کارنامه حوزویان بازی‌ساز

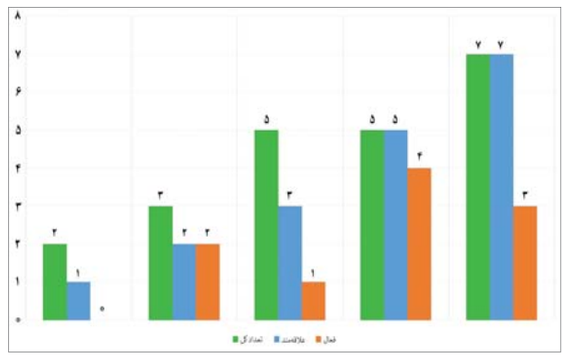
حجت‌الاسلام حبیب داستانی بنیسی، تولیدکننده، پژوهشگر و مسئول کارگروه تولید ستاد راهبری بازی‌های رایانه‌ای حوزه‌های علمیه

حوزویان از دیرباز دغدغه ترویج و نهادینه‌سازی دین در جامعه داشته‌اند و در هر برهه‌ای از زمان، با استفاده از قالب‌های رسانه‌ای موجود، اقدام به این موضوع مهم کرده‌اند. در عصر کنونی که آن را برخی عصر ارتباطات می‌نامند، «بازی دیجیتالی» از تأثیرگذارترین پدیده‌های رسانه‌ای است که قدرت انتقال پیام و در نتیجه، ظرفیّت دستیابی به آن هدف مقدّس را دارد.

در همین راستا، حوزویان و حوزه‌های علمیّه اقداماتی را انجام داده‌اند که تاکنون مغفول بوده است. به‌تازگی، سندی آماری در «ستاد بازی‌های رایانه‌ای حوزه‌های علمیّه» و توسّط کارگروه تولید این ستاد آماده شده است که آماری قابل توجّه و باورنکردنی در این زمینه ارائه می‌کند. در ادامه به‌صورت خلاصه، به برخی از مطالب مندرج می‌پردازیم. سند یادشده، به‌زودی از طریق وبگاه ستاد منتشر خواهد شد.

• فعّالان حوزه بازی‌سازی

بر اساس پیمایش انجام‌شده، ۲۲ فرد حوزوی یا نهادی که مسئول آن یک حوزوی است، بازی دیجیتالی تولید کرده است. بر اساس نمودار زیر، ۷ نفر به‌صورت انفرادی، ۵ گروه، ۵ مؤسّسه، ۳ شرکت و ۲ مرکز حوزوی و عمومی به تولید بازی دیجیتالی پرداخته‌اند. متأسّفانه هرچند تنها ۱۰ مورد از موارد یادشده فعّال هستند؛ امّا ۱۸ مورد اعلام کرده‌اند که در صورت فراهم شدن زیرساخت‌های لازم، علاقه‌مند به فعّالیّت در این عرصه مهم هستند.

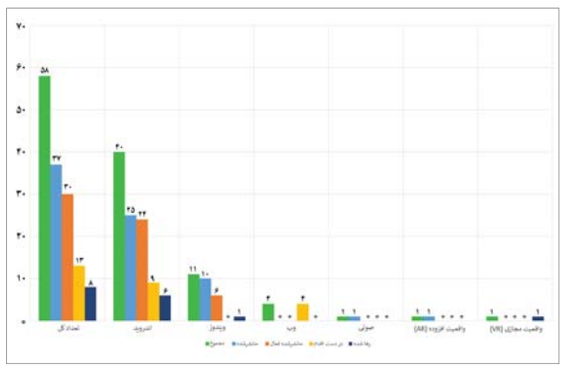


در این میان، ۱۳ مورد در استان قم، ۶ مورد در استان اصفهان، ۲ مورد در استان فارس و ۱ مورد هم در استان آذربایجان شرقی به فعّالیّت پرداخته‌اند.

• بازی‌های تولیدی

حوزویان و نهادهای یادشده، تاکنون ۵۸ بازی دیجیتالی تولید کرده‌اند که ۳۷ مورد آن‌ها تاکنون منتشر شده و ۳۰ مورد از انتشاریافته‌ها نیز، هم‌اکنون فعّال هستند و در فروشگاه‌های فیزیکی یا اندرویدی قابل دسترس و استفاده می‌باشند. همچنین ۱۳ بازی در دست اقدام و در فرآیند تولید هستند و متأسّفانه ۸ مورد نیز رها شده و به‌دلایل مختلف، از چرخه تولید خارج شده‌اند.

