزند نامشروع زئوس، خدای خدایان است که در تمام طول قسمت اول بازی، از این امر بی‌خبر است. وی که از پدرش اطلاعی ندارد و از همین رو در دوران کودکی مورد آزار و تمسخر همسالان قرار می‌گیرد، برای جبران این سرخوردگی به آموزش‌های نظامی روی می‌آورد. در جوانی پهلوانی نام‌آور و فرماندهی قوی می‌شود. در یکی از جنگ‌ها که فرماندهی گروهی ۵۰ نفره را بر عهده دارد، به نبرد با شرقیان بیابان‌نشین (ایرانیان) می‌رود. کریتوس در شرف شکست و مرگ است که از خدای جنگ «اریس» کمک می‌خواهد. خدای جنگ نیز به ازای اعطای روح کریتوس، دو شمشیر از اعماق جهنم به وی می‌دهد که به وسیله آنها در جنگ پیروز می‌شود.<sup>۳</sup>

تجسم جسمیت خدا در ذهن کودکان و نوجوانان، باعث سوق دادن آنها به

۱. God of War

۲. وب‌سایت راسخون؛ «پشت پرده بازی‌های رایانه‌ای (۲)»؛ ۱۳۸۸/۰۷/۱۲.

<https://rasekhoon.net/article/show/۱۴۴۹۳۹>

۳. فارس‌نیوز؛ «خداوندگاران جنگ و کودکانی که خشونت می‌آموزند»؛ ۱۳۹۱/۰۶/۰۴

<https://www.farsnews.com/news/۱۳۹۱۰۶۰۱۰۰۰۷۸>

سمت عقاید شیطانی و پوچ می‌شود؛ زیرا درک مفهوم خداوند به‌ویژه در دوران کودکی، بسیار سخت است. جسمیت بخشیدن به خدا، راه را برای پاسخ‌های کفرآمیز به پرسش‌های ذهن افراد هموار می‌کند که در اثر همنشینی با بازی‌های رایانه‌ای ایجاد می‌شود.

یکی از طرفدارترین بازی‌های رایانه‌ای که تا کنون منتشر شده و هر ساله نسخه‌های جدیدی از آن منتشر می‌شود، سری بازی‌های «شیطان مقیم»<sup>۱</sup> است. در این بازی فرزند شیطان به عنوان منجی و عامل خیر برای بشریت معرفی شده و بازیکن نیز باید به در خانه خدا به عنوان دروازه‌ای برای ورود به دنیای شیاطین، شلیک کند.<sup>۲</sup>

### ۳. اصرار به انجام گناه

بسیاری از کردارهای ناپسند در دنیای اسلام و ادیان اخلاق‌محور، گناه محسوب می‌شود. این در حالی است که بازی‌های رایانه‌ای، بازیکنان را به طور غیرمستقیم به انجام گناه وادار می‌کنند و عادت می‌دهند. در طی مراحل بازی و انجام بازی‌های مختلف، نه تنها قبح گناهی چون «تقلب»،<sup>۳</sup> دزدی،

۱. Resident Evil

۲. محمد مهدی یوسفی رامندی؛ «با پنج بازی مطرح در عرصه ایران‌هراسی آشنا شوید»؛ سایت خبری تحلیل راهبرد معاصر؛ ۱۳۹۶/۰۹/۲۶

<https://rahbordemoaser.ir/fa/news/۶۰>.

۳. یکی از رایج‌ترین ابزارها برای تقلب در بازی‌های آنلاین، ربات‌ها هستند. ربات‌های بازیگر یک سری برنامه‌های مستقل هستند که به جای انسان نقش بازی می‌کنند. کاربران عادی باید زمان زیادی را صرف تکمیل دوره‌ها در بازی‌های تکراری با درگیر کردن خود انجام دهند. این در حالی است که ربات بازیگر همین کارها را در مدت زمانی بسیار سریع انجام می‌دهد که قطعاً نه تنها مطلوب شرکت سازنده بازی مورد نظر نمی‌باشد؛ بلکه مطلوب کاربران واقعی نیز نمی‌باشد؛ زیرا احساس ناخوشایندی به ایشان دست می‌دهد و تلاش ایشان را برای کسب

