

آسیب‌شناسی محتوایی بازی‌های موبایلی بر باورهای کودکان

دکتر علی کاظمی*

اشاره

براساس آمارها روزانه ۳۴ میلیون نفر در کشور بازی‌های رایانه‌ای، موبایلی و کنسولی انجام می‌دهند که ۹۰ درصد با موبایل بازی می‌کنند. همچنین این افراد به طور متوسط روزانه ۹۵ دقیقه یعنی سه میلیارد نفر - دقیقه به بازی می‌پردازند.^۱ این بازی‌ها در این دقایق به ارزش‌های دینی بازی‌بازان به‌ویژه کودکان هجوم می‌برند و آنها به دلیل انفعال و نداشتن سواد رسانه‌ای در طول بازی، باورهای القایی سازندگان معاند را درونی می‌کنند. شاید بر این اساس در گزاره‌های دینی به یادگیری علوم و معارف اهل بیت علیهم‌السلام تاکید شده است تا فرزندان دچار عقاید انحرافی نشوند؛ چنان‌که حضرت علی علیه‌السلام فرموده‌اند: «عَلِّمُوا صِبْيَانَكُمْ مِنْ عِلْمِنَا مَا يَنْفَعُهُمُ اللَّهُ بِهِ؛ لَا تَغْلِبْ عَلَيْهِمُ الْمَرْجِيَّةُ بِرَأْيِهَا؛^۲ به کودکان خود آن مقدار از دانش ما که به حال آنان مفید است، تعلیم دهید تا اندیشه و نظر مرجئه بر آنان غالب نگردد».

والدین برای آنکه بتوانند مانع آسیب‌رسانی معاندان اسلام و ایران بر کودکان شوند، باید از آسیب‌های بازی‌ها آگاه شوند. بر این اساس این نوشتار به تحلیل آسیب‌های محتوایی بازی‌های موبایلی بر کودکان می‌پردازد.

* دکتری مدیریت استراتژیک گرایش خط مشی گذاری.

1. isna.ir/xdQqDs.

۲. حر عاملی، وسائل الشیعه، ج ۲۱، ص ۴۷۸.

۱. باورهای توحیدی

خداوند متعال در قرآن کریم می‌فرماید: «وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ»^۱؛ من جن و انس را نیافریدم جز برای اینکه عبادتم کنند». بر اساس آیه، هدف نهایی از آفرینش جن و انسان «عبودیت و بندگی» خداوند است. انسان‌ها به اراده خود می‌توانند از راه بندگی مسیر تکامل را پیمایند^۲ و کمال هر موجودی در شکوفایی و به‌فعلیت‌رسیدن استعدادهای خاص و بالقوه او^۳ برای قرب به حضرت حق است. «موتور محرکه کمال صبر و مقاومت و بردباری است»؛^۴ همان‌گونه که امام باقر علیه السلام فرمودند:

الْكَمَالُ كُلُّ الْكَمَالِ التَّفَقُّهُ فِي الدِّينِ وَ الصَّبْرُ عَلَى النَّائِبَةِ وَ تَقْدِيرُ الْمَعِيشَةِ؛^۵

کمال حقیقی انسان عبارت است از: فهم در دین (دین‌شناسی)، صبر و بردباری در برابر ناگواری‌ها، اندازه‌گیری زندگی.

ابعاد کمال‌گرایی نیز بر اساس صحیفه سجادیه بُعد عاطفی (مانند دوستی پروردگار)، بُعد رفتاری (مانند ایمان به معاد و کسب رضایت پروردگار)، بُعد معنوی (مانند ایمان به معاد) و بُعد رفتار اجتماعی و شخصی (مانند ظلم‌ستیزی و شکرگزار و قدردان بودن) است.^۶

برای رشد کمال در کودک، باید او را ارزش‌ها و بینش‌های معنوی آشنا کرد. «اعطای بینش معنوی، باید نباید صرفاً به کودک اطلاعات داد؛ زیرا اطلاعاتی که تبدیل به باور نشود، نمی‌تواند مانع ناهنجاری رفتاری شود».^۷ برای باورکردن می‌توان از روش‌ها و ابزارهای کمک‌آموزشی مانند داستان، بازی و ... استفاده کرد؛ از این رو شاهدیم از قابلیت‌های بازی‌های موبایلی در جایگاه ابزاری مؤثر برای باورسازی استفاده می‌شود. نگرانی زمانی به وجود می‌آید که این ابزار سبب القای باورهای آسیب‌رسان بر کودک شود.