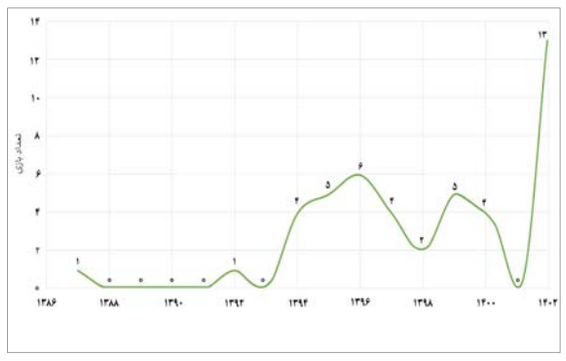
در میان ۵۸ بازی دیجیتالی یادشده، ۴۰ مورد بازی اندرویدی (برای اجرا در گوشی‌های هوشمند و تبلت‌ها)، ۱۱ مورد بازی ویندوزی (برای اجرا در رایانه)، ۴ مورد بازی تحت مرورگر وب و یک مورد هم، برای هر یک از بازی‌های صوتی، واقعیّت افزوده (AR) و واقعیّت مجازی (VR) بوده‌اند.



• سال انتشار

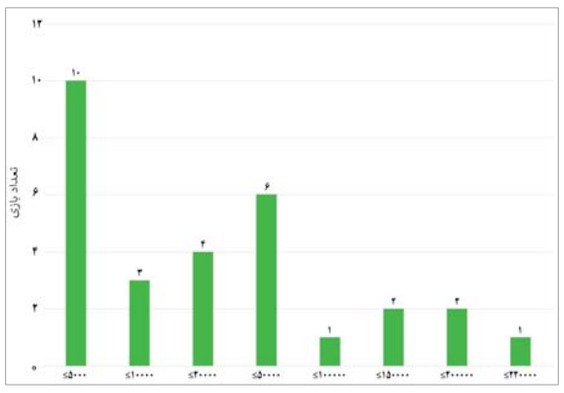
هرچند سال انتشار برخی از بازی‌های دیجیتالی تولیدشده در دست نیست؛ امّا بر اساس اطّلاعات موجود از سایر تولیدات، نخستین بازی تولیدی در سال ۱۳۸۷ و با عنوان بازی رایانه‌ای سه‌بعدی «عملیّات انهدام: نبرد فاو» منتشر شده است. پس از پنج سال و در سال ۱۳۹۲، دومین بازی با عنوان بازی رایانه‌ای سه‌بعدی «عملیّات انهدام ۲: نبرد خرّمشهر» عرضه گردیده است. در نتیجه، بازی‌های «عملیّات انهدام» تولیدشده توسّط شرکت دانش‌بنیان رسانه‌گستر بِنیسی را می‌توان آغازگر رسمی تولید بازی دیجیتالی در میان حوزویان دانست.

در نمودار زیر، بازی‌های در حال تولید برای سال ۱۴۰۲ در نظر گرفته شده و قرار است، به‌زودی منتشر شوند.



• تعداد مصرف

بر اساس پیمایش صورت‌گرفته، حدّاقلّ ۱,۲۴۰,۰۰۰ نفر، از بازی‌های تولیدشده توسّط حوزویان استفاده کرده‌اند که در این میان، ۱ بازی دارای آمار استقبال ۲۲۰,۰۰۰ نفری، ۲ بازی دارای آمار استقبال ۲۰۰,۰۰۰ نفر و بیش‌تر، ۲ بازی دارای آمار استقبال ۱۵۰,۰۰۰ نفر و بیشتر و ۱ بازی دارای آمار استقبال ۱۰۰,۰۰۰ نفری بوده است.



• مسیر پیش‌رو

با توجّه به آمارهای برآمده از تلاش‌های خودجوش و دغدغه‌مندانه حوزویان در عرصه تولید بازی‌های دیجیتالی، امید است با حمایت‌های مسئولان محترم حوزه‌های علمیّه و دولت و با پیگیری‌های ستاد بازی‌های رایانه‌ای حوزه‌های علمیّه، مشکلات پیش‌روی تولید بازی دیجیتالی دینی، از پیش پای حوزویان علاقه‌مند برداشته شده و زیرساخت‌ها و بسترهای مناسب در زمینه تولید و نشر این محصولات تأثیرگذار آماده گردد.

