



جمهوری اسلامی ایران

مرکز مدیریت حوزه علمی قم

مدارک علمی

رساله علمی سطح ۳

فرصت‌ها و چالش‌های بازی‌های دیجیتالی در تبلیغ دین

استاد راهنما

حجه الاسلام و المسلمین دکتر بهروز مینایی

استاد مشاور

حجه الاسلام و المسلمین سید موسی موسوی

محقق

سید مهدی سهیلی مقدم

سال ۱۳۹۲

چکیده

صنعتی شدن جوامع بشری که حاصل گسترش و سیر فزاینده علوم و فنون می‌باشد، سبب افزایش اوقات فراغت شده است. در چنین وضعیتی افراد جامعه به خصوص نوجوانان و جوانان، خواهان کیفی سازی اوقات فراغت خود، همگام با پیشرفت‌های فناوری هستند. در این راستا، متناسب با پیشرفت فناوری، صنعت تفریح و سرگرمی نیز دچار دگرگونی و تحول شده است. بازی‌های سنتی و پر جنب و جوش جای خود را به بازی‌های رایانه‌ای داده‌اند و هم‌اکنون این بازی‌های دیجیتال هستند که وارد زندگی بشر شده‌اند. اغلب بازیکنان، بازی را برای سرگرمی و برخی برای یادگیری و گاه برای جبران خلأهای روحی و روانی مورد استفاده قرار می‌دهند.

با پیدایش بازی‌های دیجیتال، صفحه جدیدی در تاریخ بشر گشوده شده، که گاه از آن، به عصر بازی یاد می‌شود. چرا که بازی‌ها، با داشتن خصوصیت تعاملی، تأثیری شگرف، در فرهنگ و سیر تحول جوامع داشته‌اند. همچنان بازی‌های دیجیتال مانند دیگر ساحت‌های فرهنگ، فرصت‌ها و چالش‌هایی را در حوزه مناسبات دینی و فرهنگی از جمله ساخت، تبلیغ و اطلاع رسانی فراهم نموده‌اند که در این رساله با تجزیه و تحلیل چند بازی به اثبات این مدعا می‌پردازیم.

در این خصوص، از طریق بیان مشخصات، پیشینه داستان، روایت، شخصیت‌ها و روند بازی، مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته تا با بازنمایی انواع گرایش فکری، فرهنگی به تحلیل اجمالی آنها به پردازیم، تکنیک نمونه‌گیری از میان انبوه بازی‌های دیجیتال از نوع هدفمند بوده است، که در روش‌های کیفی استفاده می‌شود. با بحث و بررسی محتوای سه بازی انتخابی نشان می‌دهیم که به کارگیری این رسانه، از سویی فرصتی برای تمدن‌سازی و ارائه سبک زندگی اسلامی است و از سوی دیگر به دلیل ترویج فرهنگ غرب و تهاجم به فرهنگ اسلامی، چالش و تهدیدی به شمار می‌آید بسی روشن است که دشمنان، به ابعاد واقعی این ابزار پی برده و با توان بسیار زیادی در حال بهره‌گیری از این رسانه برای پیشبرد اهداف جنگ نرم خود علیه اسلام می‌باشند.

فهرست مطالب

۲	مقدمه
۳	بیان مسئله
۴	اهمیت موضوع
۵	سؤالات تحقیق
۵	فرضیه تحقیق
۵	پیشینه تحقیق
۷	فصل اول: مفاهیم و کلیات
۷	مفهوم‌شناسی واژگان
۷	تبلیغ
۸	بازی‌های دیجیتال
۸	فرصت‌ها و چالش‌ها
۹	مفهوم‌شناسی واژگان کلیدی
۹	مقدمه
۱۰	نگاه به دین
۱۲	انسان‌شناسی
۱۴	ابعاد بازی‌ها
۱۴	صنعت (Industry)
۱۵	رسانه (Media)
۱۶	آموزش (Learning)
۱۶	سرگرمی (Fun)
۱۷	هنر (Art)
۱۸	نظام رده‌بندی سنی و محتوایی بازی
۲۴	بازی از نگاه دین
۲۴	شناخت نظام ارزشی اسلام