۱. ذاریات: ۵۶.

۲. ویکی‌فقه، کمال‌جویی.

۳. انسان‌شناسی، ص ۲۲۲.

۴. محمد مهدی رشادتی، «کمال انسان در چیست؟»، ۲۸ شهریور ۱۳۹۴.

۵. ابن‌شعبه حرانی، تحف العقول، ص ۳۰۱.

۶. ابوالقاسم یعقوبی، «بررسی تطبیقی دیدگاه امام سجاد و اریک‌فروم نسبت به کمال‌گرایی»، ص ۵۸.

۷. ابوالفضل ساجدی، به سوی آسمان، ص ۲۲۰.

فقط تو همه کاره‌ای

مغرضان اسلام در برخی بازی‌ها مستقیم به اصل باورهای دینی کودکان هجوم می‌برند، گاه خدا را کینه‌جو، خونریز و جنگجو معرفی می‌کنند و گاه جهان را مادی‌گرا و بدون خداوند نشان می‌دهند. آنها در قالب داستان و بازی دیدگاه‌های اومانیستی (انسان‌گرایی) را به کودکان تزریق می‌کنند. اینکه انسان، تنها و بدون هیچ رهنمود الهی و راهنمایی برای زندگی و بر اساس ویژگی‌های هستی نابودشدنی باید مشکلات را حل کند. دیدگاه اومانیستی تا جایی پیش می‌رود که اجازه پایان حیات را هم به دست خود بشر می‌سپارد؛ مثلاً برای خودکشی با وسایل پیرامونش به بازیکن امتیاز می‌دهد.

گاه سازندگان بازی‌ها در پی ایجاد شک و تردید به آموزه‌هایی دینی پس از قتل و کشتار، شخصیت بازی را توسط ادیان مورد قدردانی قرار می‌دهند.^۱

برای اهداف همه‌چیز را قربانی کن

ترویج ارزش‌های مادی، مصرف‌گرایی و کسب مال و قدرت در بازی‌ها از هر راهی، این باورهای دنیامحور را به کودک القا می‌کند که: در پی لذت‌های فوری و لحظه‌ای باش، از هر وسیله برای رسیدن به هدف و منفعت استفاده کن، احساسات و عواطف دیگران را دست‌کاری کن. از فریب، دروغ، خشونت و ... برای رسیدن به اهداف استفاده کن.

بدین ترتیب بسیاری از بازی‌ها غیرمستقیم شخصیت فرزند را به سوی تیپ ماکیاولیسم سوق می‌دهند. بازی‌ها رفته‌رفته مفهوم معنوی کمال را از کودک می‌گیرند در مقابل، کودک را با آمال پوچ و اهداف بیهوده و ذهن باطل جایگزین می‌کنند.

۲. باورهای فردی

باور به ضرورت به‌کارگیری اخلاق و رفتار نیکو در اسلام از مهم‌ترین مراحل رشد معنوی کودک در اسلام است؛ هرچند میل به خوبی‌ها و تنفر از بدی‌ها به طور فطری در وجود کودک است. «والدین با تشویق کودک به انجام کارهای نیک و ترک کارهای ناپسند، ایجاد حس انجام وظیفه یا

۱. ر.ک: بازی Conan Exiles.

تکلیف^۱ می‌توانند سبب علاقمندی فرد به اصول و ارزش‌های اخلاقی شوند و برای باورسازی این ارزش‌ها تمرین و تکرار بهره‌برند. در این صورت کودک در بزرگسالی فردی با اخلاق، مسئول و متعهد به دین و ارزش‌های اسلامی خواهد شد. «برخی از ارزش‌های اخلاق فردی در اندیشه امام رضا علیه السلام، توحیدباوری، ایمان، توکل، شکرگزاری، دعا، جهاد با نفس، سکوت، صبر، قناعت و شجاعت می‌باشند».^۲ دیگر ارزش‌های فردی عبارت‌اند از: صداقت، رفتار عادلانه و بدون ظلم، تواضع و فروتنی، حیا و عفت، بخشش و آمرزش در برابر اشتباهات دیگران، پرهیز از بدگویی و

متأسفانه بازی‌های آسیب‌رسان موبایلی با استفاده از ترفندهای روانی و تربیتی در حال تغییر باورهای اخلاقی کودکان هستند که در ادامه به چند مورد از آنها اشاره می‌شود.

