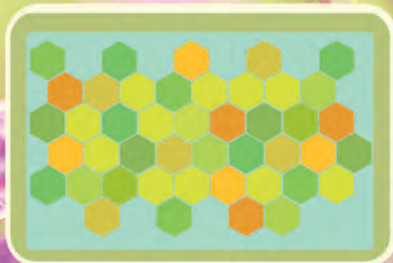


پرونده ویژه
شوشگاه علم انسان و مطالعات فرهنگی
رئال جامع علوم انسانی



پرونده ویژه: بازی های رایانه ای

عبدالرضا آتشین صدف

بازی، یکی از مهمترین و محبوبترین شیوه‌های گذران اوقات فراغت است که در حال حاضر به دو صورت مجازی و فیزیکی انجام می‌شود. بازی در گذشته مختص به کودکان و نوجوانان بود، اما امروزه با ظهور بازی‌های مجازی و تنوع عجیب آنها، قشر جوان را نیز درگیر آن شده است. ویژگی‌های جذاب این گونه بازی‌ها و پیشرفت تکنولوژیکی ابزارهای آن، به گونه‌ای است که کاربر را برای مدتی طولانی به خود مشغول می‌کند. برخلاف شیوه‌های دیگر فراغتی که تکرار آنها موجب ملال و خستگی بازی‌کننده می‌شود، جذابیت بازی‌های مجازی لاقبل تا رسیدن به بالاترین مرحله بازی باقی مانده و چه بسا افزایش پیدا می‌کند. از همین رو، کاربر تا مدت‌ها در بازی زندگی کرده و با شخصیت‌های آن هم‌ذات‌پنداری می‌کند. واضح است که این ویژگی‌ها، نقش موثری بر سبک زندگی افراد دارند به‌خصوص هنگامی که آمارها نشان بدهند جذاب‌ترین بازی‌های روز دنیا و رایج در ایران، محصول جهان غرب است. بدیهی است که غرب و تفکری غربی، بازی‌ها را نیز همچون بسیاری از محصولات دیگر خود متناسب با فرهنگ مورد نظر خود طراحی می‌کند و بدیهی‌تر آنکه استفاده مستمر از این بازی‌ها، به مرور سبک زندگی افراد را با فرهنگ منحط و غیرانسانی غربی متناسب می‌کند.

از این رو برآن شدیم تا در پرونده ویژه این نوبت، پس از مرور تاریخچه بازی‌های مجازی، به بررسی ویژگی‌های آنها پرداخته و نقش و تاثیر آنها بر سبک زندگی را آسیب‌شناسی کنیم. در این میان اهداف و انگیزه‌های ناگفته و نانوشته این بازی‌ها را از خلال تحلیل برخی از مهمترین بازی‌های رایج در جامعه ایران شناسایی کرده و تلاش کردیم تا از میان پژوهش‌ها، راهکارهای متناسب برای مقابله با این آسیب‌ها را بیابیم.

پرتال جامع علوم انسانی





چیستی و اقسام

۶۰

در سه مقوله معمایی / بازی، ماجراجویانه / نمایشی و چند بازیکنی / رقابت آمیز قرار می گیرند.

بازیکن در بازی های معمایی، باید گام به گام به راه حل یا هدف نهایی، نزدیک تر شود. در این راه، کیفر اشتباه، کشته شدن یا ناتوانی در پیشروی و بنابراین از سر گرفتن بازی است. بازی های ایفای نقش، با ویژگی ماجراجویانه نیز ممکن است، بازیکن را با موانعی روبه رو کند؛ ولی تأکید بیشتر بازی بر شخصیت های بازی است. در بازی های اخیر بازیکن، نقش شخصیتی را بر صفحه نمایش گر، به خود می گیرد.

بازی های رقابت آمیز که چند بازیکن به طور هم زمان به انجام آن می پردازند. اغلب تقلیدهای رایانه ای شده از بازی های صفحه ای سنتی یا شبیه سازی شده از رقابت های واقعی زندگی (معمولاً با موضوع های ورزشی و جنگی) هستند.

فانک و باکمن در سال ۱۹۹۵، شش مقوله از بازی های ویدئویی را به شرح زیر معرفی کردند:

سرگرمی های عمومی: سرگرمی های عمومی مشتمل بر

بازی رایانه ای، نوعی سرگرمی تعاملی است که به وسیله یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازش گر یا میکروکنترلر انجام می شود. بسیاری از بازی های رایانه ای به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایش گر رایانه، بازی ویدئویی نیز محسوب می شوند.^۱

سخت افزار بازی ممکن است از نوع کامپیوتر، کنسول بازی یا تلفن همراه باشد. بنابراین بازی های مجازی شامل بازی های ویدئویی و تلفن همراه نیز می شوند. درباره تقسیم بندی مضامین بازی های ویدئویی - رایانه ای، مقوله بندی های مختلفی ارائه شده است.^۲ در یک تقسیم بندی بسیار کلی، بازی های ویدئویی - رایانه ای،

۱. سید ابوالفضل موسوی، «بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی»، پژوهش نامه اخلاق، ش ۱۴، ۱۳۹۰، ص ۱۰۸-۷۹.

۲. مرتضی منطقی، راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری های ارتباطی جدید: بازی های ویدئویی - رایانه ای، ص ۴۴ - ۴۵.

تاریخچه

فناوری بازی‌های رایانه‌ای در مجموع تاریخچه کوتاهی دارد؛ اما با سرعت بسیار زیادی در حال گسترش است. نخستین بار در سال ۱۹۵۲ دانشجویی به نام داگلاس برای دریافت درجه دکترا از دانشگاه کمبریج بازی «تیک تاک تو» را ارائه کرد که محتوای حافظه را با جلوه مجازی نشان می‌داد.

در سال ۱۹۴۷، توماس و استل^۱ «دستگاه تفریحی لوله‌های اشعه کاتدی»^۲ را در آمریکا به ثبت رساندند که نوعی بازی بسیار ساده بود و کاربر باید موشکی را با دادن زاویه و سرعت مناسب به سمت هدف پرتاب می‌کرد. در سال ۱۹۵۸، دومین بازی به نام «تنیس دو نفره»^۳ ساخته شد که متشکل از یک توپ و دو راکت و یک تور در وسط (به صورت خط‌های سیاه و سفید) بود که با استقبال باورنکردنی مردم مواجه شد.^۴

در سال ۱۹۶۱، بازی «جنگ فضایی»^۵ برای رایانه‌های زمان خود ساخته شد که بزرگی آن‌ها به اندازه یک اتاق بود و در آن‌ها چیزی به نام صفحه کلید وجود نداشت. در سال ۱۹۶۷ بازی تعقیب که در آن یک نقطه، نقطه دیگر را تعقیب می‌کرد، به بازار آمد که شاید بتوان گفت نخستین بازی ویدئویی بود. از سال ۱۹۷۲، تولید و عرضه اولین نسل کنسول‌ها در شرکت مگناوکس با مجموعه بازی ویدئوی به نام «اکتیویژن» آغاز شد که با اتصال آن به تلویزیون خانگی، امکان بازی فراهم می‌شد. در پایان سال ۱۹۷۶، بیش از بیست شرکت مختلف به تولید

بازی‌هایی که در آن‌ها ماجرای اصلی داستان گونه یا به شکل یک بازی بدون جنگ و ویرانگری، است.

آموزشی: بازی‌های آموزشی، شامل بازی‌هایی است که در آن‌ها محتوای اصلی عبارت‌اند از: یادگیری اطلاعاتی تازه یا یادگیری راه‌های تازه کاربرد اطلاعات.

