**«شناخت شاخص‎های بومی سوادبازی‌های‎رایانه‎ای: مصاحبه عمیق با کارشناسان»**

1. **محمدحسن یادگاری\***

**دکتری علوم ارتباطات اجتماعی دانشگاه تهران**

Email: Mhyadegari@ut.ac.ir

1. **فاطمه حاجی کاظم طهرانی**

**کارشناسی ارشد علوم ارتباطات اجتماعی دانشگاه تهران**

**Email:** ho.tehrani83@gmail.com

چکیده

در این پژوهش قصد داریم پاسخ این سوال را بیابیم که مقتضیات سواد بازی در حوزه بومی-ملی با مقتضیات عرصه جهانی چیست؟ به عبارت دیگر به دنبال این هستیم که بفهمیم برای بومی‌سازی سواد بازی، از نگاه کارشناسان این حوزه، چه مفاهیمی باید مد نظر قرار گیرد.(توضیح مبانی نظری). داده‌های این پژوهش از طریق تحلیل 12 مصاحبه عمیق نیمه‌ساختار یافته با کارشناسان، مدرسان و فعالان حوزه سواد رسانه‌ای و سواد بازی به دست آمده است. تحلیل مصاحبه‌ها نشان داد که از نظر کارشناسان، سواد بازی در حوزه بومی و بین‌المللی دارای اشتراک‌های زیادی است که بیشتر در مورد قالب و سواد بازی معطوف به کودکان صدق می‌کند و تفاوت از آنجا آغاز می‌شود که کاربر بازی نوجوان باشد. نکته مشترک دیگر این بود که یک نسخه واحد جهانی وجود ندارد و دلیل آن، تفاوت در نظام ارزشی کشورها و ملت‌های مختلف است. نظام ارزشی در پاسخ مصاحبه‌شوندگان در قالب ارزش‌های دینی، اخلاقی، سیاسی و ملی‌گرایانه و فرهنگی مورد بروز و ظهور یافته است. کارشناسان، توجه به دو موضوع ایدئولوژی سازندگان بازی از منظر رابطه قدرت و رسانه و آیتم‌های روان‌شناختی از جنبه‌های آسیب‌شناسانه و فرصت‌شناسانه را مهم می‌دانند.

**کلمات کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، سواد بازی‌های رایانه‌ای‎، سوادرسانه‎ای.**

**مقدمه**

جهاني شدن که گاهي نظریه اجتماعي و گاهي نیز یک امر واقع تلقي شده است (Lewellen, 2002). بیانگر این حقیقت است که انسان امروز در حال تجربه کردن زندگي کاملا متفاوتي با گذشته است. ظهور و توسعه امکانات ارتباطي، میزان ارتباطات متقابل میان جوامع انساني و مردم را گسترانده و چهره «نظام جدید جهاني» را آشکارنموده و سیستمي شکل‎گرفته که در آن هراتفاق، تصمیم و فعالیتي در هر گوشهاي از عالم ميتواند نتایج مهمي براي دیگر بخشهاي دور و نزدیک ایجاد کند. در حوزه تعلیم و تربیت امر بومی سازی در مقابل تعلیم و تربیت جهانی امر حائز اهمیت است. تعلیم و تربیت از نظام ارزشی در هر اقلیم و سرزمین نشات میگیرد که میتواند در تضاد با آموزه ها و نظام ارزشی جهانی قرارگیرد.

این انتقادات که از مباني علم جدید، هویت ملي و هویت اجتماعي به دنبال پدیده جهاني‎شدن توسط اندیشمندان مختلف صورت گرفته، موجب پیدایش مفاهیم تازه تري همچون «دانش بومی »و «بوميسازي» شده است. منظور از «دانش بومي» هر نوع دانشي است که در بستر اجتماعي خاصي قرار دارد. این واژه را براي نخستین بار، گیرتز[[1]](#footnote-1) در سال1983مطرح کرده است. وي در این باره گفته منظور از دانش بومي، دانش خاصي است که به شدت در موقعیت و بافت خاصي ریشه داشته و رشد کرده است (Herzele & Woerkum, 2008). به عبارت دیگر، دانش بومي، دانشي است که طي زمان توسط افراد بنا شده و به مرور اشاعه یافته و مبتني بر پیشینة فرهنگي، تاریخي و بستر اجتماعي کاملا خاصي است. برخي«بومي‎سازي» را به معناي اشاعه، انطباق و رشد پارادایم دانش، فناوري، هنجارهاي رفتاري و ارزشهاي محلي در موقعیت و بستر خاص ميدانند (Cheng, 2000).

چنگ(2004) معتقد است اگر قوت دانش بومي چشمگیر باشد، ميتواند در رشد و توسعة ملتها و نیز رشد و توسعه دانش جهاني مؤثر باشد و این دانش ميتواند در سایر جوامع از اعتبار لازم نیز برخوردار باشد. عکس قضیه نیز ممکن است. مثلا اگر دانش بومي تحت تأثیر عناصر خارجي قرار بگیرد، طبیعي است که نتواند پویایي و توسعه لازم را داشته باشد و در نتیجه پیامد این حالت آن خواهدبود که این دانش در دانش جهاني غرق و محو و بي‎اثر مي‎شود و مشخص است که دلیل آن، عدم تناسب و کارایي خود دانش بومي است (Cheng Y. C., 2004, p. 10). بحث و نظریه‎هاي پیرامون بومي‎سازي، سبب شده تا در برخي جوامع حرکت جدیدي با همین عنوان در حوزههاي مختلف علوم صورت بگیرد.