اغواگر باش

والدین در روش تربیتی خود باید الگوهای اسلامی مانند پیامبران و امامان را به کودکان بشناسانند و خود نیز به طور عینی، با عمل به آموزه‌های ایشان، علاقه به پیروی از سیره معصومین را در کودک نهادینه کنند؛ اما بازی‌های موبایلی (معاند) با تکیه بر هم‌ذات‌پنداری کودکان، به القای ارزش‌های و رفتارهای ضددین می‌پردازند؛ برای نمونه در بازی‌های صورتی^۳ برای نابودی حجاب، حیا و عفت با توجیه به کارگیری ذوق هنری در ساخت مدل کودکانه و زنانه، فرد را با انواع آرایش، لباس‌های سکسی و جواهرات مأنوس می‌کنند. بررسی پیام کاربران نشان می‌دهد برخی از این بازی‌ها با آمار هزاران بار دانلود، توسط دختران هفت‌ساله هم نصب شده است. این بازی‌ها افزون بر منجر شدن به انحراف‌های اخلاقی و بلوغ زودرس، پیش‌زمینه ذهنی جلوه‌گری کودکان در شبکه‌های اجتماعی را فراهم می‌کند.

از طرفی کدهای تصویری مشابه با بازی‌های صورتی و کودکانه در بازی‌های مستهجن نیز وجود دارد که به دلیل مکانیزم تداعی ذهنی، باعث حس مثبت مخاطب به عناصر بصری و گرایش بیشتر به انجام بازی‌ها می‌شود.

۱. ویلیام کریستوفر کرین، نظریه‌های رشد، ص ۲۰۴.

۲. شیرزاد طایفی و سجاد فرخ‌نژاد، «درآمدی بر مؤلفه‌های اخلاق فردی و جمعی در اندیشه امام رضا علیه السلام»، ص ۱.

۳. بازی‌هایی که براساس جذابیت‌های و رنگ‌های دخترانه طراحی شده‌اند.

بازی‌های مغرضانه‌تر، زنان و دختران را یا به شیوه اغراق آمیزی اغواکننده نشان می‌دهند یا در تیپ شخصیتی «مردصفت»، لباس‌های مردانه به تن می‌کنند و مانند مردان خشن به مبارزه می‌پردازند.^۱ امام باقر علیه السلام درباره نشانه‌های آخرالزمان می‌فرماید: «... مردها خود را شبیه زنان و زنان خود را شبیه مردان کنند. آن‌گاه مردان به مردان اکتفا کرده و زنان به زنان اکتفا کنند».^۲ مصداق این کلام را در بازی‌ها شاهد هستیم. بر اساس بررسی‌ها «در ۸۵٪ بازی‌های رایانه‌ای، زن یا حضور ندارد یا مورد ظلم و ستم است یا شخصیتی برای جلب توجه و سوءاستفاده‌های جنسی، آن هم با ترفندهایی چون عریانی‌های موضعی و کامل، ژست‌ها و رفتارهای تحریک‌آمیز، لمس و نوازش جنسی، ... لحن و صدای شهوت‌انگیز و رقص تحریک‌آمیز».^۳ پسران و مردها هم در بازی‌ها، به گونه خشن، شهوت‌گرا با ظاهر مانکن‌گونه و دارای تاتوهای شیطانی و ترسناک یا جای چاقو و زخم بر بدن و صورت هستند.

درنهایت در باور کودک، کلیدواژه‌هایی چون مانکن‌بودن، خواهان ارتباطات جنسی، رفتار غیرعرفی و غیرشرعی زن و مرد مطلوب را تعریف می‌کنند و انتظارات اجتماعی او از نقش‌های افراد در جامعه را می‌سازند.