قتل، غارت، مشروب‌خواری، زنا، ارتباط نامشروع با مرده و ... از بین می‌رود؛ بلکه انجام آنها عادی می‌شود و بازیکن با هر بار انجام این بازی‌ها برای پیشرفت در مراحل، پاداش می‌گیرد و رفته رفته انجام این اعمال در واقعیت نیز برای فرد عادی می‌شود تا جایی که ممکن است در هنگام موقعیت‌های مشابه با وسوسه شیطان، به این اعمال پردازد. برای نمونه در بازی «خدای جنگ»، «سرقت بزرگ اتومبیل»<sup>۱</sup> و «استخر مرده»<sup>۲</sup> از جملات، رفتار و صحنه‌های جنسی برای جذابیت بخشیدن به بازی استفاده شده است. همچنین در بازی «مکس پین»<sup>۳</sup> در داستان نسخه سوم بازی، به زندگی سیاه‌آلوده و تأسف بار مکس میانسال می‌پردازد که کنج عزلت برگزیده و دائم به مصرف الکل، قرص‌های خواب‌آور، سیگار، مرفین و ... می‌پردازد.<sup>۴</sup>

شاید به ذهن برسد علت نمایش گناه در بازی‌های رایانه‌ای چیست؟ پاسخ این سؤال را می‌توان در سیاست گام به گام شیطان جستجو کرد؛ زیرا او مرحله به مرحله افراد را به گمراهی می‌کشاند. ابتدا سعی می‌کند زشتی گناه و کارهای ناپسند را از ذهن انسان پاک کند تا وی آن کار را قبیح نداند. سپس او را به انجام آن کار تشویق می‌کند. پس از انجام کار ناپسند (زشت)

---

امتیاز در مواجهه با این رقیب نیرومند با ناکامی مواجه می‌سازد. فاطمه دمرچلی و محمد حسین رضوانی؛ «تشخیص ناهنجاری رفتار بازیگران بازی‌های رایانه‌ای آنلاین انبوه با استفاده از داده کاوی»؛ کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال: گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها؛ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۶.

۱. GTA

۲. Deadpool

۳. Max Payne

۴. خبرگزاری مشرق‌نیوز؛ «خشونت و مسائل جنسی، محتوای بازی‌های پرهزینه»؛ ۱۳۹۳/۱۲/۰۹

برای اینکه انسان دچار عذاب وجدان نشود، عمل او را زینت می‌دهد تا جایی که مانند کار خوبی جلوه می‌کند و در نهایت، عملی که در گذشته برای انسان زشت و قبیح بود، به یک عمل خوب و زیبا تبدیل می‌شود و فرد از انجام آن هیچ گونه نگرانی و عذاب وجدانی نخواهد داشت.<sup>۱</sup>

#### ۴. ترویج سبک زندگی غربی

بازی‌های رایانه‌ای، یکی از تأثیرگذارترین ابزارهای تبلیغات هستند و سازندگان آنها می‌کوشند در جهت اهداف تجاری و مصرف‌گرایی با استفاده از آنها، سبک زندگی غربی را ترویج کنند؛ زیرا بازیکن به دلیل علاقه به بازی و تکرار بی‌وقفه صحنه‌های بازی، به طور غیرمستقیم به تمام مؤلفه‌های سبک زندگی غربی علاقه‌مند می‌شود. این بازی‌ها با پر کردن ذهن فرزندان مسلمان از مؤلفه‌های سبک زندگی غربی، آنها را نسبت به زندگی اسلامی دلزده می‌کنند؛ به گونه‌ای که افراد راه‌گریز از تمام مشکلات و دستیابی به شادی را در به‌کارگیری شیوه زندگی غربی می‌دانند. برای نمونه در بازی رایانه‌ای باربی‌ها، دختران کودک و نوجوان مسلمان بدون اینکه متوجه غرض‌ورزی شرکت سازنده شوند، از همان ابتدا توجه به جسم و انجام هر گونه عمل زیبایی و عریانی بدن را برای زیباتر شدن به صورت یک ضرورت می‌پذیرند.