با این نگاه، در پژوهش حاضر، شناخت تمایز مابین مبانی سوادبازیهای رایانه‎ای جهانی و آموزه‎های بومی –ملی مسئله اصلی پژوهش است. در واقع با این سوال با این سوال مواجه می‎شویم که آیا آموزه‎های جهانی میتواند پاسخ درستی به نظام ارزشی و هنجاری جامعه ایران داشته باشد یا خیر؟ سوادِبازی در حوزه ملی-بومی چه وجوه تمایزی با سوادبازی در عرصه جهانی دارد؟ وجه‎تمایز سوادبازیهای رایانه‎ای به صورت خاص با سوادرسانه‎ای به صورت عام در چه زمینه هایی است؟

**مبانی نظری**

جیمز پاول جی در کتاب «بازی‌های رایانه‌ای چه چیز برای آموزش به ما دارند؟» از مفهوم «سوادبازی‌های رایانه‌ای» می‎گوید. او ابتدا بازی‌های رایانه‌ای را با رسانه های سنتی مثل رسانه های چاپی و کتاب مقایسه می‎کند و می پرسد: هسته اصلی مفهوم سواد به صورت سنتی در قالب رسانه بازی رایانه‌ای به چه شکلی در می آید؟ آیا این موضوع می تواند بحث تمایز مطالعه و نگارش در بازی‌های رایانه‌ای را پیش بکشد؟ اثرات بازی رایانه‌ای، توانایی مطالعه متن را تقویت می کند؟ اغلب بازی‌های رایانه‌ای به خاطر دور کردن افراد جوان از تحصیل و مطالعه مورد اتهام قرار گرفته اند. به خاطر این تضادها و احتیاط‎ها مفهوم سواد بازی با تناقض‌هایی همراه شده است. در حقیقت وقتی رویکرد مقابله با بازی‌های رایانه‌ای استفاده می شود سواد بازی به عنوان یک بحران یا تهدید دیده می شود. در حالیکه توجه‌ها به سواد بازی‌های رایانه‌ای به صورت تحلیل‌های علمی و اثبات عمیق صورت نگرفته، اما بحث درباره سواد و تغییر نظریه‌های فرهنگی که تاکید بر ذات ایدئولوژی و آموزشی دارند، ادامه دارد Gee,2007)).

جی بر این باور است که سواد یک فرآیند انفرادی نیست، بلکه بیشتر در زمینه‌های خاصی که با فعالیت‌های طبقات و گروه‎های اجتماعی همراه است، پدیدار می شود. در شرایطی که بازی‌کنان جوان زمان زیادی از وقت خود را پای بازی‌های رایانه‌ای می‎گذارند و این جهان بازی با سایر رسانه‌ها و اقلام تکنولوژی تمایزهای ذاتی و مقتضیاتی دارد، «فهم بومی از بازی‌ها» به عنوان یک زیست بوم رسانه ای در کسب سوادبازی‌ها از اهمیت بالایی برخورداراست. فهم بومی زمانی می تواند خود را نشان دهد که یک نفر صرفا برای پیروزی در جهان بازی ورود نکند و در واقع تنها به کارگیری ابزار و کنش‌ها برای شکست دادن بازی نمی تواند شناخت انتقادی به فرد بدهد. کمبود شناخت زمانی خود را نشان می دهد که یک نفر بتواند بازی‌های رایانه‌ای را صرفا استفاده از اقلامی مثل گرافیک و صدا در نظر بگیرد که بازی در اختیارش قرار می دهد و تنها بوسیله آنها در طول بازی تصمیم بگیرد. اما اتفاقی که در واقعیت می افتد این است که افراد با گرایش‌ها و تجربه‌های مختلف هر یک به نوعی متفاوت بازی می‌کنند و از آن لذت می برند. براساس نظر ایدیت هارل کاپرتون سوادبازی‌های رایانه‌ای پی بردن به ذات رسانه‌ای بازی‌ها، تحریک بچه‌ها در رشد و نموشان و آگاهی افراد برای چگونگی فهم و صحبت با طراحان برای مشارکت بیشتر در فرهنگ بازی، نیازمند پیشینه های فرهنگی هستیم. در بستر آموزشی مهمترین چالش در توسعه واژگان انتقادی پیرامون بازی‌ها خطاب به دانش آموزان و بچه ها نیست، بلکه بیشتر معلمان، والدین و مدیرانی مورد توجه‌اند که بازی‌ها را رفتاری بیهوده می دانند نه اثر و فعالیتی اثرگذار و فرهنگی(همان).

**روش تحقیق**

در این پژوهش با استفاده از روش مصاحبه‌های نیمه ساختاریافته به مصاحبه با کارشناسان پرداخته‌ایم تا به شناخت مضامین بومی در حوزه سوادبازی‌های‎رایانه‌ای دست یابیم. مجموع مصاحبه‌های صورت گرفته شامل 12 مصاحبه با کارشناسان است. مصاحبه‌های صورت گرفته تا زمانی ادامه یافت تا داده‌های حاصل از مصاحبه‌ها به اشباع نظری برسند. کارشناسان به عنوان نمونه‌های مطلع با استفاده از تجربیات خود به سوالات پاسخ می‌دهند. نمونه‎گیری مخاطبان به دلیل تمرکز بر «مصاحبه عمیق با افراد **مطلع»** از کارشناسان صورت گرفت. در این شیوه‎ی نمونه‎گیری(افراد مطلع) پژوهشگر در جریان انجام پژوهش، با کسانی ملاقات و صحبت می‌کند که درباره موضوع مورد نظر(سواد بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزندان) آگاهی نسبی دارند و می‌توانند در تحقق هدف‌های پژوهش کمک کنند. این افراد را **منابع اطلاعاتی زنده یا افراد مطلع** می‎نامیم. بهترین افراد مطلع، کنشگران اجتماعی دانا و هوشمندند که راهنمایی پژوهشگر را در دنیایی که در آستانه‌ی ورود به آن است، به عهده می‌گیرند(لیندلاف و تیلور، 1388: 231). کارشناسان نسبت به مصاحبه ابراز تمایل دارند و در دسترس محقق بوده‌اند. این افراد که به عنوان نمونه برای مصاحبه انتخاب شده‌اند یا آشنایی مستقیم با آنها وجود داشته یا از طرف یک واسطه معرفی شده‌اند. در این روش مصاحبه شوندگان تاحدی باید آشنایی و اعتماد به محقق داشته باشند چرا که برای گفتگوی عمیق و طرح برخی از دیدگاه‎ها (برای مثال سیاسی و اعتقادی) نسبت به محتواهای رسانه ها، نیاز به افرادی است که به محقق اعتماد نمایند. مصاحبه‌ها یا کارشناسان در دفتر کار آنها یا از طریق گفتگوی تلفنی انجام شد.