باورهای خودت را دور بریز

فرد در جریان بازی به انجام کنش‌های ناپسند و متضاد با باورهای اسلامی مجبور است. پاداش و امتیاز در بازی‌ها برای به‌کاربندی تقلب، فریب، بی‌احترامی به ارزش‌های انسانی، ظلم و ... سبب تردید و شک کودک درباره صحت ارزش‌ها و باورهای اسلامی‌اش خواهد شد؛ از این‌رو رفته‌رفته حساسیت فرد به پایبندی به ارزش‌ها کمتر می‌شود. این جریان زمینه‌ای برای ایجاد دوگانگی یا دو تیپ شخصیتی و درنهایت وسواس در کودک است: یک شخصیت که مورد انتظار خانواده‌اش است و باید با باورهای اسلامی مانند خدامحوری، امام‌محوری، پرهیز از گناه و کار بد و رعایت اصول اخلاقی زندگی کند و شخصیت خلاف آن در بازی‌های موبایلی. برای نمونه بازی‌های نژادپرستانه حول محور نسل‌کشی مسلمانان می‌چرخد از بازی باز می‌خواهد

۱. بازی Call of Duty.

۲. منتخب الاثر، ص ۲۹۲.

۳. موعود بینا، «محتوای جنسی در بازی‌های رایانه‌ای»، ص ۱۰۶.

مسلمان را بکشد چرا که خون مسلمانان ارزان است.^۱ از طرفی بازی‌ها از قابلیت واکنش سریع نیز برای ضربه به باورهای اخلاقی کودکان استفاده می‌کنند. آنها با ترفندهای تصویری، شنوایی و ... هیجان‌های متناسب با حواس پنج‌گانه کودک را به اوج می‌رسانند و از او می‌خواهند تصمیم فوری گرفته و آن را عملیاتی کند. بدین ترتیب کودک می‌آموزد در مواجهه با مشکلات زندگی به جای راه‌حل‌های مؤثر و بهینه، بدون صبر و تفکر تصمیم‌های فوری و هیجانی بگیرد.

در دین اسلام به‌کارگیری نظم و برنامه‌ریزی برای رشد همه ابعاد زندگی انسان توصیه شده است. اما بازی‌های موبایلی با اتلاف وقت، باعث عادت کودک به محیط‌های مجازی می‌شوند؛ از این‌رو ارزش و اهمیت دیگر ابعاد زندگی رنگ می‌بازد و فرد به بهانه کمبود زمان به فعالیت دینی (دعا)، مفید (مطالعه)، هنری (نقاشی)، تفریحی (طبیعت‌گردی) و ورزشی نمی‌پردازد و در نهایت افزون بر درک نکردن عمیق از جهان، با تلنباری از نیازهای برآورده نشده مواجه می‌شود.

۳. خانوادگی

باورهای خانوادگی آن دسته از ارزش‌هایی هستند که سبک زندگی یک خانواده از منظر اسلام را شکل می‌دهد؛ از پرورش کودک تا ارتباط بین اعضای خانواده. «باورهای دینی نیز از سه بُعد معنادهی به زندگی، اجرای وظایف و تکالیف توسط اعضای خانواده و رویکردهای مواجهه با مشکلات خانواده پدید می‌آید».^۲

مشارکت عبادی نکن

خانواده باید به کودکان خود شیوه ارتباط با خداوند و عبادت را آموزش دهند. برای اینکه کودک متوجه ارزشمندی عبادت شود، می‌توان از آیات قرآن نیز بهره گرفت؛ برای نمونه در قرآن آمده است: «وَنَحْنُ أَقْرَبُ إِلَيْهِ مِنْ حَبْلِ الْوَرِيدِ»^۳ ما از شاه‌رگ [او] به او نزدیک‌تریم». خانواده می‌تواند

1. See: How the West gets Muslims wrong in video games, <https://venturebeat.com/games/how-the-west-fails-to-represent-muslims-correctly-in-video-games>.

۲. محمد مهدی صفورانی، «نقش اعتقادات، بینش‌ها و باورهای دینی»، ص ۵۳.

۳. ق: ۱۶.