شناخت بازی‌های رایانه‌ای در موضوع‌شناسی فقهی

بقلم: محمدعلی خادمی‌کوشا؛ محمود عبداللهی؛ عسکر درخشان‌دوست؛ وحید ارغوانی‌فلاح

امروزه بازی‌های رایانه‌ای سرایی گرم، برای سرگرمی انسان است که نه فقط اهالی فراغت بلکه صاحبان مشاغل را نیز در همه لحظه‌های زندگی به‌گرمی پذیرایی می‌کند و بدین‌سان بازار بازی‌های رایانه‌ای گرم است. پدیده‌ای پرجاذبه در هزارچهره زیبا که همه را از همه‌جا فرامی‌خواند. اولین گام در مواجهه با این پدیده پویا، شناخت آن است. شناخت بازی‌های رایانه‌ای نه فقط مطلوبی برای بازی‌سازان و کاربران بازی‌های رایانه‌ای است که مسئله‌ای برای فعالان تربیتی و روان‌شناسان و دانشمندان فقه و دین است و البته هرکدام از منظری به آن می‌پردازند.

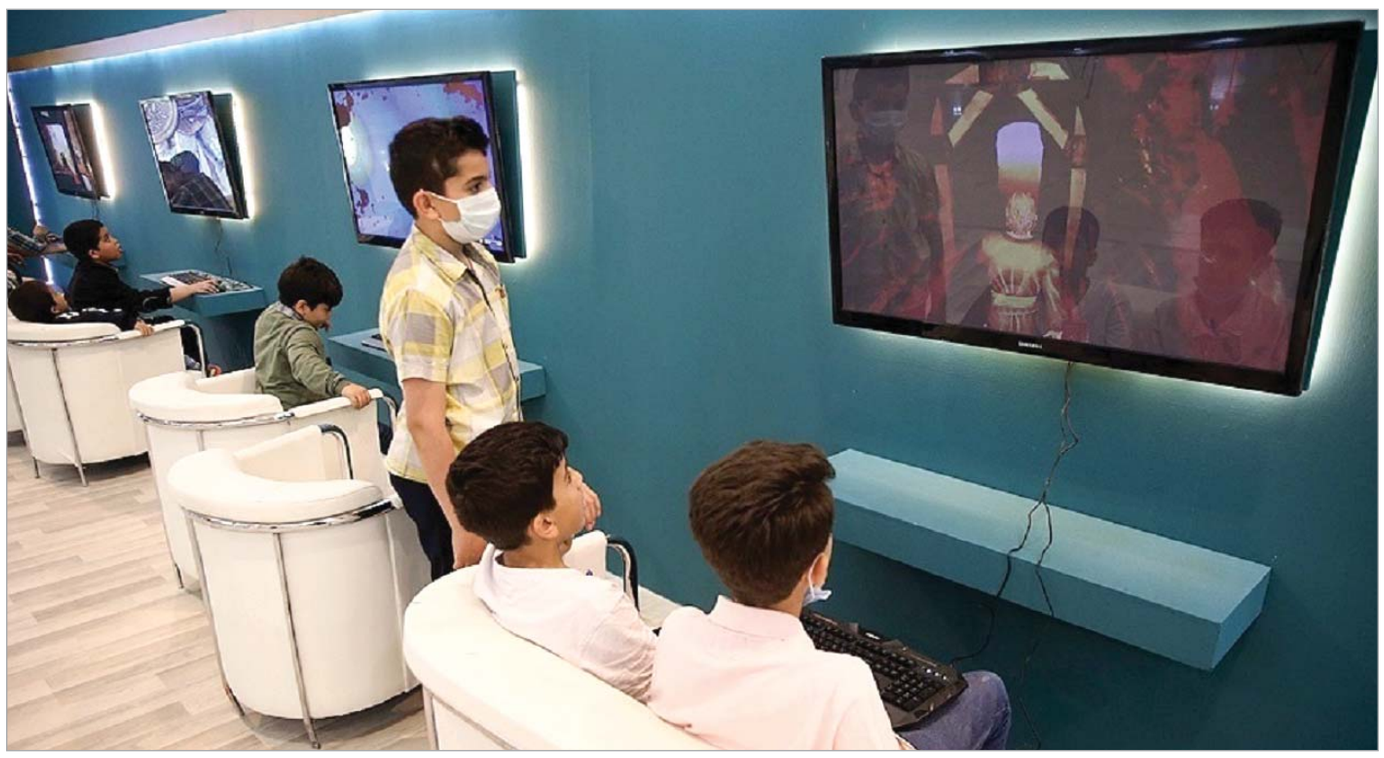
ضرورت شناخت بازی رایانه‌ای برای فقیهان از این نظر است که این موضوع امروزه با پیشرفت‌های فنّاوری از موضوعات ترکیب‌یافته‌ای است که دربردارنده انواع فعالیت‌های عنوان‌دار فقهی با چهره‌های جدید و زوایای پیچیده است که تاکنون ابعاد گوناگون این موضوع جدید، مورد موضوع‌شناسی فنی و فقهی قرار نگرفته است. دانش فقه بر اساس رسالت پاسخگویی خود نمی‌تواند، ساکت بماند و سرآغاز هرگونه بررسی فقهی، شناخت کامل و دقیق موضوع است.