در مصاحبه با کارشناسان و فعالان حوزه سواد رسانه‌ای سعی شده تا همه طیف‌ها و گرایش‌های موجود سوادرسانه‌ای در ایران پوشش داده‌شود و به این پرسش می پردازیم که:

مقتضیات سواد بازی در حوزه بومی-ملی با مقتضیات عرصه جهانی چیست؟

جدول شماره یک- اسامی کارشناسان مصاحبه شده

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ردیف | اسامی کارشناسان | سمت | ردیف | اسامی کارشناسان | سمت |
| 1 | **علیرضا مؤذن** | عضو هیأت مؤلفان کتاب تفکر و سواد رسانه‌ایمؤلف و مدرس حوزه‌های دینی، تربیتی و رسانه | **7** | **مرضیه ادهم** | دانشجوی‎دکتری، پژوهشگر و مدرس سواد‎رسانه |
| 2 | **مهدی منتظرقائم** | عضو هیئت علمی گروه ارتباطات دانشگاه تهران | **8** | **خانم بهرامی** | دبیر سواد رسانه |
| 3 | **لیلا وصالی** | معاونت آموزش انجمن سواد رسانه ایران | **9** | **حامد نصیری** | معاون پژوهشی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای |
| 4 | **مهدی سالم** | مدیرشبکه امید | **10** | **فرزانه شریفی** | مدیر انیستیتو بازی‌های رایانه‌ای |
| 5 | **محمدسلطانی‎فر** | عضو هیات علمی گروه ارتباطاتدانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم تحقیقات | **11** | **حسین غفاری** | مدرس تفکر انتقادی و سواد رسانه |
| 6 | **محمدصادق‎باطنی** | دبیر المپیادسوادرسانه ای | **12** | **مرتضی جمشیدی** | سردبیر مجله بازی بانپژوهشگر بازی |

**تحلیل مصاحبه‌ها**

از کارشناسانی که با آنها مصاحبه کردیم، پرسیدیم که چه نقاط افتراقی برای سواد بازی در عرصه ملی و سواد بازی در عرصه بین‌المللی می‌بینند؟ به عبارت دیگر سواد بازی که در ایران گسترش می‌یاید چه تفاوت‌هایی با سواد بازی در سایر کشورها دارد یا باید داشته باشد؟

در پاسخ‌ها، دو نقطه مشترک دیده می‌شد. اول اینکه سواد بازی در عرصه بین‌المللی و ملی به لحاظ قالب تفاوتی ندارد و تفاوت در محتواست. به علاوه در مورد کودکان تفاوت زیادی وجود ندارد و معمولا در اکثر کشورها، روی شاخص‌های مشترکی مثل خشونت، مواد مخدر، محتوای جنسی و... است که در نظام‌های رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای نیز لحاظ شده است. تفاوت از آنجا آغاز می‌شود که کاربر نوجوان باشد. این تفاوت از تفاوت در نحوه برخورد با نوجوان و آموزش به او نشأت می‌گیرد. مانند تفاوت دیدگاه در نوع آموزش جنسی در دوران نوجوانی. باید این مسئله را مدنظر قرار داد که اشتراکات در عرصه بومی و جهانی کم نیست، آنچه باعث تفاوت می‌شود نوع نگرش به شاخص‌ها و میزان محدودیت در مورد آنهاست.

 اشتراک دوم این بود که یک نسخه واحد و همگانی بین‌المللی در مورد سواد بازی وجود ندارد. دلیل عدم وجود یک نسخه واحد را باید در تفاوت نظام ارزشی از کشوری به کشور دیگر جستجو کرد. به بیان دیگر، ریشه این تفاوت، تفاوت در نگاه به انسان است.

در پاسخ کارشناسان قائل به لزوم وجود نسخه بومی سواد بازی این نکته قابل‌توجه است که ما باید از نسخه‌های جهانی نهایت استفاده را بکنیم و فکر نکنیم که باید آنها را کنار بگذاریم. اما باید جاهایی که این نسخه‌های موجود کارایی ندارند را پیدا کنیم و آنها را بومی‌سازی کنیم.

***نظام ارزشی***

«نظام ارزشی» در پاسخ‌های دریافتی از مصاحبه‌شوندگان برای سوالی که پیش‌تر به آن اشاره شد، به شکل مستقیم و غیر مستقیم، وجود دارد. اما اهمیت نظام ارزشی که در ادامه به تفصیل بدان خواهیم پرداخت، از دو زاویه مورد توجه کارشناسان قرار گرفته است. گروهی از کارشناسان معتقد به نظام ارزشی کلی و همگانی برای جامعه بودند و اظهار می‌کردند که شاخص‌هایی که برای سواد بازی ملی در نظر می‌شود باید براساس این نظام ارزشی باشد. گروهی دیگر از کارشناسان نظام ارزشی را فردی و یا خانوادگی تلقی می‌کنند. از آنجایی که در استفاده کودکان و نوجوانان از بازی‌های رایانه‌ای بحث مدیریت و نظارت بر مصرف، توسط والدین وجود دارد، نظام ارزشی در سطح خانواده تعیین و تنظیم کننده نوع و شکل مصرف رسانه‌ای می‌شود. مرضیه ادهم، پژوهشگر و مدرس سواد رسانه‌ای، دراین‌باره گفت: «هر خانواده چارچوب ارزشی خود را دارد. ارزش‌های مذهبی، ملی‌گرایانه، اخلاق‌مدارانه، برابری‌خواهی و... . خط قرمزهای بنابر نظام ارزشی هر خانواده منحصر به فرد است. سواد رسانه‌ای مانند یک جعبه ابزار است و هر خانواده (پدر و مادرها) بر اساس ارزش‌های خود از آن استفاده می‌کنند».