با استفاده از روش‌های تربیتی داستان‌محور، این چنین کودک را آموزش دهد: خدایی که خودش پناهگاه همه خوبی‌ها و محبت‌هاست، به او خیلی نزدیک و همیشه مراقب اوست، او هم باید سعی کند در همه رفتارهایش رضایت خداوند را جلب نماید. از طرفی برای انس و عمیق‌شدن ارتباط عاطفی کودک با معصومین علیهم‌السلام، خانواده می‌تواند در روزهای تولد، شهادت و مناسبت‌های مهم دین با کمک کودک کارهای مذهبی انجام دهند.

هرچند برخی از سازندگان معاند برای از بین بردن حرمت خدا، قرآن و ائمه، بارها بازی‌باز را مجبور به عبور از روی قرآن و نام خدا یا تیراندازی می‌کنند؛ همچنین راه شناخت دشمن را شنیدن صداهای الله اکبر با نام احمد، یا مهدی و ... معین می‌کنند.^۱ این بازی‌ها موجب فاصله کودک با تفکرهای عبادی خانواده، ناهماهنگی اعتقادی و مشارکت نکردن مذهبی می‌شود.

بازی‌های موبایلی را پناهگاهت بدان

پیامبر اکرم صلی‌الله‌علیه‌وآله‌وسلم می‌فرماید: «اللَّهُ أَحَبُّو الصَّبِيَّانَ وَأَزْهَمُوهُمُ»^۲؛ کودکان را دوست بدارید و به آنان مهربانی کنید». بر این اساس اگر والدین همواره به فرزندان محبت کنند و آنها مورد تکریم و پذیرش قرار دهند، کودکان نیز مانند پناهی ایمن به آنها تکیه خواهند کرد. یکی از راهکارهای ارتباط، گفتگوی اعضای خانواده با هم است: «والدین باید در هنگام صحبت با یکدیگر، دائماً در حال ارائه نوعی تحلیل از وقایع پیرامون باشند و در پس تحلیل مادی‌های و دنیوی (که در جای خود صحیح است) دست برتر اسباب الهی را نیز در نظر بگیرند؛ مثلاً اگر اتفاق خوشایند و پرمفعتی برایشان روی داد، آن را به لطف و حکمت الهی نسبت دهند».^۳ این روش موجب تقویت انتقال آموزه‌ها، باورها و عمیق‌شدن جهان‌بینی دینی کودکان می‌شود. درحالی‌که برخی به دلیل مشکلات، کودک را به بازی‌های موبایلی سرگرم می‌کنند و این موضوع به کاهش تعامل خانواده و درنهایت کمبود فرصت‌های مناسب برای آموزش ارزش‌های دینی منجر می‌شود که راه را برای انتقال جهان‌بینی شرک‌آلود بر اساس مفاهیم شانس و اقبال و جادو، توسط بازی‌ها هموار می‌کند.

۱. ر.ک: «اهانت به ائمه در مقاله تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر باور کودکان»، ره توشه، ۱۳۹۶.

۲. حسن بن فضل طبرسی، مکارم الاخلاق، ص ۲۱۹.

۳. ابوالفضل ساجدی، به سوی آسمان، ص ۲۲۸ - ۲۳۰.

کاهش تعامل میان خانواده، کاهش صمیمیت را به دنبال دارد؛ در این حالت کودک امکان کمتری برای ارائه مسانلش با خانواده را خواهد داشت و بازی را جایگزین خانواده می‌کند؛ چراکه دلبستگی کودکان به بازی‌ها موجب می‌شود به بازی‌ها در جایگاه پایگاه و پناهگاهی امن و قابل اعتماد تکیه کنند، حتی سازندگان بازی‌ها جنگ روانی را تا استحاله مفهوم مادری نیز پیش برده‌اند؛ برای نمونه «در بازی ایزاک که داستان را از کتاب مقدس و داستان اسحاق وام گرفته است، ایزاک توسط مادرش برهنه و در زیرزمین پر از هیولا حبس شده. او به دنبال راهی برای فرار از چنگال مادرش تلاش است. هیچ چیزی هم جز اشک‌هایش برای محافظت از او در برابر هیولاها ندارد. از همه بدتر بزرگ‌ترین هیولا، مادر ایزاک است که می‌خواهد در نبرد نهایی او را بکشد»^۱.