تخیلی و خشونت‌آمیز: بازی‌های تخیلی و خشونت‌آمیز، شامل بازی‌هایی با شرکت شخصیتی کارتونی است. این شخصیت باید هم‌زمان با تلاش برای دستیابی به یک هدف، رهاندن کسی یا گریختن از چنگ چیزی، به جنگ پردازد یا چیزهایی را نابود کند و از کشته شدن دوری جوید.

خشونت انسانی: این بازی‌ها شامل مواردی است که در آن‌ها ماجرای اصلی بر شخصیتی انسانی متمرکز است. وی باید بجنگد و چیزهایی را ویران کند، از کشته شدن خود جلوگیری کند و هم‌زمان بکوشد به هدفی دست یابد، فرد دیگری را برهاند یا از چنگ چیزی بگریزد.

ورزشی غیر خشن: بازی‌های ورزشی غیر خشونت‌آمیز، شامل بازی‌هایی است که در آن‌ها محور فعالیت اصلی، ورزش‌هایی عاری از مبارزه یا ویران‌گری است.

ورزشی: بازی‌های ورزشی خشونت‌آمیز، مواردی را دربرمی‌گیرد که فعالیت اصلی آن‌ها، ورزش همراه با جنگیدن یا ویران‌گری است.

نیومن در سال ۲۰۰۴، به ارائه طبقه‌بندی زیر برای بازی‌ها اقدام کرده است.

«فعال و ماجراجویانه، رانندگی و مسابقه، تیراندازی، معماگونه و پایه‌ای، دارای نقش‌گذاری، راهبردی و شبیه‌سازی شده، ورزشی و رقابتی.»

1. Thomas T. Goldsmith, Jr. and Estle Ray Mann.

2. Cathode ray tube amusement device.

3. Tennis For Two.

۴. سید ابوالفضل موسوی، «بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی»، پژوهش‌نامه اخلاق، ش ۱۴، ۱۳۹۰، ص ۱۰۸-۷۹.

5. Space War.

در سال ۱۹۸۵، بازار بازی‌های آمریکایی به دلیل کیفیت پایین و تکراری شدن افول کرد و در عوض، شرکت ژاپنی «نینتندو» بازی‌هایی را با گرافیک اصلاح شده، همراه با بسیاری از محصولات وابسته و جانبی و با تأکید فراوان بر خشونت ارائه کرد.

بازی‌های ویدئویی قابل استفاده در منازل پرداختند.^۱ در سال ۱۹۸۵، بازار بازی‌های آمریکایی به دلیل کیفیت پایین و تکراری شدن افول کرد و در عوض، شرکت ژاپنی «نینتندو» بازی‌هایی را با گرافیک اصلاح شده، همراه با بسیاری از محصولات وابسته و جانبی و با تأکید فراوان بر خشونت ارائه کرد. تولیدی‌های دیگر، متوجه این راهبرد شدند و درجه‌ای از خشونت و سطحی از واقع‌گرایی را پیوسته در بازی‌های الکترونیکی افزایش دادند.

در دهه ۱۹۹۰ متخصصان تصویرسازی متحرک به یاری طراحان بازی‌ها آمدند و نخستین نسخه‌های بازی‌های همچون mortal combat آفریده شد. در این دهه با ورود بازی‌های سگا به بازار، رقابت فشرده‌ای در گرفت. در سال ۱۹۹۵، دستگاه پلی استیشن از شرکت سونی تحول عمده‌ای را در بازی‌های رایانه‌ای ایجاد کرد. سال ۱۹۹۹ نخستین بار بازی‌هایی عرضه شدند که در آن‌ها امکان تغییر ویژگی‌های بازی بر اساس خواسته بازیکن پیش از آغاز بازی فراهم شد. یکی از مشهورترین آن‌ها کاتر استرایک بود که همچنان از بازی‌های بسیار پرطرفدار است. در سال ۲۰۰۱، دستگاه ایکس باکس از شرکت مایکروسافت و دستگاه پلی استیشن ۲ به

بازار عرضه شد. این روند با افزایش ظرفیت اجرایی دستگاه‌های بازی تا به امروز ادامه داشته است؛ به طوری که سود حاصل از صنعت بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۰۴ به ۱۰ میلیارد دلار رسید؛ در حالی که سود سینمای هالیوود در آن سال ۹.۵ میلیارد دلار بود. سرانجام در سال‌های ۲۰۰۵ و ۲۰۰۶ به ترتیب دستگاه ایکس باکس ۳۶۰ و پلی استیشن ۳ وارد بازار شدند.^۲ از سال ۲۰۱۰ به بعد، کنسول‌هایی که وارد بازار شده‌اند، امکاناتی از این قبیل دارند:

حافظه‌های چند ده گیگا بایتی، امکان پخش موسیقی و فیلم، بیسیم بودن، بلوتوث، امکان اتصال به اینترنت، امکان پخش زنده برنامه تلویزیونی، پورت‌های یو اس بی، امکان انتقال لرزش‌های درون بازی - مانند عبور اتمومیل از دست‌انداز یا مصدوم شدن - به بدن کاربر به وسیله جلیقه مخصوص، فرمان‌های صوتی، دوربین برای اسکن و انتقال تصاویر سه بعدی از کاربر و اشیای دلخواه به درون بازی.^۳

تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای در ایران

در ایران هم روند گسترش بازی‌های رایانه‌ای به فاصله کوتاهی از بازار جهانی به طور گسترده رواج یافت. آتاری و میکرو نخستین بازی‌های رایانه‌ای بودند که بازار ایران را به تسخیر خود در آوردند. سگا بازی دیگری بود که با تصویری دو بعدی به بازار ایران آمد و میزان تطبیق با تصاویر واقعی در آن ۵۰ درصد برآورد شد. بازی‌های دیگری هم به صورت DC و پلی استیشن و... عرضه شدند که به تلویزیون وصل می‌شوند و واقع‌نمایی آن‌ها ۸۵ تا ۹۵ درصد برآورد شده است.

۱. همان.
۲. همان.

۱. سید ابوالفضل موسوی، «بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی»، پژوهش‌نامه اخلاق، ش ۱۴، ۱۳۹۰، ص ۱۰۸-۷۹.

تقویم بازی‌های رایانه‌ای

ردیف	سال	محصول / بازی
۱	۱۹۵۸	آزمایش معروف ویلیام هیگین بوتام با نام «Tennis For Two» در آزمایشگاه‌های Brookhaven به نمایش در آمد. در این آزمایش می‌شد کنترل صفحه نمایش را برای بازی کردن به عهده گرفت، هر چند تا امروز بسیاری بر این عقیده‌اند که این آزمایش یک بازی واقعی نبوده است.
۲	۱۹۶۲	نسخه نهایی بازی Space War در دانشگاه MIT نوشته می‌شود که بعدها این بازی تبدیل به ایده اولیه نولان بوشنل برای ساخت بازی Computer Space در سال ۱۹۷۱ می‌شود.
۳	۱۹۶۶	Ralph Baer یک مقاله چهارصفحه‌ای در این باره می‌نویسد که چطور می‌توان بازی‌های تعاملی را بر روی دستگاه‌های تلویزیون اجرا کرد.
۴	۱۹۷۱	اولین دستگاه ژتونی بازی‌های ویدئویی با بازی معروف Computer Space ساخته می‌شود که به وسیله نولان بوشنل نوشته شده بود.
۵	۱۹۷۲	(شروع اصلی صنعت بازی) کنسول ساخته شده به وسیله Ralph Baer با نام Magnavox Odyssey عرضه می‌شود. بازی معروف PONG که به وسیله بوشنل نوشته شده بود برای اولین بار روی دستگاه‌های Arcade عرضه شده، به اولین بازی پرفروش تاریخ تبدیل می‌شود.
۶	۱۹۷۳	صنعت بازی‌های Arcade شروع به اوج گرفتن می‌کند و شرکت‌هایی نظیر Chicago Coin، Midway، Ramtek، Taito، Allied Leisure و Kee Games که به طور مخفیانه به وسیله Atari خریداری شده بود، شروع به فعالیت می‌کنند.
۷	۱۹۷۴	بازی Tank از شرکت Kee Games اولین بازی است که برای ذخیره اطلاعات گرافیکی بازی بر روی ROM اقدام می‌کند. بازی TV Basketball اولین بازی Arcade است که از اشکال شبیه به انسان به جای مربع‌ها و یا ماشین‌ها برای نشان دادن افراد درون صحنه استفاده می‌کند.
۸	۱۹۷۵	بازی Gun Fight را شرکت Midway ساخته و اولین بازی است که از یک میکرو پروسور استفاده می‌کند. بازی Steeplchase از شرکت Atari اولین بازی ۶ نفره و بازی Indy ۸۰۰ اولین بازی ۸ نفره از شرکت Kee Games است که همراه ۸ فرمان و گاز برای بازی‌بازها طراحی شده بود. همچنین این بازی از یک CRT رنگی نیز استفاده می‌کند.
۹	۱۹۷۶	چیپ AY-۳-۸۵۰۰ از سوی شرکت General Instruments عرضه شد و تمامی مدارهای منطقی لازم را برای بازی‌های ویدئویی داشت. بازی Fair Child اولین بازی مبتنی بر کارت‌ریج است. بازی Night Driver شرکت Atari اولین بازی است که دید اول شخص را شبیه‌سازی می‌کند؛ هر چند یک دید واقعی سه بعدی ندارد. بازی Breakout از سوی شرکت Atari عرضه می‌شود.