خ	
۲۵	اجرای معارف ارزشی اسلام
۲۶	سبک زندگی اسلامی
۲۶	لهو و لعب و دین
۳۲	ژانرهای بازی
۳۲	سبک اکشن
۳۲	سبک اکشن ماجراجویی
۳۲	سبک ماجراجویی
۳۳	سبک نقش آفرینی
۳۳	سبک راهبردی
۳۴	چهار چوب نظری تحقیق
۳۵	روش تحقیق
۳۵	تحلیل محتوا
۳۶	رویکردها
۳۶	تحلیل کیفی
۳۶	تحلیل ساختارگرایانه، نشانه‌شناسی
۳۸	تحلیل روایی
۴۲	رابطه این سطوح با هم
۴۳	اهداف و فوائد تحقیق
۴۴	نگاه‌های اثباتی و سلبی به بازی‌های رایانه‌ای
۴۴	دیدگاه اثباتی
۴۷	دیدگاه سلبی
۵۱	جمع‌بندی نگاه اثباتی یا سلبی
۵۲	نظر مختار
۵۳	فصل دوم: توصیف و تحلیل بازی‌ها
۵۳	مقدمه
۵۶	Assassin's Creed (فرقه اساسین)

۵۶	مشخصات
۵۷	پیشینه داستان بازی
۵۸	داستان بازی
۶۲	شخصیت‌ها
۶۶	روندبازی (Gameplay)
۶۹	تحلیل بازی
۷۴	Dante's Inferno (جهنم دانه)
۷۴	مشخصات
۷۵	پیشینه داستان بازی
۷۸	داستان بازی
۹۵	شخصیت‌ها
۱۰۰	روندبازی (Gameplay)
۱۰۱	تحلیل بازی
۱۰۹	Stronghold (قلعه)
۱۰۹	مشخصات
۱۱۰	پیشینه داستان بازی
۱۱۱	داستان بازی
۱۱۱	روندبازی (Gameplay)
۱۱۵	تحلیل بازی
۱۱۹	فصل سوم: نتیجه گیری
۱۱۹	نتایج
۱۲۱	پیشنهادها و راهکارها
۱۲۱	پیشنادهای کلی
۱۲۲	حوزه مدیریت بازی
۱۲۵	حوزه سیاست گذاری
۱۲۸	حوزه بازی سازی

۱۲۹..... راهکارهایی برای والدین

۱۳۱..... تبلیغ با ابزار بازی

۱۳۵..... فهرست منابع و مآخذ

مقدمه

آدمی روزی به این دنیا پا می‌گذارد و دیگر روز از این دنیا رخت بر می‌بندد و در این مسیر، براساس ایدئولوژی و جهان بینی خود، هدفی را برای خود ترسیم کرده و در جهت نیل به آن تلاش و کوششی را تدارک می‌بیند. بدیهی است که انتخاب هدف، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است چراکه تعیین کننده راه و مسلک آدمیان برای رسیدن به هدفشان است.

پس انسان عاقل و فرهیخته، با در نظر گرفتن ابعاد وجودی خود برترین هدف و دین را بر می‌گزیند، دین اسلام نیز کامل ترین دین است و یکی از علل کمال آن، پاسخگویی به تمام نیازهای بشر است. اصولاً تفریح یکی از نیازهای طبیعی بشر است و یک نظام اجتماعی و مکتب زندگی باید برای ارضای این خواسته طبیعی فکری کند.^۱