شبیه ما زندگی کن

سبک زندگی خانوادگی در آیین اسلام، همانند درختی است که ریشه آن باورها و اندیشه‌ها و ساقه و شاخه‌هایش، ارکان و وظایف اعضای خانواده است^۲ که سازندگان بازی‌ها در راستای همسان‌سازی جهانی به آن نیز هجوم می‌برند. آنها کدهای فرهنگی غربی و متضاد با سبک زندگی ایرانی اسلامی در بازی‌ها قرار می‌دهند تا کودک را در تعارض جدی با ساده‌ترین روزمره‌های زندگی‌اش قرار دهند؛ برای نمونه بازی‌های شبیه‌ساز زندگی^۳، امکان تجربه مشاغل و سبک‌های زندگی متفاوتی از لباس و تعامل با دوست تا ورزش و سرگرمی و شغل و... را دارد. در بسیاری دیگر از بازی‌ها، ذائقه‌های غذایی کشورهای غربی و به‌ویژه گوشت خوک تبلیغ می‌شود یا بسیاری دیگر آیین‌های هالوین و کریسمس را ترویج می‌کند؛ همچنین عجیب نیست که کودکان از نمادهای شیطان‌پرستی (اسب شاخ‌دار) و غربی در لوازم خود استفاده می‌کنند. از سویی ازدیاد وابستگی به بازی‌ها، افزایش اعتماد به تکنولوژی و کم‌ارزش شدن سندیت خانواده را دربر دارد. از سوی دیگر ترویج ارزش‌های مصرفی و مادی، موجب کم‌رنگ شدن ارزش‌های دینی می‌شود؛ در نتیجه گسست نسلی، انتخاب سبک زندگی غربی و علاقه به

1. The Bining of Isaac: Rebirth: <https://www.keamag.com/language/language/articles/140073>.

۲. عنایت‌الله شریفی و مهرعلی لطفی، «سبک زندگی خانوادگی در قرآن و سنت پیشوایان معصوم»، ص ۸۱.

3. See: MobileLife - Virtual Mom - Job Simulator Manager.

مهاجرت در بزرگسالی را رقم خواهد زد.

۴. اجتماعی

کودکان از طریق جامعه‌پذیری با ارزش‌ها و اعتقادات جامعه خویش آشنا خواهند شد؛ از این‌رو جامعه‌پذیری را می‌توان فرایندی ضروری برای بقای جامعه بشری دانست. «بنا بر تحقیقات، تمام تعاملات و فرایندهای اجتماعی در شکل‌دادن ارزش‌ها، باورها و رفتارهای کودکان شریک‌اند. آنها باورداشت‌های ارزشی خود را از خلال روابط اجتماعی کسب می‌کنند».^۱ انس به قرآن، تشویق به نماز و شرکت‌دادن کودکان در مراسم و محافل مذهبی باعث پرورش عواطف دینی کودک می‌شود.^۲ «از مهم‌ترین مؤلفه‌های اخلاق اجتماعی مورد تأکید در سیره امام رضا علیه‌السلام، خوش‌خلقی در خانواده، نیکی به پدر و مادر، صلح‌رحم و کمک به خویشاوندان، کرامت ذاتی انسان، سخاوت، رفتار نیک با همسایه، امر به معروف و نهی از منکر، کمک به نیازمندان، میهمان‌نوازی، گشاده‌رویی، مهربانی و صداقت درخور ذکر هستند».^۳ برای آموزش این ارزش‌ها به کودک می‌توان آنها را در فعالیت‌های محبت‌آمیز و حمایت‌گر مثل جشن نیکوکاری شرکت دهیم تا روحیه کمک به جامعه و همدلی را در کودک تقویت کنیم.

درحالی‌که بازی‌های موبایلی جایگاه یک نهاد اجتماعی‌کننده را گرفته‌اند و با دادن امتیاز و پاداش مداوم، باورهای مغرضانه کودکان، القای رفتارهای ناهنجار را به کودکان ترغیب می‌کنند. در این بین کودک بدون آنکه بداند از طریق ناخودآگاهش در حال درونی‌سازی باورهای القایی است.