قسمت عمده بومی‌سازی سواد رسانه‌ای و یا به شکل خاص‌تر سواد بازی باز می‌گردد به ارزش‌های هر بومیت. ما چه بخواهیم و چه نخواهیم پای ارزش‌ها به تفکر انتقادی، سواد رسانه‌ای و نقد و بررسی و تحلیل پیام باز می‌شود، آنجا که می‌خواهیم نتیجه‌گیری کنیم که یک پیام یا محتوا خوب است یا بد است. ما به عنوان مربی یا پدر و مادر باید قدرت اغنای خود را در مورد ارزش‌ها بالا ببریم چرا که ملاک ما در انتخاب، تائید یا رد یک پیام ارزش‌های ماست. والدین، مدیران فرهنگی، مدیران استراتژیست فرهنگی و مربیان باید روی اغنای نسل جدید سرمایه‌گذاری کنند، تا این نسل مهارت انتخاب مناسب را به دست آورند.

***ارزش‌های دینی***

ارزش‌های دینی-مذهبی حاکم بر یک کشور در چند و چون نسخه بومی سواد رسانه‌ای یا سواد بازی در آن کشور اهمیت دارد، چرا که قسمتی از باید و نبایدها در مورد مصرف رسانه‌ای توسط ارزش‌های مذهبی تعیین و ترسیم می‌شود. آنچه در ایران و فرهنگ اسلامی از آن به عنوان حلال و حرام یاد می‌شود. به نظر برخی کارشناسان مورد مصاحبه، آنچه در تدوین و اجرای اصول سواد بازی در ایران و دیگر کشورها تفاوت ایجاد می‌کند ارزش‌های دینی است و باید حریم‌های مذهبی را مدنظر قرار دهیم. ارزش‌های دینی- مذهبی در پاسخ مصاحبه‌شوندگان تا آنجا مهم جلوه می‌کند که خط قرمزها و مرزهای سواد بازی و استفاده از رسانه را بر اساس مذهب تعریف می‌کنند. حتی در پاسخ یکی از کارشناسان به اصطلاح «تقوای رسانه‎ای» برخوردیم. اصطلاحی که کاملا بر اساس فرهنگ و ادبیات دینی شکل گرفته است. باید توجه کنیم که ارزش‌های مذهبی در ایران از نگاه کارشناسان همان ارزش‌های اسلامی در نظر گرفته شده، چرا که از عباراتی چون حلال، حرام، تقوا که مختص فرهنگ اسلامی است، استفاده کرده‌اند و در صحبت‌هایشان به دین یا مذهب دیگری اشاره نکرده‌اند.

***ارزش‌های اخلاقی***

این مقوله به شکل روشن و بارز بیشتر در پاسخ کارشناسان به سوال مرزهای اخلاقی در مورد سواد بازی دیده می‌شود و پاسخ‌های مربوط به نقاط افتراق سواد بازی در عرصه ملی و بین‌المللی به شکل غیر مستقیم مطرح شده است.

نگاه کارشناسانی که با آنها مصاحبه کردیم به اخلاق و ارزش‌های اخلاقی را می‌توان در دو دسته تقسیم‌یندی کرد:

* اخلاقی که ذیل مذهب تعریف می‌شود. از وجود عباراتی مثل «اخلاق اسلامی»، «اخلاق به مثابه امری فطری» و «اخلاق آسمانی» می‌توان برداشت کرد که گروهی از کارشناسان اخلاق را زیرمجموعه دین می‌دانند، به همین دلیل وقتی از مرزهای اخلاقی برای سواد بازی صحبت می‌کنند به ارزش‌ها و قواعد مذهبی ارجاع می‌دهند و طبق این قواعد خط قرمزها برای بازی‌های رایانه‌ای را تعریف می‌کنند.

یکی از کارشناسان وقتی از اخلاق آسمانی سخن می‌گوید به مطلب دیگری نیز اشاره می‌کند، که: «نمی‌توان موضوع اخلاق را از بستر جامعه حذف کرد. اما اخلاق آسمانی انتزاعی است. باید این اخلاق آسمانی به زمین آورده شود، چارچوب‌بندی و قانون‌مند شود. به عبارت دیگر، کمی شود. تا هر مفهوم و تعریفی را بتوان در آن تفسیر و بسط داده شود.» اما یکی دیگر از کارشناسان مورد مصاحبه ما معتقد است که علیرغم اینکه قانون یک نیاز ضروری جامعه است و بسیاری از مشکلات ما ناشی از قانون‌مند نبودن ماست. اما جامعه صرفا قانون‌مند جامعه‌ای خشک است و زیبایی جامعه به اخلاق‌مداری برمی‌گردد.