اولین سقوط و شکست صنعت بازی در این سال به وقوع می‌پیوندد. بسیاری از شرکت‌ها از دور رقابت و صنعت خارج می‌شوند. کنسول VCS شرکت آتاری عرضه می‌شود (که بعدها اسمش به ۲۶۰۰ Atari تغییر پیدا کرد). در کشور ژاپن شرکت Nintendo اولین بازی رنگی رایانه‌ای را با نام ۶ Color TV Game ارائه می‌کند. بازی Arcade شرکت Kee Games با نام Bug اولین حرکت Scrolling چهار جهته را معرفی می‌کند.	۱۹۷۷	۱۰
بازی معروف Space Invaders عرضه شده و به ایده اولیه بسیاری از بازی‌های شوتر Vertical تبدیل می‌شود. بازی Arcade شرکت آتاری با نام Football حرکت Scrolling دو جهته را معرفی می‌کند.	۱۹۷۸	۱۱
شرکت VectorBeam بازی Warrior را ارائه می‌کند که اولین بازی مبارزه‌ای تک‌به‌تک محسوب می‌شود. بازی‌های شرکت آتاری که هر دو از گرافیک برداری استفاده می‌کنند، با نام‌های Asteroids و Lunar Lander عرضه می‌شوند. بازی Galaxian از شرکت Namco اولین بازی است که از سیستم رنگی RGB استفاده می‌کند. بازی بسیار معروف Puck-Man که بعدها به Pac-Man تغییر نام یافت، در ژاپن عرضه می‌شود.	۱۹۷۹	۱۲
بازی Pac-Man در آمریکای شمالی، همراه بازی‌های تأثیرگذار دیگری همچون Battle zone و Defender عرضه می‌شوند. بازی Battle zone از شرکت آتاری، اولین بازی است که سیستم سه‌بعدی واقعی را در یک بازی اجرا می‌کند. بازی Ultima به اولین بازی کنسول‌های خانگی تبدیل می‌شود که از Scrolling چهارطرفه بهره می‌برد. بازی Star Fighter اولین بازی است که داخل یک دستگاه مثل هواپیما قابل بازی بود و همچنین از یک سیستم امتیازدهی برای بازی‌ها استفاده می‌کرد.	۱۹۸۰	۱۳
بازی Doneky Kong از شرکت Nintendo و همچنین بازی Tempest از آتاری عرضه می‌شوند. سود بازی‌های Arcade در ایالات متحده به ۵ میلیارد دلار می‌رسد.	۱۹۸۱	۱۴
بازی Q*bert از شرکت Gottlieb عرضه می‌شود. بازی Arcade شرکت Sega با نام Zaxxon اولین بازی است که در تلویزیون به صورت تجاری تبلیغ می‌شود. در ادامه همین سال سود بازی‌های Arcade شروع به سقوط کردن می‌کنند و به نظر می‌رسد که این بار سقوط و شکستی بزرگ‌تر از سال ۱۹۷۷ در انتظار صنعت بازی است.	۱۹۸۲	۱۵
سقوط دوم صنعت بازی در این سال باعث تأثیر بر سیستم بازی‌های کنسول‌های خانگی می‌شود. کنسول خانگی شرکت نینتندو با نام Famicom عرضه می‌شود. بازی I Robot از شرکت آتاری، اولین بازی است که از سیستم گرافیکی Raster استفاده می‌کند و همچنین از چند ضلعی‌هایی برای نشان دادن مدل‌های سه‌بعدی بازی بهره می‌برد. بازی برداری آتاری با نام Star Wars عرضه می‌شود.	۱۹۸۳	۱۶
سقوط و شکست صنعت بازی همچنان ادامه دارد. شرکت RDI کنسول خانگی Halcyon را عرضه می‌کند که از دیسک‌های لیزری بر خلاف کارتریج‌های رایج آن زمان بهره می‌برد.	۱۹۸۴	۱۷
نینتندو نسخه جدیدی از کنسولش را با نام (NES Nintendo Entertainment System Famicom) در آمریکا عرضه می‌کند. موفقیت این کنسول باعث خاتمه یافتن «شکست و سقوط بازی‌های ویدئویی» می‌شود. از طرفی نینتندو بازی Mario Bros را طراحی می‌کند که به یکی از پرفروش‌ترین بازی‌های ویدئویی تمام تاریخ تبدیل می‌شود. Alex Pajitnov بازی Tetris را طراحی می‌کند.	۱۹۸۵	۱۸