منظور از مطالعه موضوعاتی مثل بازی‌های رایانه‌ای در موضوع‌شناسی فقهی، ارائه تعریف حقیقی نیست؛ زیرا از یک‌سو رسیدن به تعریف حقیقی مشکل و بلکه محال است و از طرفی، این‌گونه موضوعات، از موضوعات اعتباری هستند و جنس و فصل حقیقی ندارند. از سوی دیگر بازی رایانه‌ای، معادل یک عنوان خاص در منابع و ادله فقهی نیست.

آنچه در موضوع‌شناسی فقهی بازی رایانه‌ای مورد نظر است، شناخت دقیق همه اجزایی است که در بازی رایانه‌ای به‌عنوان فعالیت‌های انسان و یا مورد تعامل با انسان محسوب می‌شود. بنابراین منظور از مطالعه تحلیلی بازی رایانه‌ای، شناخت هر قید و خصوصیتی در داخل این نوع بازی است که یا به‌عنوان فعالیت انسان است و انسان در شکل‌گیری آن دخالت دارد و یا مرتبط با اوست.

با توضیح فوق معلوم می‌شود که نوع موضوع‌شناسی فقهی بازی‌های رایانه‌ای تحلیل و توصیف موضوع است که گاهی از آن به تعریف انتزاعی تعبیر می‌شود؛ چراکه پس از تجزیه و تحلیل مصادیق روشن موضوع، دست به انتزاع مشترکات زده و امور مشترک به‌عنوان شاخصه و شناسه برای مصادیق یک کلی بیان می‌شود. روش رسیدن به تعریف انتزاعی به‌عنوان شناسه بازی‌های رایانه‌ای به‌همان روشی است که گیاه‌شناسان و جانورشناسان برای نام‌گذاری و دسته‌بندی و شناسایی گیاهان و جانوران از آن استفاده می‌کنند. با این تفاوت که ما در بررسی موضوع، به اجزای عینی و تحلیلی مصادیق توجه می‌کنیم و با تحلیل و مطالعه بازی‌های رایانه‌ای که در بازار موجودند، سعی می‌کنیم، به عناصر اصلی و مشترک آن‌ها دست پیدا کنیم و بدین‌وسیله با شناسایی اجزای به‌هم‌پیوسته و ترکیب‌یافته بازی‌ها و نوع ارتباط آن‌ها زمینه را برای بررسی فقهی دقیق آنها آماده کنیم.

هدف از ارائه تعریف بازی رایانه‌ای و تلاش در جامع و مانع بودن آن در موضوع‌شناسی فقهی، مشخص نمودن نقطه‌های تمایز آن از سایر موضوعات و شناخت هرچه بیشتر اجزای ترکیب‌یافته و یافتن منطق ترکیب است. جدا کردن اجزای یک موضوع در توجه به موضوعات و نیز توجه به ترکیب اجزا در کنار هم در بررسی‌های فقهی، موجب امکان‌سنجی و هموارسازی انطباق عناوین و قواعد فقهی و درنتیجه رسیدن به‌حکم فقهی است.