پس حد و حدود تفریح و بازی‌ها باید مشخص شود که این وظیفه بر دوش علماء دین است پس اگر به بازی‌های دیجیتالی توجه ویژه نشود تهدیدهایی به همراه دارد. بیانات امام خامنه‌ای در سومین کنفرانس بین‌المللی قدس و حمایت از حقوق مردم فلسطین در تاریخ ۱۳۸۵/۰۱/۲۵ این چنین است:

امروز استکبار جهانی، دنیای اسلام را صریحاً تهدید می‌کند و سخن از جنگ صلیبی می‌گوید. شبکه‌ی استکباری صهیونیزم و سازمان‌های جاسوسی امریکا و انگلیس در همه‌ی دنیای اسلام، سرگرم فتنه‌انگیزی‌اند. با پول و تشویق آنان، مقدسات اسلامی در رسانه‌ها علناً اهانت می‌شود و حتی سیمای ملکوتی پیامبر اعظم از جسارت سخیف آنان مصون نمی‌ماند. هزارها فیلم سینمایی و بازی رایانه‌ای و امثال آن، با هدف زشت نمایاندن چهره‌ی اسلام و مسلمین، تولید و روانه‌ی بازارها می‌شود و این‌ها همه علاوه بر جنایات آنان در تعرض به کشورهای اسلامی و کشتارهای فلسطین و عراق و افغانستان و دخالت طلبکارانه‌ی آنان در کشورهای اسلامی برای تأمین منافع نامشروع سیاسی و اقتصادی است. تسلیم در مقابل چنین دشمنی، کاملاً در نقطه‌ی مقابل حکم خرد؛ و مقاومت تنها راه توصیه‌شده‌ی عقل و شرع است.^۲

به همین جهت به نگارش رساله‌ای دست زدم، که هنگام درنگی برای اهل دین باشد، این تحقیق بیش از ۹ ماه به طول انجامیده است که در این مدت دغدغه اصلی ام، در کنار تلاش برای برقراری و کسب فیض از اساتید حوزه رسانه به طور مستمر بوده است، امید است توانسته باشم، در حفظ و نشر پیام اسلام ناب که همان پیام انقلابی و جهادگونه، رهبر کبیر انقلاب امام خمینی(ره) و نائب بر حقش امام خامنه‌ای است؛ قدمی بر دارم.

۱-حسینی بهشتی، سید محمد، موسیقی و تفریح در اسلام، ص ۲۴

در این تحقیق سعی شده تا مباحث مطروحه سیری منطقی داشته باشد، از این جهت ابتدا آن دسته از مبانی مطرح می‌شود که در تحلیل داده‌ها مورد نیاز خواهد بود

دو نکته در ابتدا باید بیان شود؛ اول این که این رساله برای سطح سه حوزه علمیه نگاشته می‌شود، به این معنا که وظیفه محقق با توصیف تمام خواهد شد و ضرورتی برای بیان تحلیل نیست. نکته دوم این که با روش کتابخانه‌ای در این تحقیق مخالفت شده فلذا بدیهی است که مطالب ارائه شده خالی از ارجاعات خواهد بود و نویسنده در جمع آوری اطلاعات گاه از انتزاع و استخراج چندین منبع (بازی، فیلم، صوت، مصاحبه و...) بهره برده و این رساله را با ادبیات خود به رشته تحریر در آورده است.

بیان مسئله

با توجه به تحولات پیش روی جوامع بشری و افزایش بیش از پیش اوقات فراغت که نتیجه صنعتی شدن این جوامع و گسترش علوم و فنون را به همراه داشته و به تبع آن، انتظار برای کیفی سازی در اوقات فراغت متناسب با پیشرفت‌های حاصله می‌باشد. بنابراین جهت گیری جوامع بشری به سوی بازی‌های دیجیتالی برای پر کردن خلأهای روحی و روانی است.

به عقیده برخی رشد عظیم اقتصادی، کاهش ساعات کار و همچنین افزایش شدید سرمایه‌گذاری در بازار فراغت و تفریح، موجبات ظهور پدیده‌ای به نام رنسانس فراغت را فراهم کرده است که جا دارد پیرامون آن بحث‌هایی را مطرح نمود.