بازی Legend of Zelda برای Famicom عرضه می‌شود که اولین بازی در سری بسیار طولانی Zelda محسوب می‌شود. بازی‌های Sega Master System و Bubble Bobble از شرکت Taito بر روی سیستم‌های Arcade ارائه می‌شوند. شرکت Sega کنسول Sega Master System (SMS) را عرضه می‌کند.	۱۹۸۶	۱۹
بازی The Manhole از شرکت Cyan اولین بازی رایانه‌ای است که بر روی CD-ROM عرضه می‌شود. اولین بازی ۱۶ بیتی با نام Yokai Douchuuki در ژاپن وارد بازار می‌شود. اولین بازی ماجراجویی به همراه سیستم Click & Point با نام Maniac Mansion به وسیله شرکت Lucas Arts ارائه می‌شود. شرکت Incentive Software بازی Driller را که اولین بازی با گرافیک شگفت‌انگیز در صنعت بازی‌ها بود، عرضه می‌کند. بازی Double Dragon از شرکت Taito عرضه می‌شود.	۱۹۸۷	۲۰
بازی Assault را شرکت Namco ارائه می‌کند. بازی NARC از شرکت Williams اولین بازی می‌شود که از یک پردازنده ۳۲ بیتی استفاده می‌کند. شرکت نینتندو بازی Mario Bros 2 را عرضه می‌کند. آتاری بازی‌های Arcade یی با نام‌های 'Hard Drivin' و 'S.T.U.N.' Runner را عرضه می‌کند. بازی Exterminator از شرکت Gottlieb اولین بازی می‌شود که از تصاویر تماماً دیجیتالی شده برای صحنه‌های Background بازی استفاده می‌کند. دو کنسول دستی به وسیله شرکت‌های نینتندو (Game Boy) و آتاری (Lynx) عرضه می‌شوند. کنسول Sega Genesis معرفی می‌شود.	۱۹۸۸	۲۱
شرکت Maxis بازی Sim City ساخته Will Wright را عرضه می‌کند که اولین بازی در سری طولانی Sim محسوب می‌شود. شرکت نینتندو بازی Mario Bros 3 را ارائه می‌کند. دستگاه Game Gear به وسیله سگا در ژاپن عرضه می‌شود. بازی Final Fantasy به وسیله شرکت Square Soft در آمریکای شمالی عرضه می‌شود.	۱۹۹۰	۲۲
نینتندو کنسول (Nintendo Entertainment System SNES) و یا همان میکرووی خودمان را در آمریکای شمالی ارائه می‌کند. شرکت Capcom بازی Street Fighter II را ارائه می‌نماید. سگا اولین نسخه بازی Sonic the Hedgehog را عرضه می‌کند و از شخصیت Sonic به عنوان نماد خودش استفاده می‌کند. شرکت الکترونیکی Philips دستگاه CDi و یا Compact Disk Interactive را عرضه می‌کند که از دیسک‌های فشرده بهره می‌برد.	۱۹۹۱	۲۳
بازی Mortal Kombat از شرکت Midway عرضه می‌شود. بازی ۷th Guest از شرکت Virgin Games به پرفروش‌ترین بازی رایانه‌ای در آن زمان تبدیل می‌شود. سگا بازی Virtua Racing را که یک بازی رانندگی سه بعدی بود ارائه می‌کند. شرکت id Software با مدیریت جان کارمک بازی Wolfenstein 3D را عرضه می‌کند که اولین بازی اول شخص رسمی سه بعدی در تاریخ بازی‌های ویدئویی است. شرکت Virtuality بازی Dactyl Nightmare را وارد بازار می‌سازد که یک بازی Arcade همراه دستگاه‌های شبیه‌سازی مجاری (VR) بود.	۱۹۹۲	۲۴
بازی شرکت Cyan با نام Myst عرضه شده، به پرفروش‌ترین بازی سیستم‌های رایانه‌ای تا سال ۲۰۰۲ تبدیل می‌شود. شرکت id Software بازی Doom را عرضه می‌کند. سگا، بازی Virtua Fighter را ارائه می‌کند که یک بازی مبارزه‌ای سه بعدی بود. سیستم‌های خانگی جدیدی از جمله Laser Active CLD-A۱۰۰ از شرکت Pioneer و Jaguar از شرکت آتاری عرضه می‌شوند.	۱۹۹۳	۲۵
نینتندو بازی Donkey Kong Country را برای سیستم‌های خانگی عرضه می‌کند. کنسول‌های Sega Saturn و Sony Playstation در ژاپن ارائه می‌شوند. شرکت Blizzard بازی راهبردی هم‌زمان Warcraft را عرضه می‌کند. شرکت سگا بازی Daytona USA را برای سیستم‌های Arcade می‌سازد که یک بازی رانندگی با فناوری Texture Mapping ارائه می‌کند. کنسول خانگی Neo. Geo. از شرکت SNK پدیدار می‌شود.	۱۹۹۴	۲۶

کنسول‌های Sony Play station و Sega Saturn در آمریکای شمالی عرضه می‌شوند. شرکت نینتندو بازی Donkey Kong Country 2 و Diddy's Kong Quest را ارائه می‌دهد. شرکت Blizzard قسمت دوم بازی Warcraft را عرضه می‌کند.	۱۹۹۵	۲۷
کنسول Nintendo 64 در ژاپن و آمریکای شمالی عرضه می‌شود. همچنین نینتندو، کنسول دستی خاصی را با نام Virtual Boy ارائه می‌کند که دو صفحه مختص برای هر کدام از چشم‌ها دارد و نگاه کردن هر چشم به این صفحه‌های جدا باعث تفاوت رنگی صفحه و ایجاد تصاویر سه بعدی درون چشم می‌شود. مؤسسه فناوری DigiPen به اولین مؤسسه آموزش ساخت بازی‌های ویدئویی تبدیل می‌شود.	۱۹۹۶	۲۸
کنسول Nintendo64 در اروپا و استرالیا عرضه می‌شود. شرکت‌های فیلم‌سازی DreamWorks و Universal به همراه شرکت Sega اولین Arcade با نام GameWorks را در ایالت سیاتل برپا می‌کنند. بازی Tamogotchi از شرکت Bandai ارائه می‌شود. قسمت دوم بازی Myst با نام Riven از شرکت Cyan به بازار می‌آید. سگا بازی Top Skater را که یک بازی Arcade با یک Interface اسکیت است، عرضه می‌کند. نینتندو بازی Mario Kart 64 را به نمایش می‌گذارد. بازی Ultima Online به عنوان اولین بازی MMORPG شروع به کار می‌کند.	۱۹۹۷	۲۹
شرکت Konami اولین نسخه بازی Dance Dance Revolution را به همراه اولین نسخه‌های بازی‌های Beatmania و GuitarFreaks عرضه می‌کند. کنسول دستی جدید نینتندو با نام Game boy Color عرضه می‌شود. شرکت Sierra Studios بازی Half-Life را ارائه می‌کند. شرکت SNK کنسول دستی Neo. Geo Pocket را معرفی و عرضه می‌کند. شرکت Rockstar Games بازی Grand Theft Auto را وارد بازار می‌سازد.	۱۹۹۸	۳۰
کنسول DreamCast شرکت سگا ارائه می‌شود. بازی Everquest به عنوان دومین MMORPG رسمی کار خود را آغاز می‌کند. نینتندو بازی Donkey Kong 64 را عرضه می‌کند. کنفرانس ساخت بازی‌ها، اولین فستیوال بازی‌های مستقل را برگزار می‌کند. بازی Tony Hawk's Pro Skater ارائه می‌شود. بازی MMORPG با نام Asheron's Call شروع به کار می‌کند.	۱۹۹۹	۳۱
کنسول Sony Play station ۲ معرفی می‌شود. نینتندو به فروش صد میلیون Game Boy دست می‌یابد. بازی The Sims از شرکت Maxis عرضه می‌شود. شرکت پست ایالات متحده، مهر مخصوصی را برای بازی‌های ویدئویی معرفی می‌کند.	۲۰۰۰	۳۲
کنسول‌های Xbox از شرکت مایکروسافت و GameCube از شرکت نینتندو معرفی می‌شوند. شرکت Midway با صنعت بازی‌های Arcade خداحافظی می‌کند. بازی Halo Combat Evolved از شرکت Bungie ارائه می‌شود. Sega به طور رسمی اعلام می‌کند که دیگر قصد ساخت کنسول‌های بازی را ندارد.	۲۰۰۱	۳۳
بازی The Sims پس از دو سال، گوی سبقت را در فروش از رقبا می‌ریابد و با جلو زدن از بازی Myst به پرفروش‌ترین بازی رایانه‌ای تمام تاریخ تبدیل می‌شود. بازی MMORPG با نام Sims Online شروع به کار کرده، سپس شرکت Sega بازی Rez را بر روی Playstation ۲ عرضه می‌کند. سرویس بازی‌های آنلاین مایکروسافت با نام Live شروع به کار می‌کند.	۲۰۰۲	۳۴
بازی نقش‌آفرینی به شدت آنلاین (MMORPG) جنگ‌های ستاره‌ای شروع به کار می‌کند. نینتندو تولید کنسول‌های NES و SNES را بالاخره متوقف می‌کند. بازی Enter the Matrix از شرکت آتاری منتشر می‌شود. شرکت Nokia تلفن همراه مخصوص بازی خود را با نام N-Gage عرضه می‌کند.	۲۰۰۳	۳۵