از قانون فرار کن

بازی‌های موبایلی، همه افراد را در برابر قانون و جامعه، متعهد و برابر نمی‌دانند. آنها به جای نهادینه‌سازی تفکر سازندگی در اجتماع، به دنبال القای قانون‌گریزی و تخریب هستند؛ برای مثال در بازی «کلش آف کلنز»، بازی‌باز برای ساخت قلمرو خود باید محیط‌زیست، ساختمان‌های

۱. ابوالفضل ساجدی، به سوی آسمان، ص ۱۸۹.

۲. محمد مهدی مقدادی و مریم جوادیپور، «نقش والدین در ارتقای سلامت معنوی کودکان در اسلام»، ص ۸۸.

۳. شیرزاد طایفی و سجاد فرخ‌نژاد، «مؤلفه‌های اخلاق فردی و جمعی در اندیشه امام رضا علیه‌السلام»، ص ۱.

شهر و ... را تخریب و غارت کند. این بازی آرام آرام این باور را در ذهن کودک نهادینه می‌کند که او حق دارد بدون رعایت هیچ قانونی، با چپاول و تخریب، هرگونه تغییری در جامعه ایجاد کند و هیچ مسئولیت یا تعهدی بر عهده وی نیست.

همچنین در بازی ساده Subway Surfers بازی باز باید روی ریل متروهای شهری برای جمع کردن سکه‌ها اسکی برود، با اینکه قطارها در حالت حرکت اند؛ همچنین باید از دست نگهبان قطار فرار کند و به ازای قانون‌گریزی‌هایش تشویق می‌شود و امتیاز می‌گیرد. در بازی‌های ماشینی نیز برای حرکت سریع‌تر و جلب امتیاز، مجاز به تخریب و آسیب به دیگر ماشین‌هاست و برای آسیب‌ها جریمه نمی‌شود.

این تداعی ذهنی در بزرگسالی اجازه می‌دهد برای خودنمایی پشت ماشین بنشیند و سبب صدمه‌های بسیاری در جامعه شود.

یا بکش یا کشته شو

در بسیاری از بازی‌های اکشن و خشونت‌آمیز، کودک باید مرتکب رفتارهای ناسازگار با ارزش‌های اجتماعی شود که بر باورهای و کنش‌های فرد در باره ارتباطات اجتماعی تأثیر منفی می‌گذارد. این بازی‌ها بیشتر با توجیه‌هایی همچون بقا یا قهرمان‌گری بازیکنان را مجبور به مصرف مخدر، ارتکاب خشونت، شکنجه، کشتار و نسل‌کشی می‌کند؛ برای نمونه در بازی‌های آخرالزمان «کلش آف زامبی» در توضیح اولیه بازی آمده است: «تو نجات‌گر و قهرمان دنیا هستی. مرد عنکبوتی، ددپول، آیرون من، هالک، سوپرمن، شاهزاده ایرانی، ونوم، اژدها و بقیه رو به دست بیار، قبیله و کلن تشکیل بده و امپراطوری خودتو بساز».^۱ جالب آنکه در بیشتر این قبیل بازی‌ها، سربازهای آمریکایی نجات‌دهنده دنیا هستند. شعارهای این بازی‌ها هم این است: بکش یا کشته شو. آن هم در نقش سرباز یا قاتلی آموزش دیده^۲ با انواع شکنجه‌ها و کشتارهای بی‌رحمانه: «بیرون کشیدن دندان افراد، کشیدن افراد به وسیله قایق روی آب»،^۳ «کشتار فیتالیته،

1. <https://cafebazaar.ir/app/com.caesars.zclash>.

۲. بازی Hitman Blood Money.

۳. بازی GTA V.

شکستن استخوان جمجمه، برش عمودی بدن»،^۱ «سرپریدن، سلاخی کردن»، آدم‌خواری^۳ و

....

این بازی‌ها افزون بر عادی‌سازی، این رفتارهای دهشتناک را راه‌حل‌های قابل قبول یا عمل شجاعانه ارائه می‌کنند و کودک برای ارتکاب همه این اعمال امتیاز می‌گیرد. بدتر از اینها، انجام بازی‌ها در شبیه‌سازی‌های سه‌بعدی است که باورپذیری بازی را واقعی‌تر می‌کند؛ از این‌رو بر اثر تکرار رفتارهای خشونت‌آمیز، مغز فرد عادت می‌کند که با بخش هیجانی واکنش نشان دهد. از آنجا که فعال بودن بخش هیجانی، تصمیم‌گیری منطقی و درست را از فرد سلب می‌کند، بسیاری از نوجوانان در جامعه واکنش‌های ضداجتماعی از خود بروز می‌دهند. شاید بتوان ریشه کارهای محیرالعقول برای دیده‌شدن در شبکه‌های اجتماعی را در این رفتارها جست.