در این میان بازی‌های دیجیتالی و رایانه‌ای، ما را وارد عصری جدید کرده‌اند که گاه از آن، با عصر بازی یاد می‌شود. در این عصر، بازی‌ها نه تنها ابزاری برای سرگرمی و آموزش به شمار می‌روند، بلکه بر فرهنگ نیز تأثیری ژرف گذاشته است.

در جریان بازی‌های ویدئویی فرهنگ جوامع معاصر ساخته می‌شود و شیفتگی بسیاری از انسان‌ها بالخصوص کودکان و نوجوانان به این ابزار جدید، نشان از آن دارد که بازی‌ها به ابزاری جدید برای جامعه‌پذیری و شکل‌گیری هویت تبدیل شده‌اند.

بازی‌ها دنیایی خاص برای مخاطبان خود ساخته‌اند؛ دنیایی که در آن بازیکنان همزمان تحت تأثیر وجوه شناختی، عاطفی و وجود شناختی بازی‌ها قرار می‌گیرند. بازی‌ها متفاوت با رسانه‌های پیشین خود می‌باشند، تفاوت عمده در آن تکرار و تمرین است که بیش از همه خودنمایی می‌کند که این مسئله موجب ملکه شدن محتوای درونی

بازی برای مخاطب می‌شود. بازی‌ها به منزله رسانه‌های جدید محتواهای مختلف دینی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و سیاسی را منتقل می‌سازند.

در این رساله سعی خواهد شد تا با بررسی بازی رایانه‌ای به نتایجی از قبیل هدفمند بودن موضوعات و محتوای انتخابی سازندگان و تولیدکنندگان آن نائل گردیده و از شائبه‌هایی نظیر این که نسبت بازی‌های دیجیتالی با این موضوعات و محتویات، اتفاقی بوده دوری جویم. برخی ادعا می‌کنند که تهدیدهایی که برخی از صاحب‌نظران و دلسوزان دینی بیان می‌کنند، توهمی بیش نبوده است.

تحقیق حاضر با درک اهمیت فوق، بر آن است تا به سؤال زیر پاسخ گوید و در واقع نگرش جدید را در حوزه بازی‌های دیجیتالی پیش روی مرزبانان فرهنگی و دینی قرار دهد.

آیا بازی‌های دیجیتالی فرصت‌ها و چالش‌هایی را برای تبلیغ دین فراهم می‌سازند؟

اهمیت موضوع

یکی از مصادیق جنگ نرم در حوزه بازی‌های دیجیتالی است. این ابزار صنعتی حتی در اقتصاد جهانی نقش قابل ملاحظه‌ای ایفا می‌کند و سبک‌های متفاوت و جذابیت‌ها در کنار عمق تأثیرات آن می‌تواند رسانه‌ای برای تبلیغ دین و فرهنگ اسلام باشد. اما این ابزار رسانه‌ای در کنار فرصت‌هایی که برای دین می‌تواند داشته باشد هم اکنون با به کارگیری آن توسط دشمن، چالش‌ها و تهدیداتی را به همراه دارد که در صورت عدم پرداخت به آنها موجب اثرات سوء در نسل‌های آتی خواهد شد همان طور که توجه به آن به طور نمونه می‌تواند جامعه‌ای مانند آمریکا را تحت تأثیر قرار دهد. زیرا براساس آخرین آمارهای گرفته شده در سال ۲۰۱۲ در آمریکا ۱۵۷ میلیون بازیکن فعال وجود دارد، در حالی که جمعیت این کشور ۳۱۳ میلیون نفر است^۳ پس می‌توان نتیجه گرفت که بیش از نیمی از مردم آمریکا سرگرم بازی‌های دیجیتالی هستند.