در حوزه اخلاق، نگاه مصاحبه‌شونده دیگر چنین است: قرار است انسان به طور عام یا فردی در طول عمر خود بهترین تحققی که ‌می‌تواند به انسانیت خود بدهد. ما به عنوان انسان قرار است به مقام عبودیت برسیم. باید برای خود مشخص کنیم که تعریفمان از انسان چیست؟ تعریفمان از وقت چیست؟ تعریفمان از اینکه انسان باید در طول عمر خود به کجا برسد چیست؟ تا بتوانیم از آن زاویه مثلا به مفهوم وقت و چگونه استفاده کردن از وقت خود برسیم. آن وقت باید ببینیم این مفهوم در جامعه چگونه است. مثلا وقتی از یک سخنرانی دو ساعته، پنج دقیقه هم حرف سازنده در نمی‌آید چگونه به نوجوان بگوییم وقت خود را با بازی تلف نکن. آن چه خطرناک است این است که فرد به هر دلیلی خودش را مسلوب الإختیار کند و در اختیار چیزی غیر از خودش قرار دهد. این متضمن چیست؟ متضمن این است که نوجوان ما باید دغدغه مند شود در قبال حیات و زیست و عقل خودش. ما باید جوان را در سیاست گذاری برای زندگی خودش مشارکت بدهیم نه با فاصله ی عمودی از بالا بگوییم ما خیر و صلاح تو را می‌دانیم، تو یک طرفه بنشین فقط دریافت بکن! ببینید مسلوب الإختیار کردن جامعه، خانواده، در فرآیندهای سیاسی -فرهنگی ما رسیده به این که نوجوان در برابر رسانه هم مسلوب الاختیار است. نوجوان موقعی که دغدغه ی درست ندارد، دغدغه غلط جایگزینش می‌شود. وقتی ما به عنوان پدر و مادر، معلم، مربی، استاد اخلاقیات را رعایت نمی‌کنیم و این مفاهیم در جامعه ما جاری و ساری نیست چطور توقع داریم نوجوان اخلاق را در مورد استفاده تکنولوژی‌های ارتباطی رعایت کند. موقعی که تلویزیون به ما القاء می‌کند که شما فکر نکن من می‌فهمم چه چیز خوب است و چه چیز بد است، جامعه تفکر را یاد نمی‌گیرد، کنکاش را یاد نمی‌گیرد، انتقاد را یاد نمی‌گیرد، جامعه دارد به تخدیر می رسد.

استراتژی کلان این است که ما واقعا بیاییم به نوجوان و جوان سواد زیست در جامعه‌ی جدید را یاد بدهیم تا او بتواند مشارکت کند. من اگر به عنوان یک انسان بدانم که موجودی ارتباطی‌ام به تعبیر اخلاقی آن، اگر روی غذای جسم خود حساسیت دارم باید روی غذای فکرم هم حساس باشم. روی این که من با حواسم چه می شنوم، چه می‌بینم.

* اخلاق فرا و ورای مذهب. این گروه از کارشناسان وقتی از مرزهای اخلاقی صحبت می‌کنند به اخلاق فلسفی اشاره می‌کنند. مثلا از تعادل از نگاه ارسطو سخن می‌گویند، تعادل در چهار حوزه عقل، وهم و خیال، شهوت و غضب و مرزهای اخلاقی آنجایی قرار دارد که تعادل این چهار حوزه را بر هم بزند. باید از افراط و تفریط در این چهار حوزه جلوگیری شود. یکی از نقاط تمایز بازی با سایر رسانه‌ها خیال‌انگیزی است. می‎توان گفت خیال‌انگیزی از ارکان بازی‌های رایانه‌ای است و باید در تدوین و اجرای اصول سواد بازی مورد توجه قرار گیرد. شهوت و غضب، دو شاخصی است که در همه دنیا برای رده‌بندی بازی مد نظر قرار می‌گیرد.

یکی از کارشناسان معتقد است: وقتی ارزش‌های اخلاقی حرف می‌زنیم و می‌گوییم مرزهای اخلاقی، منظورمان اخلاق دینی نیست. کما اینکه افرادی معتقد به مذهب نباشند ولی به یک سری اصول اخلاقی معتقد باشند. مثلا دروغ بد است جدای اینکه چه دین و مذهبی داریم، دروغ بد است. برای این افراد مرزهای اخلاقی بر این اساس تعریف می‌شود.

***ارزش‌های سیاسی و ملی‌گرایانه***

یکی از شاخص‌هایی که باید در مورد سوادبازی ملی و بومی مد نظر قرار دهیم، سیاست‌های کلان کشور است. بازی‌های رایانه‌ای دارای پیام‌ها و نشانه‌های مستقیم یا غیرمستقیم سیاسی است. باید به این موضوع توجه شود که بازی‌های رایانه‌ای به ویژه بازی‌های پرطرفدار‌تر چقدر با این سیاست‌ها هم سو است. مثلا بازی‌هایی وجود دارد که موجب گسترش ایران‌هراسی می‌شود و یا قصد دارد گفتمان حاکم را تضعیف کند. در برخی از بازی‌ها که محتوای آنها جنگی است کاربر بدون اینکه آگاه باشد با نشانه‌ها و مفاهیمی می‌جنگند که در کشور ارزش ملی، مذهبی یا سیاسی محسوب می‌شود. در طرف دیگر، بازی‌ها با تکرار نشانه‌های یک ملیت خاص مانند ویژگی‌های ظاهری، زبان یا فرهنگ، آن ملیت را ملیت برتر معرفی می‌کنند و در مقابل ملیت‌های غیر که مصرف کننده بازی هستند ضعیف می‌شوند.

این موارد هم در مورد خط قرمزهای مربوط به بازی مطرح شد و هم در مورد نقاط افتراق سواد بازی در عرصه ملی و بین‌المللی.