تنها باش

یکی از آسیب‌های دیگر در صورت وابستگی فرد، تقویت انزوا و کاهش تعامل اجتماعی است؛ از این‌رو کودک کمتر فرصت تجربه زندگی و یادگیری ارزش‌های اسلامی و ملی را پیدا می‌کند. با توجه به دسترس‌پذیری راحت موبایل برای افراد، شاهدیم که برخی کودکان یا در مهمانی‌ها حضور ندارند یا به جای تعامل با هم‌سن‌وسالان خود با گوشی بازی می‌کنند؛ درحالی‌که رسول خدا ﷺ فرمود: «به حاضر و غایب اتم و به کسانی که در پشت مردان و رحم زنان هستند تاروز قیامت سفارش می‌کنم که صله‌رحم را به‌جا آورند، اگرچه راه‌شان به سوی همدیگر یک سال فاصله داشته باشد؛ زیرا صله‌رحم از دین است».^۴

۱. بازی Mortal Kombat.

۲. Manhunt 2 را خونین‌ترین بازی تاریخ می‌دانند.

۳. بازی Conan Exiles.

۴. محمد بن یعقوب کلینی، اصول کافی، ج ۲، ص ۱۵۱.

کتابنامه

۱. بینا، موعود، «محتوای جنسی در بازی‌های رایانه‌ای»، مجله موعود، ش ۱۹۲ - ۱۹۳، بهمن و اسفند ۱۳۹۵.
۲. رجبی، محمود، انسان‌شناسی، چ ۱۸، قم: مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی علیه السلام، ۱۳۹۲ ش.
۳. رشادتی، محمدمهدی، «کمال انسان در چیست؟»، کیهان، ۲۸ شهریور ۱۳۹۴ ش.
۴. ساجدی، ابوالفضل، به سوی آسمان؛ سلامت معنوی کودکان با نگرش اسلامی، تهران: فرهنگستان علوم پزشکی جمهوری اسلامی ایران، ۱۳۹۹ ش.
۵. شریفی، عنایت‌الله و مهرعلی لطفی، «سبک زندگی خانوادگی در قرآن و سنت پیشوایان معصوم علیهم السلام»، پژوهشنامه معارف قرآنی، س ۴، ش ۱۴، ۲۰۱۳ م.
۶. صفورائی، محمدمهدی، «نقش اعتقادات، بینش‌ها و باورهای دینی»، معرفت، ش ۱۶۳، تیر ۱۳۹۰.
۷. طایفی، شیرزاد و سجاد فرخ‌نژاد، «درآمدی بر مؤلفه‌های اخلاق فردی و جمعی در اندیشه امام رضا علیه السلام»، تهران: سومین کنگره بین‌المللی فرهنگ و اندیشه دینی، ۱۳۹۵ ش.
۸. کرین، ویلیام کریستوفر، نظریه‌های رشد: مفاهیم و کاربردها، ترجمه: غلامرضا خوی‌نژاد و علیرضا رجایی، تهران: رشد، ۱۴۰۱ ش.
۹. مقدادی، محمدمهدی و مریم جوادپور، «نقش والدین در ارتقای سلامت معنوی کودکان در اسلام»، مجله تاریخ پزشکی، س ۸، ش ۲۹، ۲۰۱۷ م.
۱۰. یعقوبی، ابوالقاسم، «بررسی تطبیقی دیدگاه امام سجاد علیه السلام و اریک فروم نسبت به کمال‌گرایی»، پژوهش‌های اجتماعی اسلامی، س ۲۷، ش ۱۲۳، ۱۴۰۰ ش.

How the West gets Muslims wrong in video games,

<https://venturebeat.com/games/how-the-west-fails-to-represent-muslims-correctly-in-video-games>.

<https://www.keamag.com/language/language/articles/140073>