<p>سونی کنسول دستی Playstation Portable را در ژاپن و Playstation 2 را در چین ارائه می‌کند. شرکت نینتندو کنسول دستی Nintendo DS را معرفی می‌کند. شرکت Bungie قسمت دوم بازی Halo را منتشر می‌سازد.</p>	۲۰۰۴	۳۶
<p>نینتندو کنسول دستی Gameboy Micro را ارائه می‌دهد. سونی کنسول PSP را در آمریکای شمالی و از طرفی مایکروسافت کنسول Xbox 360 را عرضه می‌کند. شرکت Tiger Telematics کنسول دستی خود را با نام Gizmondo در آمریکا و انگلستان عرضه می‌کند. علامت بازی The Sims بر روی مهرهای پستی کشور فرانسه معرفی می‌شوند.</p>	۲۰۰۵	۳۷
<p>کنسول‌های Nintendo Wii و Sony Play station 3 عرضه می‌شوند. از طرفی مایکروسافت به فروش Xbox360 در استرالیا اقدام می‌کند.</p>	۲۰۰۶	۳۸
<p>بازی World of Warcraft با بیش از ۹ میلیون بازی‌باز در سرتاسر دنیا به معروف‌ترین و موفق‌ترین بازی MMORPG تاریخ تبدیل می‌شود.</p>	۲۰۰۷	۳۹
<p>بازی call of duty 4 از شرکت Infinity Ward با سبک بازی و گرافیک خود دنیای بازی‌ها را متحول نمود چه دوستداران این بازی و چه کسانی که بازی‌هایی غیر از این بازی را تست کرده بودند، به طور قطع این بازی سبک و نگاه و گرافیک خاص‌تری را وارد دنیای بازی‌ها کرد، از ویژگی‌های این بازی، دقت در شخصیت و داستان بازی و استفاده از سلاح‌ها و تجهیزات واقعی همراه با جزئیات و درگیر کردن کاربر در متن بازی از ویژگی‌های این بازی بود و تأثیر و الگوپذیری را در شرکت‌های دیگر سازنده بازی در نقاط مختلف جهان پدید آورد.</p>	۲۰۰۸	۴۰
<p>بازی call of duty 4 باعث جذب بسیار زیاد کاربران و طرفداران بازی‌های مبارزه‌ای و ویژه جنگی بود و فروش بالای این بازی در سال ۲۰۰۸ باعث شد که تیم Infinity Ward با تمام توان بخواهد اجازه رقابت را از شرکت‌های رقیب بگیرد و اشتباه عمده بازی در call of duty 5 این بود که این شرکت تصمیم به برگشت داستان از جنگ نوین که در call of duty 4 داستان آن کلید خورد به جنگ جهانی دوم بود شکل گرفت، در صورتی که گرافیک و جلوه‌های ویژه و دقت در جزئیات بازی بسیار کاربر پسند بود؛ اما طرفداران این بازی فکر نمی‌کردند که سبک بازی مانند call of duty 3 شود و انتظار آن را نداشتند و کمی قبول چنین بازی برای آن‌ها درعین کارهای فوق العاده زیاد جذاب نبود و کاربران انتظار داشتند بازی با همان داستان جنگ نو و داستان جدید ادامه پیدا کند که تغییر داستان آن به جنگ جهانی دوم کمی، فروش پیش‌بینی شده را محقق نکرد.</p>	۲۰۰۹	۴۱
<p>بازی call of duty 6 چندان مانند گذشته نتوانست گوی سبقت را از دیگر شرکت‌ها بگیرد و شرکت‌های بازی‌سازی دنیا تماماً با تقویت کنسول‌های خود با شناخت درست نیازهای مشتریان خود با بالا بردن گرافیک و دقت در جزئیات و سرمایه‌گذاری بیشتر در عملکرد هوش مصنوعی در بازی‌ها باعث جذب بسیاری از دوستداران این گونه بازی‌ها شدند؛ اما این نکته را می‌توان گفت که call of duty 6 در این سال با ارائه بازی خود و شناخت دقیق‌تر سلیقه دوستداران بازی‌های رایانه‌ای، با ایجاد هیجان فوق العاده در بازی و بالا بردن تمام قسمت‌های بازی باعث جذب دوستداران زیاد این گونه بازی‌ها شد. این بازی، ۲۴ ساعت پس از انتشارش در آمریکا و انگلستان ۷.۴ میلیون نسخه فروخت و فروشی بالغ بر ۳۱۰ میلیون دلار را کسب کرد. همچنین در پنجمین روز انتشارش ۵۵۰ میلیون دلار فروش جهانی و تا ۱۸ ژانویه ۲۰۱۰ بیش از ۱ میلیارد دلار فروش جهانی داشته است و می‌توان این شرکت را در عرصه بازی‌های رایانه‌ای و جلوه‌های نو پیش‌قدم دانست که باید بینیم در سال‌های آینده با عرضه ورژن‌های جدید خود چه خواهد کرد.</p>	۲۰۱۰	۴۲



بهترین وجه ممکن عمل کند تا بیشترین امتیازات را به دست آورد و در صورتی که امتیازی را از دست بدهد و یا اینکه از چرخه بازی حذف شود، ناراحتی را به وضوح در چهره او می‌توان مشاهده کرد یا بر عکس، زمانی که امتیاز بالایی را کسب کند، خوشحالی و شوق از چهره او نمایان است. او در هر مرحله از بازی با ترفندها و شگردها و مهارت‌های خاصی آشنا می‌شود و سعی می‌کند که آن‌ها را فرا گرفته و به بهترین شکل از آن‌ها استفاده کند؛ به عبارتی دیگر، در دنیای مجازی بازی‌های رایانه‌ای، فرد در یک موقعیت پیش‌بینی نشده قرار می‌گیرد.

ج) الگودهی

از دیگر ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای، الگودهی در این بازی‌ها است؛ برای مثال در بازی‌های رایانه‌ای فوتبال، بیشتر بازیگرهای رایانه، به‌ویژه کودکان و نوجوانان در وهله اول، لیگ‌های شناخته شده اروپایی را انتخاب کرده، از بین آن‌ها نیز تیم‌های مطرح چون: منچستر یونایتد، بارسلونا و رئال مادرید را انتخاب می‌کنند. این انتخاب، به علت وجود بازیکنی در این تیم‌ها است که الگوی بازیگر (گیمر) است و همواره در حین بازی، خود را جای الگوی مورد نظر فرض می‌کند و مایل است تا حرکات آن

در بایم آن‌ها در موقعیت‌های مختلف چه باز خورد و اصول اخلاقی را از خود بروز می‌دهند و عملکرد آنان در مقابل بیانات، فعالیت‌ها و واکنش‌های طرف مقابل چگونه است.

ب) تعامل

از ویژگی‌های بارز و برجسته بازی‌های رایانه‌ای، تعاملی بودن آن است. هنگامی که بازیگر (گیمر) بخش‌های بازی خود را مثل: جنسیت، زیبایی، قدرت و سرعت انتخاب می‌کند، در اصل، شخصیت خودش را وارد آن بازی کرده است و خود را یک شخصیت در آن صحنه بازی تصور می‌کند و همواره در تمام مراحل بازی سعی می‌کند به

ویژگی‌ها

بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی در حال حاضر، ویژگی‌هایی دارند که برخی از آن‌ها عبارت‌اند از:

الف) سنجش عملکرد

پیشرفت‌های سریع فناوری که مسیرهای جدید به اشتراک‌گذاری، تبیین و تعامل را فراهم می‌کند، درک و شناخت میزان مشارکت‌ها و تعاملات کودکان و وضعیت اخلاقی آن‌ها را در موقعیت‌های مختلف مهیا کرده است. بررسی واکنش کودکان در حین بازی و توجه هویت آنان در این بازی‌ها به ما کمک می‌کند که

بازیکن را در زمین فوتبال اجرا کند. در بقیه بازی‌ها نیز وضع بر همین منوال است؛ در بازی‌های خشن، الگویی منفی برای بازیگر مطرح می‌شود و خارج از دنیای مجازی و در حرکات و رفتار خود، همواره به دنبال اجرای حرکات و خشونت‌های اوست. در مقابل، فرد با انجام بازی‌های کم‌خشونت‌تر و انسانیت‌تر، به سوی اجرای کارهای موافق عرف و اخلاق سوق پیدا می‌کند. بنابراین می‌توان گفت الگوپذیری از بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در قشر کودک و نوجوان، بسیار بالا است.