***ارزش‌های فرهنگی***

یکی از ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای، تکرار است. مفاهیم، تصاویر، روایت و داستان بازی بارها و بارها برای کاربر تکرار می‌شود. این تکرار، انگاره‌سازی‌ها و برساخت‌های قوی در پی دارد. افراد و نمادها و کلیشه‌ها در بازی بسیار قوی‌تر بازنمایی و منتج به ایجاد برساخت‌های قوی‌تری می‌شود. از سوی دیگر، تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای به دنبال وفادار نگه‌داشتن کاربر به بازی هستند و بدین منظور از عناصر جذاب و همین‌طور ارزش‎های خبری بهره می‌برند. در نتیجه کاربر در بازی غرق می‌شود و بدون اینکه متوجه باشد ساعت‌های متمادی مشغول بازی است. همه اینها باعث تاثیر بیشتر بازی روی کاربر نسبت یه سایر رسانه‌هاست. اینجا بحث فرهنگی پیش می‌آید که آنچه دریافت می‌کنیم تا چه اندازه با فرهنگ بومی ما مطابقت دارد؟ و چقدر مفاهیم و معانی در ذهن کاربر دچار تغییر می‌شود؟

در گفته‎های کارشناسان بر چند مفهوم تأکید بیشتری شد و این تاکیدها از آن جهت بود که نگرش‌ها نسبت به این مفاهیم در ایران و سایر کشورها متفاوت است و همین تفاوت نگرش، لزوم بیشتر بومی‌سازی سواد بازی را بیش از پیش مشخص می‌کند. از جمله این مفاهیم «تربیت جنسی» است. از نگاه مدیر وقت شبکه امید، تفاوت‌های فرهنگی در مورد بازی‌های رایانه‌ای مربوط به کودکان چندان زیاد نیست ولی اختلاف‌های فرهنگی در مورد نوجوانان آغاز می‌شود. مثلا در اروپا و آمریکا آموزش‌های جنسی از سنین نوجوانی و در دبیرستان صورت می‌گیرد و یکی از ابزارهایش همین بازی‌های رایانه‌ای است. در صورتی که در ایران این سنین را مناسب چنین آموزش‌هایی نمی‌دانیم. از نگاه یکی از کارشناسان در ایران هم باید برای نوجوانان آموزش‌هایی در مورد مسائل جنسی وجود داشته باشد ولی نه آنگونه که در غرب اتفاق می‌افتد بلکه مطابق با فرهنگ خودمان.

اصطلاح «*فرهنگ ایرانی-اسلامی*» از دیگر مفاهیمی است که در گفته‌های کارشناسان زیاد دیده می‌شود و کارشناسانی از این مفهوم استفاده کرده‌اند معتقدند که ما باید چه در نسخه ملی و بومی و چه در تعریف مرزهای اخلاقی برای بازی‌های رایانه‌ای به مطابقت آنها با فرهنگ ایرانی- اسلامی دقت کنیم. هیچ یک از مصاحبه‌شوندگان تعریف مشخصی از اصطلاح «فرهنگ ایرانی-اسلامی» ارائه ندادند و در پاسخ به این که از آنها خواستیم در مورد شاخص‌های این گونه فرهنگ توضیح دهند، شاخص‌های کلی مثل «قواعد و احکام دینی» و یا «فرهنگ غنی ایرانی» را عنوان کردند. این نکته قابل توجه است که در برخی توضیح‌ها در این باره تاکید بیشتر روی فرهنگ دینی و مذهبی بود و به نظر می‌رسد این گروه از نظرها نیز در مقوله ارزش‌های دینی-مذهبی جای می‌گیرد تا ارزش‌های فرهنگ بومی. در مراجعه به منابع مختلف نیز به تعریف و چارچوب مشخصی برای این اصطلاح دست نیافتیم.

«زن» یکی دیگر از مفاهیمی است که کارشناسان در صحبت‌های خود به آن اشاره کرده‌اند. رویکرد کارشناسان نسبت به این مفهوم و مقوله بازنمایی زن در بازی‌های رایانه‌ای متفاوت بود و هر کدام از منظر خاصی به موضوع نگاه می‌کردند. «پوشش زنان»، یا «فرم زنانه بدن» برخی از کاراکترها در بازی‌های کودکان، کلیشه‌های جنسیتی به ویژه در مورد «معیارهای زیبایی زن»، موضوع‌هایی بودند که مورد توجه کارشناسان قرار گرفته است.

 ***ایدئولوژی سازندگان بازی (رابطه قدرت و رسانه)***

از نگاه کارشناسانی که با آن‌ها مصاحبه کردیم، یکی از مهمترین تمایزات مقتضیات سواد بازی در سطح ملی و بین‌المللی، شناخت بستر یا ایدئولوژی است که محتوای رسانه‌ای (در اینجا تاکید بر بازی‌های رایانه‌ای است) بر اساس آن تولید شده است. اینکه بازی در یک نظام سرمایه‌داری تولید شده باشد که بر اساس سود و منفعت بنا شده یا در نظام مسئولیت اجتماعی. مهم است که وقتی محتوای تولید شده در بستر یک فرهنگ و جامعه خاص، توسط دیگر فرهنگ‌ها مصرف شود، احتمالا آسیب‌هایی به دنبال دارد. وقتی یک بازی در کشوری تولید شده که ایدئولوژی سرمایه‌داری دارد که همه چیز بر اساس سود و منفعت اقتصادی شکل می‌گیرد و به شکل رایگان در اختیار کاربران قرار می‌گیرد، باید در مورد اهداف و آثار آن بازی بیشتر دقت کنیم.