نتیجه پژوهش تحلیل مضمون بازی سیمز، ترویج دیدگاه مادی‌گرایی (ماتریالیسم)، اومانیسیم، سکولاریسم و اصالت لذت پنهان در اکثر مؤلفه‌های سبک زندگی ارائه شده در این بازی‌هاست که به هیچ وجه مناسب جوامع

۱. محمود صادقی؛ «تولید بازی‌های رایانه‌ای گمراهگر»؛ وب‌سایت پژوهشکده امر به معروف و

اسلامی و چه بسا تمام جوامع انسانی نیست.<sup>۱</sup>

### ۵. پیشرفت کاذب و هدر دادن عمر

ویژگی‌های سرگرم‌کننده بازی‌های رایانه‌ای، موجب می‌شود بازیکن ساعت‌ها مشغول بازی شود، ولی تصور کند که مدت بسیار محدودی وقت خود را صرف بازی کرده است. مشغول شدن به بازی، غفلت فرد از برنامه‌ریزی برای آینده و زندگی‌اش را در بردارد و مانع شکوفایی و استعدادها و توانمندی‌اش در وقت مناسب عمرش می‌شود. فرد بی‌آنکه متوجه شود، عمر خود را ساعت‌ها در بازی رایانه‌ای به بطالت می‌گذارند و زمانی را که می‌تواند برای تعالی و کمال خود بهره‌بردار، هدر دهد؛ چرا که ممکن است کسب پاداش‌ها در بازی‌های رایانه‌ای، باعث شوند فرد فکر کند در حال پیشرفت و موفقیت در زندگی است. از این رو برای رفتن به مراحل بالاتر، حاضر به هر گونه تلاشی است. برای نمونه کاربر ۱۴ ساله‌ای گفته است: «از روز هفتم که این بازی آمد، نصیبش کردم و تا حالا ۳ میلیون خرجش کردم؛ حتی حاضر هستم لباس تنم را بفروشم و امتیاز بخرم».<sup>۲</sup> این در حالی است که چنین افرادی بعد از سال‌ها انجام بازی، به دلیل نرسیدن به آرزوها و رؤیاهای خود و نیز مقایسه وضعیت خود نسبت به هم‌سن و سالان خود، احساس عقب ماندن، پوچی، بی‌هدفی یا حتی افسردگی می‌کنند. این احساس‌ها سبب می‌شود فرد از انجام بازی هم خسته شود. یکی از کاربران کلش که تا مرحله ۱۸۱ بازی را طی کرده، گفته است: «دیگر

۱. داوود رحیمی سجاسی و جعفر محمدیان؛ «مطالعه انتقادی مؤلفه‌های سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز (۴) از منظر اسلام»؛ فصلنامه اسلام و مطالعات اجتماعی؛ شماره ۴، سال پنجم، بهار ۱۳۹۷، ص ۱۷۴ - ۲۰۱.

۲. پورتال خبری و سبک زندگی برترین‌ها؛ «آسیب‌های روانی بازی کلش آف کلنز»؛ ۱۳۹۴/۰۵/۱۹  
<https://www.shahrekhbar.com/medical/۱۴۳۹۱۷۹۸۰۰۱۸۴۸۸۷>

از بازی کردن خسته شده‌ام؛ چون بازی مسخره‌ای است. یعنی چه که مدام سرباز بسازی و خودت تخریبش کنی و در آخرش هم به هیچ چیزی نرسی»<sup>۱</sup>.

خستگی، بی‌هدفی و پوچی، سبب خودکشی افرادی می‌شود که از نظر روانی بسیار ضعیف هستند. برای نمونه پسر نوجوانی در سال ۲۰۰۱ در کنار میز کامپیوتر، در حالی خودکشی کرده که بازی اورکوئست در حال اجرا بوده است.<sup>۲</sup> فرد به مرور زمان متوجه می‌شود بازی‌های رایانه‌ای آسیب‌رسان نه تنها نیاز وی به پیشرفت حقیقی در زندگی را ارضا نکرده‌اند؛ بلکه او را از بسیاری از موفقیت‌های زندگی باز داشته‌اند. از طرفی حتی اگر فرد دیگر سراغ بازی نرود، از آنجایی که به احساس لذت حاصل از پیشرفت کاذب عادت کرده است، مدام در جستجوی موفقیت‌هایی این‌چنینی خواهد بود و از پیشرفت‌های عادی زندگی احساس رضایت نمی‌کند. از این رو به انجام کارهای خارق‌العاده یا خشونت‌آمیز می‌پردازد تا لذت پیشرفت‌های کاذب در وی زنده شود.