• تعیین مصداق مورد تعریف

بازی‌ها در یک دسته‌بندی کلی بر اساس محیط انجام آنها به چهار دسته تقسیم می‌شوند:

– بازی در محیط واقعی: این‌گونه بازی‌ها از دیرباز با بشر همراه بوده‌اند و با توجه به شرایط زمان و مکان و فرهنگ‌ها در جوامع مختلف متفاوت بوده‌اند. ازجمله آنها می‌توان به بازی‌های توپی مثل فوتبال و ... اشاره کرد.

– بازی در محیط رایانه‌ای: این بازی‌ها ازجمله پدیده‌های نوظهور است که با پیشرفت صنعت و فنّاوری به وجود آمده‌اند و به‌سرعت گستره مکانی و کمّی خود را در جهان تثبیت کرده‌اند و غالب بازی‌های رایانه‌ای موجود در بازار از این قبیل هستند؛ مانند بازی سیمز، کال‌آف دیوتی ، کلش آوکلنز و جی‌تی‌ای.

– بازی در محیط ترکیبی: بازی‌هایی که بخشی از آن‌ها در فضای رایانه‌ای و بخشی دیگر در فضای واقعی و خارجی انجام می‌شود. ازجمله این بازی‌ها می‌توان به بازی‌های رباتیک که به کمک رایانه انجام می‌شوند، اشاره کرد.

– بازی در محیط واقعی خیالی و مجازی: از دیگر موارد بازی‌هاست که برخی از انواع آن را می‌توان از نوع دوم یا سوم دانست؛ اما به‌جهت واقعیت‌انگاری خیلی زیاد، تفاوت معناداری با موارد دیگر دارد. در این نوع از بازی‌ها فرد گمان می‌کند که در فضای واقعی است و بازی برای یک فضای خیالی طراحی‌شده که در فضای مجازی و رایانه‌ای قابل برابرسازی است.

حال بحث ما از این چهار مورد شامل جایی می‌شود که پای فضای مجازی به میان می‌آید و باید تعریف بازی رایانه‌ای، شامل آن‌ها شود؛ بنابراین مورد دوم قطعاً از مصادیق تعریف بازی رایانه‌ای قرار می‌گیرد و همین‌طور قسم سوم و چهارم؛ فقط مورد اول، از مصادیق بازی‌های رایانه‌ای نیست.

• تعیین مفهوم مورد تعریف

برای بازی‌های رایانه‌ای دو معنا و کاربرد وجود دارد:

۱. بازی در کاربرد اسمی و به‌معنای کالا: بازی در این کاربرد به‌عنوان کالایی است برای بازی و سرگرمی در فضای رایانه‌ای که مورد داد و ستد و استفاده قرار می‌گیرد. واژه بازی در محاورات مردم، مثل خریدن و نصب کردن بازی، یا دانلود کردن و... به‌همین معنا استفاده می‌شود.

۲. بازی در کاربرد مصدری: به‌معنای فعالیتی ویژه برای انسان است که به‌طور مشخص فعالیت کاربر در استفاده از نرم‌افزار بازی است. آنچه در مباحث موضوع‌شناسانه در خصوص بازی رایانه‌ای مورد بررسی قرار می‌گیرد هر دو معنا و استعمال است.

قطعاً برای شناخت بازی رایانه‌ای، ابتدا باید خود بازی را شناخت و منظور ما از تعریف بازی نیز، همان نوع تعریفی است که در مورد بازی‌های رایانه‌ای در نظر داریم؛ یعنی تحلیل مفهومی انتزاعی نه اصلاح‌نامه‌ای که صرفاً شرح لفظ است و نه آن‌گونه که برخی از روان‌شناسان تربیتی و دیگر دانشمندان با نگاه به زمینه‌ها و آثار آن دست به تعریف می‌زنند. اگرچه برای نگاه تحلیلی دقیق، نباید از توجه به تعاریف روان‌شناسان غفلت نمود. برای انتزاع معنای جامع مصادیق و رسیدن به نقاط مشترک بین مصادیق بازی‌های که در بین مردم رایج است، دست به بررسی و مطالعه مصادیق بازی با در نظر گرفتن تحلیل‌ها و نگاه علمی دانشمندان تربیتی و روان‌شناسان می‌زنیم.