نکته قابل توجه در پاسخ کارشناسان اشاره به این نکته است که کشورهای پیشرو در مورد تکنولوژی‌های ارتباطی، اولین کشورهای آموزش‌دهنده سوادرسانه‌ای هستند و این مباحث را با مصرف‌کننده در همان ساختار ایدئولوژیک تدوین کرده‌اند. در مورد کشوری‌های دیگر که صرفا مصرف‌کننده هستند و مشمول منافع مصرف بازی‌ها برای تولید کننده نمی‌شوند چند نکته اهمیت می‌یابد. به طور مثال بحث امنیت اطلاعات پیش می‌آید و اینکه این کلان داده‌ها و اطلاعات ما در دست صاحبان و هدایت کنندگان این تکنولوژی چه آثار و عواقبی دارد. برای تولیدکننده، استفاده حداکثری هدف است و برای ما که مصرف کننده هستیم موضوع استفاده بهینه مدنظر است و اینجا یکی از جاهایی است که مقتضیات سواد بازی برای ما و دیگر کشورها متمایز می‌شود.

این موضوع را می‌توان به شکل دیگری نیز بیان کرد، سواد رسانه‌ای و به طور خاص سواد بازی در کشورهای مختلف معانی گوناگونی دارد. در برخی کشورها فقط بحث رده‌بندی بازی‌ها وجود دارد و خانواده‌ها و فروشنده‌ها اجرای آن را جدی نمی‌گیرند. در کشورهای شرق آسیا، سواد بازی به معنی مهارت تولید بازی است. در گروهی دیگر از کشورها، هوش دیجیتال مطرح می‌شود و نحوه انتخاب و مصرف بازی اهمیت دارد. در مورد جایگاه و وضعیت ایران در این دسته‌بندی‌ها دو دیدگاه توسط مصاحبه‌شوندگان مطرح می‌شود. گروهی به پیشرو بودن ایران در حوزه تدوین و اجرای سواد بازی و حتی تولید بازی‌های رایانه‌ای معتقدند و گروهی دیگر معتقدند در تولید محتوا ضعیف هستیم، پروسه تولید و انتشار در ایران مشکل دارد. ما به تقویت محتوا در تولید بازی نیاز داریم تا بتوانیم ارزش‌های مذهبی، ملی‌گرایی، اقلیمی و جغرافیایی را از این طریق تقویت کنیم. اگر بازی‌های تولیدی ما استانداردهای جهانی داشته باشد و برای بستر بین‌المللی تولید شود تا بتوانیم کابرانی که در مقیاس جهانی بازی می‌کنند را نیز جذب کنیم.

***آیتم‌های روان‌شناختی***

رسانه‌ها بشر را بین دو ضمیر خودآگاه و ناخودآگاه دچار رفت و برگشت می‌کند. رسانه‌ها تلاش می‌کنند از بخش فهم خودآگاه مخاطب از پیام رسانه‌ای بکاهند و به ادراک ناخودآگاه اضافه کنند. در مورد بازی‌های رایانه‌ای بیشترین ادراک در ناخودآگاه اتفاق می‌افتد. فرد در فرآیند بازی در یک هپروت و غوطه‌وری است و خیال می‌کند که حق انتخاب و اختیار دارد. ادراک خودآگاه برای بازی‌کن بیشتر توهم دارد. رسالت سواد بازی این است که از دریافت ناخودآگاه بازی‌کن بکاهد و به فهم آگاهانه بیفزاید.

هرچند که آیتم‌های روان‌شناختی در بسیاری موارد آنجایی مورد توجه برخی مصاحبه‌شوندگان قرار می‌گیرد که قصد دارند درباره آثار منفی روان‌شناختی بازی‌های رایانه روی کاربر به ویژه کودک و نوجوان صحبت کنند، اما بعضی کارشناسان ار این رویکرد پای را فراتر می‌گذارند از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان «وسیله خوب کمک آموزشی» یاد می‌کنند. از مرور ادبیات داخلی در این حوزه، مشاهدات و نتایج مصاحبه‌های ما برای این پژوهش به نظر می‌رسد که در ایران رویکرد آسیب‌شناسانه نسبت به بازی‌های رایانه‌ای غلبه دارد. در مصاحبه‌های پژوهش حاضر با کارشناسان متعدد، نگاه گذرای آنان به جنبه فرصت‌شناسانه بازی‌ها نیز می‌تواند مؤید این موضوع باشد. مثلا طی گفتگو با مدیر انیستیتو بازی‌های رایانه‌ای، نگاه فرصت‌شناسانه به بازی در یک جمله کوتاه خلاصه شد: «در بسیاری از کشورهای دنیا، از بازی درمانی استفاده می‌شود». یا در گفت‌وگوی ما با معاون آموزش انجمن سواد رسانه ایران که بیش از سه ساعت به طول انجامید و در همه این مدت تنها با عبارت «وسیله خوب کمک آکوزشی» به فرصت‌های بازی‌های رایانه‌ای اشاره شد.

برا اساس آنچه از مطالعات کتاب‌خانه‌ای، تحلیل مصاحبه‌ها، مشاهدات و تحربه‎های شخصی یافتیم می‌توانیم بگوییم که جنبه مثبت و فرصت‌های بازی‌های رایانه‌ای برای کاربران انکارناپذیر است اما اینکه چرا کمتر مورد توجه کارشناسان است و در برنامه‌ها و تدوین متون آموزشی کمتر روی آن تمرکز می‌شود، سوالی است که نیازمند پژوهش‌های بیشتر است.



 **نمودارشماره یک- نمودار درختی نتایج مصاحبه با کارشناسان**

**نتیجه‌گیری**

درباره آنچه به عنوان نقاط افتراق سواد بازی‌های رایانه‌ای در عرصه ملی و بین‌المللی ضروری است یا به بیان دیگر تفاوت‌های سوادبازی‌ای که باید در کشور گسترش یابد با سواد بازی در سطح بین‌المللی، از نظر کارشناسان این حوزه، اختلاف دیدگاه و نظر وجود دارد. تحلیل مصاحبه‌ها با کارشناسان، مدرسین و فعالان حوزه سواد رسانه‌ای و به‌طور خاص سواد بازی، نیز موید این موضوع است.