عادت بازیکن به اختصاص زمان برای کارهای بی‌نتیجه نیز عاملی است که فرصت برقراری ارتباط صمیمی و عاطفی با خانواده، پاسخ‌گویی به نیازهای اصلی زندگی مانند بقا و سلامتی، پیشرفت و قدرت و... را از فرد می‌گیرد.

## ۶. توهم‌زایی

ویژگی‌های تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای، به نوعی منجر به فریب بازیکن می‌شود. گویی قواعد از پیش تعیین‌شده‌ای در بازی وجود ندارد و بازیکن

۱. همان.

۲. کوین رابرتس؛ اعتیاد به نت: رهایی از دام اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای؛ ترجمه

اکرم کریمی؛ ص ۱۶۷.

با یک بازی مواجه نیست؛ بلکه در حال تجربه دنیایی است که کاملاً باز است. بازیکن چنان تصور می‌کند که اسیر یک بازی از پیش تعیین‌شده و بسته نیست و هر آنچه دلش بخواهد، می‌تواند انجام دهد. این توهم آزادی، تجربه‌ای لذت‌بخش را برای بازیکن فراهم می‌کند. بر این اساس مخاطب در این رسانه خود را آزاد می‌بیند و در محتوای بازی غرق می‌شود؛ به طوری که با ایجاد ارتباط و تعامل با بازی رایانه‌ای، خود را بخشی از بازی و شخصیت بازی می‌بیند.<sup>۱</sup> امروزه بازی‌سازان برای واقعی کردن توهم آزادی، به ساخت و گسترش بازی‌های واقعیت افزوده پرداخته‌اند که در محیط اطراف فرد شبیه‌سازی می‌شوند.

نمونه دیگری از این بازی‌ها، بازی *Zombie Go* است. فرد پس از اجرای بازی، موبایل خود را به شیوه فیلمبرداری در هر مکانی از خانه یا خیابان که روبه‌رویش می‌گیرد، در آن محیط زامبی‌هایی را که به شکل انسان‌های وحشتناکی هستند، می‌بیند که باید با سلاح آنها را از بین ببرد. واقعی بودن محیط در کنار مجازی بودن بازی، می‌تواند فاجعه‌آفرین باشد؛ چرا که در بازی‌های نسل جدید، شخصیت‌ها دیگر حالت گرافیکی مصنوعی را ندارند؛ بلکه شباهت بسیاری به فیلم‌ها (انسان‌ها) دارند. از این رو ممکن است افراد گاه به تلقی آزاد بودن و گاه به تلقی توهم، به درگیری با افراد در محیط‌های اطراف خود پردازند یا به خود حق بدهند به دلیل کوچک‌ترین برخورد با هر شخصی، رفتاری همانند رفتار با شخصیت‌های بازی انجام دهند. در واقع حس مکانی که بازی در آن رخ می‌دهد، باعث واقعی جلوه دادن اختیارات

---

۱. هادی خانیکی و محیا برکت؛ «بازنمایی ایدئولوژی فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای»؛ فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین؛ سال اول شماره چهارم، زمستان ۱۳۹۴، ص ۹۹-۱۳۱.

فرد برای بروز رفتار قهرمان بازی می‌شود.

به عبارت دیگر از بارزترین نتایج منفی این بازی‌ها، ایجاد توهمات فکری است که این توهم‌زایی در ذهن افراد کم سن و سال به دلیل قدرت تجزیه و تحلیل پایین‌تر، نتایج بسیار بدتری خواهد داشت. این موضوع در کنار بیدار کردن ترس ناخودآگاهی که در ضمیر آنان نسبت به موجودات ماورایی وجود دارد، در برخی موارد باعث اختلالات فراوانی در آنها می‌شود که بی‌شک، در آینده آنان و تعاملاتشان با دنیای بیرون تأثیرگذار خواهد بود.<sup>۱</sup>

---

۱. سید داوود حسینی؛ «بازی‌های رایانه‌ای: نگاهی به ویژگی‌ها، بایدها و نبایدها»؛ فصلنامه