• تعریف بازی

در میان اندیشمندان غربی، هارلوک در تعریف بازی می‌نویسد: بازی عبارت است از هر نوع فعالیتی که برای تفریح و خوشی و بدون توجه به نتیجه نهایی، صورت می‌گیرد. انسان به‌طور داوطلبانه وارد این فعالیت می‌شود و هیچ نیروی خارجی و یا اجباری در آن دخیل نیست. همچنین پیاژه برای تمیز و تشخیص بازی از کار، پنج معیار را به‌عنوان شاخصه‌های بازی معرفی می‌کند: ۱. بازی دارای هدف در خود است. ۲. بازی اختیاری است نه اجباری. ۳. بازی دلپذیر و خوشایند است. ۴. بازی فاقد سازمان است. ۵. بازی از قید کشاکش و پرخاش آزاد است.

– بازی فعالیتی است که با میل و اختیار و با هدف سرگرمی و تفریح و معمولاً به‌طور هنجاری در اوقات فراغت انجام می‌شود.

– بازی فعالیتی خودجوش، ارادی و اختیاری، لذت‌بخش و انعطاف‌پذیر است که شامل ترکیبی از فعالیت‌های جسمی، اشیا، نمادها و روابط بین فردی می‌شود. معمولاً سازمان نایافته است.

به این نتیجه می‌رسیم که مفهوم مشترک دربازی‌ها که می‌تواند، منعکس‌کننده همه مصادیق باشد، عبارت است از «سرگرمی تعاملی قاعده‌مند».

• تعریف بازی رایانه‌ای

نرم‌افزاری دارای هدف داخلی که می‌تواند دارای داستان، قاعده‌مند، رایانه‌ای و برای سرگرمی، تعاملی و همراه با جلوه‌های سمعی بصری باشد.

• عناصر تعریف

برای شناخت بهتر بازی‌های رایانه‌ای به شرح و بررسی عناصر تعریف می‌پردازیم:

۱. نرم‌افزار رایانه‌ای

منظور از نرم‌افزار رایانه‌ای برنامه‌ای برای ارائه و امکان‌دهی اجرای بازی در هر دستگاه دیجیتال است که قابلیت اجرای نرم‌افزار سرگرمی در آن وجود داشته باشد. از نظر عرف، در بازی‌های امروزی، مهم این است که برنامه در محیطی اجرا شود که صفحه نمایش داشته باشد و بتوان اجرای نرم‌افزار و برنامه بازی را به‌صورت تصویری مشاهده کرد و فرقی بین کامپیوتر، لپ‌تاپ، تبلت، گوشی و حتی عینک‌های مخصوص «VR» نیست. با این‌همه، می‌توان گفت که اگر بازی صرفاً برنامه صوتی باشد و این برنامه بر روی دستگاه‌های خاص پیاده شوند، با وجود اینکه صفحه نمایش ندارند، باز به آن‌ها بازی رایانه‌ای اطلاق می‌شود.

نرم‌افزار رایانه‌ای می‌تواند، در فضای اینترنتی و به‌صورت آنلاین طراحی شده باشد و می‌تواند، صرفاً نرم‌افزاری قابل اجرا در فضای رایانه‌ای و جدا از اینترنت باشد. البته بازی اینترنتی بنا به اقتضائات فضای مجازی و ماهیت تسلّط بر فضای بارگیری بازی، دارای ویژگی‌ها و قوانین خاصی است که حکم فقهی بر اساس آن‌ها متفاوت خواهد بود و از این نظر، بازی‌های رایانه‌ای احکام پیچیده‌تری را خواهد داشت.

۲. سرگرمی

منظور از سرگرمی فعالیت اختیاری جذاب، غیرجدی و بدون هدفی اصلی در خارج آن است؛ یعنی مردم برای انجام سرگرمی، هدفی جز همان سرگرم بودن را دنبال نمی‌کنند و همین ویژگی بازی باعث شده است که آن را به‌عنوان فعالیتی بی‌هدف معرفی کنند که البته این سخن، منافاتی با این ندارد که خودِ بازی و سرگرمی فوائدی مثل لذت‌آفرینی داشته باشد که موجب انگیزه برای بازی شود.

ادامه در صفحه بعد