12 مصاحبه عمیق نیمه‌ساختاریافته با متخصصان سواد بازی نشان داد که نظر این افراد علیرغم اختلاف در مورد شاخص‌های مهم در بومی‌سازی سواد بازی، اشتراکاتی نیز دارد که قابل توجه است. از نگاه مصاحبه‌شوندگان سواد بازی در سطح جهانی و در سطح بومی به لحاظ قالب یکی است و اختلاف در محتواست. همچنین این شاخص‌های در مورد کاربران کودک تقریبا یکی است و تفاوت از آنجایی آغاز می‌شود که کاربر نوجوان باشد. نکته مشترک دیگر در پاسخ‌های مصاحبه‌شوندگان این بود که یک نسخه واحد برای سواد رسانه‌ای و در اینجا به طور ویژه سواد بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد.

«نظام ارزشی» به شکل مستقیم و غیرمستقیم در پاسخ‌ها وجود داشت که دو رویکرد در مورد آن دیده می‌شود، اول گروهی از کارشناسان که به یک نظام ارزشی واحد و فراگیر در کشور معتقد هستند که بومی سازی سواد بازی بر اساس این نظام ارزش یگانه صورت پذیرد. گروه دیگر، قائل به نظام ارزشی فردی و خانوادگی هستند و معتقدند از آنجا که مدیریت و نظارت بر مصرف رسانه‌ای افراد به‌ویژه کودکان و نوجوانان در خانواده انجام می‌شود از این روی نظام ارزشی خانواده اهمیت می‌یابد.

نظام ارزشی در پاسخ‌های مصاحبه‌شوندگان به صورت جزئی‌تر و در مقوله‌های جداگانه از جمله ارزش‌های دینی-مذهبی، ارزش‌های اخلاقی، ارزش‌های سیاسی و ملی‎گرایانه و ارزش‌های فرهنگی، نمود پیدا کرد.

وقتی مصاحبه‌شوندگان از «ارزش‌های دینی-مذهبی» سخن می‌گفتند، منظورشان ارزش‌های اسلامی به عنوان دین حاکم و غالب در جامعه بود و بر همین اساس از واژه‌هایی چون محتوای حلال و حرام یا تقوای رسانه‌ای استفاده می‌کردند. از نگاه کارشناسانی که به ارزش‌های دینی-مذهبی اشاره کردند، ارزش‌های مذهبی از آنجایی بسیار اهمیت دارد که در جامعه ما بسیاری از باید و نبایدها در مورد مصرف رسانه‌ای توسط قواعد و احکام دین مشخص می‌شود. ارزش‌های دینی و مذهبی تا آنجا برای گروه از مصاحبه شوندگان اهمیت دارد که «ارزش‌های فرهنگی» را نیز ذیل این ارزش‌ها تعریف و از عبارتی چون فرهنگ ایرانی-اسلامی استفاده می‌کنند.

اخلاق و «ارزش‌های اخلاقی» در پاسخ‌های کارشناسان را می‌توان در دو گروه تقسیم‌بندی کرد. اول اخلاق ذیل مذهب که با واژه‌هایی چون اخلاق اسلامی، اخلاق آسمانی و اخلاق به مثابه امری فطری در پاسخ‌ها ظهور و بروز یافته است. دوم اخلاق فرا و ورای مذهب که با عباراتی چون اخلاق فلسفی و اخلاق انسانی در پاسخ‌ها دیده می‌شود.

سیاست‌های کلان کشور یا به بیان دیگر ارزش‌های سیاسی و ملی‌گرایانه، شاخص دیگری بود که کارشناسان مورد مصاحبه به آن توجه کردند و همگرایی بازی‌ها با این ارزش‌ها را ضروری دانستند. به علاوه از نگاه مصاحبه‌شودگان، بستر ایدئولوژیکی که بازی در آن تولید شده نیز باید در بومی‌سازی سواد بازی مورد توجه قرار گیرد، چرا که سواد بازی و شاخص‌های بازی خوب از نگاه تولیدکنندگان یک بازی و مصرف‌کنندگان آن متفاوت و گاهی مغایر است. به علاوه سواد بازی در کشورهای مختلف دارای معنای و سطوح متفاوتی است که باید در بومی‌سازی آن لحاظ شود.

آثار روان‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای نیز از دید کارشناسانی که با آنها مصاحبه کردیم از اهمیت بالایی برخوردار بود چراکه بازی با بیش از دیگر رسانه‌ها ادراک ناخودآگاه را درگیر و آثار بیشتر و عمیق‌تری دارد. نکته قابل توجه این است که علیرغم اشاره به تاثیرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای به عنوان وسیله کمک آموزشی و یا فرآیندهای بازی درمانی، بیشترین تاکید روی آثار منفی بازی‌ها بود و جنبه فرصت‌شناسانه آن کمتر مورد توجه قرار گرفت.

**منابع فارسی**

* **لیندلاف تامس و برایان تیلور، 1388 ، روشهای تحقیق کیفی در علوم ارتباطات، انتشارات همشهری: تهران.**

**منابع انگلیسی**

Cheng, Y. (2000). *A CMI-triplization Paradigm for Reforming Education in the New Millennium.* 156-174: International Journal of Educational Management.

Cheng, Y. C. (2004). Fostering local knowledge and human development in globalization of education. *International Journal of Educational Management*, 7-24.

Gee, James Paul. 2007. *Video Games and the Art of Learning Well.* NewYork: Palgrave Macmillan.

Herzele, A. V., & Woerkum, C. V. (2008). *Local Knowledge in Visually Mediated Practice.* 444-456: Journal of Planning Education and Research.

Lewellen, T. (2002). *The Anthropology of Globalization: Cultural Anthropology Enters the 21st.* Bergin & Garvey: century. Westport.

1. Geertz [↑](#footnote-ref-1)