سؤالات تحقیق

سؤال اصلی: فرصت‌ها و چالش‌های بازی‌های دیجیتالی در تبلیغ دین چیست؟

سؤالات فرعی

۱. ماهیت بازی‌های دیجیتالی چیست؟
۲. بازی‌های دیجیتالی طبق چه معیارهایی تقسیم می‌شوند؟
۳. ابعاد و کارکردهای بازی‌های دیجیتالی از منظر رسانه‌ای، صنعتی، آموزشی و سرگرمی چیست؟
۴. عوامل تهیه و تولید بازی‌های دیجیتالی توسط چه گروه‌های متخصصی انجام می‌شود؟
۵. بازی‌های دیجیتالی در حوزه تبلیغ دین چه فرصت‌هایی را ایجاد می‌کنند؟
۶. بازی‌های دیجیتالی در حوزه تبلیغ دین چه تهدیدهایی را ایجاد می‌کنند؟

فرضیه تحقیق

این روش تحقیق در مراکز آکادمیک فاقد فرضیه است اما در صورت ضرورت اعلام فرضیه در رساله سطح سه حوزه علمیه فرضیه را چنین می‌توان بیان نمود که:

به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند فرصت‌ها و چالش‌هایی در تبلیغ دین داشته باشند.

پیشینه تحقیق

تا قبل از دهه ۱۹۸۰ مطالعات آکادمیک بازی‌های رایانه‌ای بسیار کم و محدود بود و به مجرد این که انقلاب بازی‌های رایانه‌ای در ابتدای دهه ۱۹۸۰ رخ داد، علاقه به مطالعه آکادمیک بازی‌ها در مراکز دانشگاهی شکل گرفت. امروزه رشته بازی‌های دیجیتالی با گرایش‌های متفاوت آن مورد توجه مراکز دانشگاهی قرار گرفته است

در این چند سال رشته‌ها و نظام‌های گوناگونی به بازی‌های ویدیویی و مطالعات آنها توجه نشان داده‌اند. رویکردهای مطالعاتی بازی‌ها را به طور کلی می‌توان در سه شاخه اصلی دسته‌بندی کرد.

- ۱) رویکرد علوم اجتماعی: مطالعه تأثیر بازی‌ها بر روی انسانها
- ۲) رویکرد علوم انسانی: مطالعه معنی و زمینه بازی‌ها (چه مفاهیمی توسط بازی‌ها القاء می‌شوند؟)
- ۳) رویکرد صنعتی و فنی: درک طراحی و توسعه بازی‌ها. (به عنوان مثال چگونه بازی‌های بهتری بسازیم؟)

بر این اساس اهم پژوهش‌هایی که تا کنون در داخل کشور نشر یافته عبارتند از: کنترل خانواده و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای که این کتاب توسط بنیاد بازی‌های رایانه‌ای منتشر شده و یافته‌های طرح آمارگیری جامع فرهنگی کشور فضاهای فرهنگی ایران فهرستگان مراکز بازی‌های رایانه‌ای که این اثر را بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با همکاری برخی از ارگان‌های دولتی دیگر انجام داده و همچنین آثاری که توسط استاد مسعود کوثری نگارش یافته است که در انتهای پایان‌نامه (منابع) به آثار دیگری که در این زمینه منتشر شده اشاره شده که حتماً در جهت ارتقای کیفی این تحقیق، نیم‌نگاهی مرتبط، به این منابع شده است.

پس تا به اینجا به دست آوردیم که از ویژگی‌های اصلی این تحقیق: جدید و نو بودن آن است زیرا هیچ یک از آثار بر شمرده؛ نگاهی از حوزه دین به این موضوع نداشته‌اند. با وجود این که در کشورهای غربی به طور جدی فعالیت‌های گسترده و تخصصی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای را سامان داده و از بازی‌های دیجیتالی برای رسیدن به اهداف مادی و معنوی خود بهره می‌برند.