د) مشارکت‌های اجتماعی

از دیگر ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای، کاربرد آن‌ها برای یادگیری اصول مدنی و مشارکت‌های افراد در این اصول است. امروزه جوانان با کمک دنیای مجازی به شکل شگفت‌انگیزی به اطلاعات و مفاهیم، دسترسی دارند و برای مشارکت در زندگی اجتماعی، فرصت‌های جدیدی را کسب می‌کنند. نسل امروز در درک دوستی، مسائل خصوصی، هویت، تملک، ابتکارات و فعالیت‌های مدنی، نسبت به نسل دیروز بسیار متفاوت است. تحقیقاتی که درباره مشارکت‌های برخط (on line) صورت گرفته، نشان می‌دهد جوانان، دامنه دوستی‌های خود را گسترش داده، گروه‌های مورد علاقه خویش را پیدا

کرده، در محیط مطالبی را فرا گرفته و در زندگی و فعالیت‌های اجتماعی شرکت می‌کنند. محیط بازی‌های برخط به گونه‌ای است که به گسترش روابط اجتماعی، احساسات، اعتقادات واقعی و هویت افراد منجر می‌شود. درگیر شدن قشر کودک و نوجوان در بازی‌های برخط نشان می‌دهد که آنان در موقعیت‌های اخلاقی، بی‌احساس نیستند و بیشتر مسئولیت‌پذیرند. درباره عملکرد والدین، معلمان و دیگر افراد جامعه در این زمینه، لازم است توجه داشت که والدین می‌توانند فرزندانشان را بیشتر در معرض بازی‌هایی که تجربیات اجتماعی در آن‌ها وجود دارد، قرار داده، اطلاعات فراوانی را درباره اصول اجتماعی در اختیارشان بگذارند. همچنین آنان باید با دریافت اطلاعات از مراکز اطلاع‌رسانی رسانه‌ای، همواره با فرزندان خود درباره این اصول صحبت کنند. از طرفی، معلمان می‌توانند از طریق بازی‌ها به راحتی با بچه‌ها ارتباط برقرار کنند.

ه) آموزش

نقش فناوری در زمینه حمایت از فعالیت‌های آموزشی و یادگیری، برجسته است. هنگامی که از بازی‌ها به طور جدی در امر آموزش و یادگیری استفاده شود،

تعامل در بازی و یادگیری با هم انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌ها که سرگرمی - آموزشی هستند، در حقیقت فکری را در ذهن مخاطب ایجاد می‌کنند و برخلاف این تصور که بازی‌های رایانه‌ای سرگرمی هستند و هیچ‌گونه فعالیت فکری و آموزشی در آن‌ها وجود ندارد، باید اذعان داشت که با انجام فعالیت‌هایی که در بازی وجود دارد، بازیگر در یک فضای مجازی، مطالب بسیاری را می‌آموزد و این‌گونه بازی‌ها، به دلیل فرایند حل مسئله موجود در آن‌ها، فعالیت‌های ذهنی بازیگر را تا حد بسیار بالایی ارتقا می‌دهند؛ از این‌رو، این فعالیت‌های ذهنی به دنیای واقعی منتقل می‌شوند. یکی از جنبه‌های منفی بازی‌های رایانه‌ای، ترویج خشونت است. یافته‌های جدید، نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای موجب تحریک افراد برای استفاده از راه‌حل‌های خشونت‌آمیز برای مشکلات واقعی می‌شوند. تعداد بسیاری از کاربران این‌گونه بازی‌ها، از تجربیات دنیای مجازی در زندگی واقعی استفاده می‌کنند.

آمار مصرف بازی

صنعت بازی‌سازی در کانادا از قدمت بیشتری نسبت به ایران برخوردار است؛ اما جالب است بدانیم عمر اکثر شرکت‌های کانادایی چندان زیاد نیست؛ به‌گونه‌ای که متوسط سنی شرکت‌ها در آن کشور ۷/۴ سال است و حدود ۶۰ درصد آن‌ها عمری کمتر از شش سال دارند و این یعنی حتی کمتر از زمانی که از تصویب اساس‌نامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران گذشته است

کمتر از زمانی که از تصویب اساس‌نامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران گذشته است. همچنین طبق آمار ارائه‌شده از سوی EsaCanad متوسط حقوق نیروی متخصص بازی‌ساز در کانادا سالانه ۷۲ هزار دلار است. اما وضعیت مصرف بازی در ایران به گونه دیگری است؛ آن گونه که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از گزارش‌های غیر رسمی آمار می‌دهد در سال ۱۳۸۶ حدود ۲۵ میلیون بازی رایانه‌ای خارجی در ایران فروش رفته است که ۱۳ میلیون بازی رایانه‌ای و ۱۲ میلیون بازی کنسولی را شامل می‌شده است. همچنین تاکنون با وجود تولید بیش از ۲۰۰ بازی رایانه‌ای در کشور که برخی از آن‌ها در ردیف بازی‌های فاخر نیز به شمار می‌روند هنوز این صنعت نتوانسته است به آرمان‌های پیش‌بینی شده، دست یابد. به گفته دکتر مینایی رئیس هیئت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، وجود برخی چالش‌ها مانع عرض اندام صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران در دنیا شده است؛ از جمله به موارد ذیل می‌توان اشاره کرد: بی‌توجهی و حمایت نکردن دولت و مجلس، کمبود اعتبارات و تزییق قطره چکانی بودجه، رعایت نشدن حق کپی رایبت، در اختیار نداشتن بازارهای داخلی، نبود محتوای مناسب، نبود همکاری‌های بین بخشی در این زمینه و نیز تحریم‌هایی که مانع همکاری استودیوهای داخلی با

PWC در گزارشی با عنوان «Global Entertainment Media Outlook: ۲۰۱۲-۲۰۱۶» اعلام کرد که میزان فروش جهانی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۱۶ به ۸۳ میلیارد دلار خواهد رسید و این در قیاس با رقم ۵۹ میلیاردی در سال ۲۰۱۱ حکایت از رشد حدود هفت درصدی دارد.

نگاهی به وضعیت بازی‌سازی در کشورهای دیگر، به‌خصوص کشورهای پیشرو می‌تواند دیدگاهی واقعی از وضعیت خودمان به ما ارائه دهد تا با شناخت توان خویش در این عرصه، سهمی شایسته از آن ۸۳ میلیارد دلار پیش‌بینی شده برای فروش در سال ۲۰۱۶ داشته باشیم. قابل توجه اینکه ۲/۳ میلیارد دلار از درآمد ناخالص ملی کشور کانادا مربوط به صنعت بازی‌سازی است و این صنعت برای ۲۷ هزار نفر به‌صورت مستقیم و غیرمستقیم شغل ایجاد کرده که از این میان ۱۶ هزار نفر به‌طور مستقیم و تمام‌وقت در مجموعه‌های بازی‌سازی مشغول کارند. صادرات این صنعت در کانادا هم به‌صورت صادرات محصول و بازی کاملاً کانادایی است و هم به‌صورت صادرات خدمات، به این معنا که بسیاری از شرکت‌های بزرگ بازی‌ساز در آن کشور، استودیو دارند. گردش این اقتصاد میلیارد دلاری بر دوش ۳۲۹ شرکتی است که ۸۸ درصدشان را شرکت‌های کوچک (small) و بسیار کوچک (micro) تشکیل می‌دهند. آمار فوق نشان می‌دهد لزوماً توسعه بازی‌های جهانی به تیم‌های چندصد نفری نیاز ندارد؛ بلکه ۵۴ درصد شرکت‌های فعال در یک اقتصاد چندمیلیارد دلاری (که خود مجموعاً متشکل از ۳۲۹ شرکت است) کمتر از پنج نفر نیرو دارند.

صنعت بازی‌سازی در کانادا از قدمت بیشتری نسبت به ایران برخوردار است؛ اما جالب است بدانیم عمر اکثر شرکت‌های کانادایی چندان زیاد نیست؛ به‌گونه‌ای که متوسط سنی شرکت‌ها در آن کشور ۷/۴ سال است و حدود ۶۰ درصد آن‌ها عمری کمتر از شش سال دارند و این یعنی حتی



میانگین سنی نیروهایشان بین ۲۵ تا ۳۰ سال است (این میانگین سنی در کانادا در حدود ۳۱ سال است) و تعداد نیروهای کاری تمام‌وقت آنها عمدتاً کمتر از ۱۰ نفر یا حداکثر بین ۱۰ تا ۲۰ نفر است و این یعنی تقریباً تمام شرکت‌های بازی‌ساز در ایران در ردیف شرکت‌های کوچک و بسیار کوچک طبقه‌بندی می‌شوند.^۲

طبق آمار منتشر شده از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۳ یک سوم جمعیت کشور در گروه سنی بین ۷ تا ۴۰ سال بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند. بر اساس این آمار، از هر سه ایرانی، یک نفر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کند و ۸۰ درصد از علاقه‌مندان به این بازی‌ها را رده سنی ۸ تا ۱۵ سال تشکیل می‌دهند و روزانه به طور متوسط ۲ ساعت از وقت خود را صرف این بازی‌ها می‌کنند.^۳ بار فرهنگی بسیاری از این بازی‌ها، القای خشونت و شهوت، بزهکاری، قمار، تحقیر شخصیت زن، تحریف تاریخ و شخصیت‌ها و جامعه‌پذیری در راستای اهداف غرب است. پشتوانه دیگر این تهاجم فرهنگی، سودآوری کلان و رو به افزایش این بازی‌هاست.

2 . <http://ircg.ir>.
3 . <http://www.tasnimnews.com>.

شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی دنیا می‌شود؛ از این‌رو در خوش‌بینانه‌ترین حالت در حال حاضر، سهم بازی‌های رایانه‌ای خارجی در بازار ایران ۹۰ درصد و سهم بازی‌های رایانه‌ای تولید داخل در بازار داخلی تنها ۱۰ درصد است. رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با مرور بودجه‌های اختصاص یافته به حوزه بازی‌های رایانه‌ای از سال ۹۱ تا ۹۳ می‌گوید: «در سال ۹۱ قرار بود اعتباری بالغ بر ۱۰ میلیارد تومان برای توسعه بازی‌های رایانه‌ای اختصاص پیدا کند؛ اما این رقم در عمل به ۱/۵ میلیارد تومان رسید.» در سال ۹۲ نیز از ۷ میلیارد تومان بودجه مصوب تنها ۳ میلیارد تومان تخصیص یافت و برای سال ۹۳ نیز رقم مصوب، تنها ۳ میلیارد تومان است که کاهش قابل توجهی را نشان می‌دهد. نکته تأسفبار، این است که تمام سرمایه‌ای که تاکنون برای توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور صرف شده، برابر با تبلیغات یک بازی غربی هم نبوده است؛ ضمن آنکه وعده‌های وزارت ارشاد برای جبران این کمبود بودجه هنوز محقق نشده است.

این در حالی است که با توجه به ظرفیت‌های ایجاد شده در کشور در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، این اعتبار حداقل باید ۲۰ برابر شود. به گفته مینایی (رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)، کاهش چشم‌گیر بودجه بازی‌های رایانه‌ای در کشور باعث شده است حرکت قطار توسعه این صنعت در مواردی کند و حتی متوقف شود و تأسفبارتر اینکه نخبگان این حوزه به دلیل فشارهای مالی، جذب شرکت‌ها و استودیوهای بزرگ تولید بازی‌های رایانه‌ای خارجی می‌شوند.^۱

در حال حاضر نام حدود ۴۰ شرکت تولیدکننده تخصصی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای در وب‌سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شده است. البته این آمار دقیق نیست؛ اما اگر همین تعداد را مبنا قرار دهیم و این شرکت‌ها را بررسی کنیم، عمده این شرکت‌ها که از فارغ‌التحصیلان و نخبگان دانشگاهی در زمینه هنرهای دیجیتال و مهندسی نرم‌افزار تشکیل شده‌اند، سنی کمتر از ۱۰ سال دارند و

1. <http://www.khorasannews.com>.

رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای

گسترش صنعت بازی‌های رایانه‌ای - ویدئویی به دنبال افزایش ظرفیت گرافیک و صدا در آن‌ها باعث شد که قابلیت نمایش این بازی‌ها واضح‌تر و مشخص‌تر شود. انتشار بازی‌های خشن باعث ایجاد جنجال‌های زیادی درباره محتوای بازی‌های رایانه‌ای شد. در اوایل دهه ۹۰ خانواده‌های آمریکایی و کانادایی متوجه شدند که همه بازی‌ها برای همه گروه‌های سنی مناسب نیستند و باید رده‌بندی در این زمینه وجود داشته باشد. ۹۱ درصد خانواده‌های آمریکایی و کانادایی درباره انتخاب بازی برای فرزندان خود تصمیم می‌گیرند. به دنبال این موضوع شرکت‌های تولیدکننده ملزم به رده‌بندی محصولات خود شدند و در ادامه یکپارچه‌سازی این رده‌بندی‌ها نظام‌های رده‌بندی پا به عرصه گذاردند. این نظام‌های رده‌بندی امکان کنترل و کسب اطلاعات لازم و دقیق در ارتباط با بازی‌ها را به خانواده‌ها می‌دهد. از معتبرترین نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای در جهان ESRB (مربوط به ایالات متحده آمریکا)، PEGI (ویژه اروپا) و CERO (ژاپن) است. در هر نظام رده‌بندی دو قسمت وجود دارد:

الف) توضیح دهنده رتبه؛
ب) توضیح دهنده محتوا.

توضیح‌دهنده رتبه معمولاً در گوشه پایین سمت راست و یا گوشه پایین، سمت چپ در جلوی جعبه بازی قرار دارد. این قسمت، نشان‌گر این است که بازی برای کدام گروه سنی مناسب است. توضیح دهنده محتوا در پشت جعبه بازی معمولاً در گوشه چپ یا راست قرار دارد و ویژگی‌های محتوای بازی را مشخص می‌سازد. ESRB سازمانی است که وظیفه رده‌بندی و تصویب قوانین کلی تبلیغات را در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، کنسولی و سایر نرم‌افزارهای تفریحی و سرگرم‌کننده در ایالات متحده آمریکا و کانادا بر عهده دارد. ESRB برای هر بازی بر اساس محتوای آن رتبه تعیین می‌کند که دقیقاً مانند کاری است که Motion Picture Rating System

انجام می‌دهد و در بسیاری از کشورها مورد استفاده قرار می‌گیرد.

توضیح دهنده‌های محتوای ESRB عبارت‌اند از:

داشتن تصاویری از مشروبات الکلی؛

به تصویر کشیدن خون غیرواقعی؛

به تصویر کشیدن خون و یا مثله کردن اعضای بدن؛

داشتن تصاویری از مواد مخدر؛

استفاده کم یا متوسط از بی‌احترامی‌های مذهبی (مطالبی

که شامل بی‌احترامی به خدا و یا مسائل مقدس باشد)؛

استفاده کم از بی‌احترامی مذهبی، مسائل جنسی، خشونت،

مشروبات الکلی و مواد مخدر در موسیقی؛

به تصویر کشیدن واضح یا طولانی برهنگی؛

به تصویر کشیدن جزئی یا خلاصه برهنگی؛

امکان قمار همراه شرط‌بندی بر روی پول واقعی؛

به تصویر کشیدن تجاوز جنسی یا دیگر خشونت‌های

جنسی؛

امکان قمار بدون شرط‌بندی روی پول واقعی؛

استفاده واضح و روشن و یا متعدد از بی‌احترامی‌های مذهبی؛

مرتبط‌بودن واضح موسیقی بازی با بی‌احترامی‌های مذهبی،

مسائل جنسی، خشونت، مشروبات الکلی و مواد مخدر؛

مرتبط بودن و یا داشتن تصاویری از محصولات دخانی؛

مصرف مواد مخدر؛

مصرف مشروبات الکلی؛

مصرف محصولات دخانی؛

وجود صحنه‌های حاوی درگیری‌های خشن؛

به تصویر کشیدن مسائل جنسی یا مرتبط بودن به آن به صورت

کم یا متوسط (ممکن است شامل برهنگی نسبی نیز باشد)؛

به تصویر کشیدن واضح مسائل و رفتارهای جنسی که ممکن

است شامل برهنگی باشد؛

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با مرور بودجه‌های اختصاص یافته به حوزه بازی‌های رایانه‌ای از سال ۹۱ تا ۹۳ می‌گوید: «در سال ۹۱ قرار بود اعتباری بالغ بر ۱۰ میلیارد تومان برای توسعه بازی‌های رایانه‌ای اختصاص پیدا کند؛ اما این رقم در عمل به ۱/۵ میلیارد تومان رسید.»

سنی بازی‌ها در سال ۲۰۰۳ به منظور اطلاع‌رسانی به والدین اروپایی، هنگام خرید این بازی‌ها تأسیس شد. سیستم رده‌بندی سنی دو مؤلفه مجزا ولی مکمل یکدیگر را با هم مقایسه می‌کند. اولین مؤلفه رده‌بندی سنی است که تقریباً مشابه سایر سیستم‌های رده‌بندی می‌باشد. PEGI از رده‌های سنی ۳، +۷، +۱۲، +۱۶ و +۱۸ استفاده می‌کند. دومین مؤلفه، تعدادی توضیح‌دهنده‌های محتوای بازی هستند. قسمت توضیح‌دهنده محتوای PEGI عبارت‌اند از: لحن بد، تبعیض، مواد مخدر، قمار، مسائل جنسی، خشونت و ترس.

نظام رده‌بندی CERO

سازمانی است که بازی‌ها و نرم‌افزارهای رایانه‌ای را در ژاپن برای اطلاع‌رسانی از ماهیت محصول و مناسب بودن برای گروه‌های سنی مختلف رده‌بندی می‌کند. علایم توضیح‌دهنده محتوای CERO به شرح ذیل است:

مسائل عشقی مانند بازی‌های Sakura Wars و Grandia ۳؛
مسائل جنسی مانند بازی‌های Super Robot Wars و Sakura Wars؛

خشونت مانند بازی‌های Metal Slug و Dynasty Warriors؛
ترس مانند بازی‌های Tendou Dokuta ۲ و Ghost Hunter؛
قمار مانند بازی Franks Adventure ۳؛

مطالب یا اشیایی که سبب تحریک جنسی می‌شود به مقدار کم وجود دارند؛
ممکن است به کمک افراد بزرگسال نیاز باشد. این توضیح معمولاً برای بازی‌هایی که رتبه «EC» دارند استفاده می‌شود؛
به تصویر کشیدن یا داشتن گفتگوهایی درباره شوخی‌هایی که مربوط به افراد بزرگسال است و شامل مسائل جنسی است؛
داشتن صحنه‌هایی که شخصیت‌ها را در شرایط ناامن و موقعیت‌های خشن به تصویر می‌کشد؛

محتوای محصول در خلال سرگرمی سبب یادگیری مهارت خاص در استفاده کننده می‌گردد. در این بازی‌ها، یادگیری مهارت خاص قسمت اصلی محصول است؛
حرکات خشن که طبیعت فانتزی دارند شامل شخصیت‌های انسانی و غیرانسانی در شرایطی که به سادگی قابل تمایز کردن از زندگی واقعی هستند؛
به تصویر کشیدن واضح و واقعی درگیری‌های فیزیکی. ممکن است شامل خون زیاد و واقعی، خونریزی شدید، اسلحه و به تصویر کشیدن جراحت و مرگ انسان باشد؛

خشونت کارتونی شامل حرکات خشن که در آن شخصیت‌ها و موقعیت‌ها کارتونی است. همچنین ممکن است شامل خشونت‌هایی باشد که پس از تمام شدن شخصیت‌ها بدون آسیب می‌مانند؛
به تصویر کشیدن یا داشتن گفتگوهایی شامل حرکات مضحک (مانند زمین خوردن، پرتاب کردن اشیا به یکدیگر) یا داشتن شوخی‌هایی مربوط به مفاهیم جنسی هم از جمله محتواهاست؛
به تصویر کشیدن یا داشتن گفتگوهایی شامل رفتارهای تند و بی‌ادبانه درباره مسائل جنسی و شوخی‌های مرتبط با آن از موارد مهم است.

نظام رده‌بندی PEGI

سیستم اطلاع‌رسانی بازی در اتحادیه اروپا (PEGI)، برای رده‌بندی



۷۴

بازی‌های همگانی (E)^۳
 بازی‌های ویژه نوجوانان ۱۳ سال به بالا (T)^۴
 بازی‌های مربوط به جوانان ۱۷ سال به بالا (M)^۵
 بازی‌های خاص بزرگسالان ۱۸ سال به بالا (AO)^۶.

جرم مانند بازی‌های Genso Suikoden I & II و Burnout
 استفاده از موادمخدر مانند بازی Grand Theft Auto: Vice
 City:
 الفاظ نامناسب یا توهین‌آمیز مانند بازی Predator Concrete
 Jungle.

همچنین نمادها و علائم رده‌بندی عبارت‌اند از:^۱
 بازی‌های خاص کودکان سه سال به بالا (EC)^۲.

.....
 3. Everyone.
 4. Teen.
 5. Mature.
 6. Adult Only.

.....
 1. ERS B: Entertainment software rating board.
 2. Early Childhood.

آسیب‌شناسی بازی‌های مجازی



بازی‌های مجازی با وجود ویژگی‌های مثبت و مطلوب، دارای پیامدها و آثار منفی بسیاری نیز هستند که از جمله مهم‌ترین آن‌ها می‌توان به موارد ذیل اشاره کرد:

اعتیاد و وابستگی

یکی از خطرناکترین آثار سوء بازی‌های رایانه‌ای «اعتیاد» به این بازی‌هاست که بیش از هر چیز کودکان و به‌ویژه نوجوانان را تهدید می‌کند. این تهدید، آن‌قدر جدی است که گاه به مرگ منجر می‌شود؛ همان‌گونه که نوجوانی در کره جنوبی در سال ۲۰۰۵ آن‌قدر به این بازی‌ها وابسته شده بود که از خوردن و آشامیدن هم امتناع می‌کرد و این امر، باعث مرگ او شد. دولت چین معتادان به بازی‌های رایانه‌ای را در پادگان‌های نظامی به مدت یک ماه ترک می‌دهد.

سه دلیل اعتیاد نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای عبارت‌اند از:

اول) نوجوانان اغلب به دنبال راهی برای فرار از تعاملات اجتماعی هستند و این بازی‌ها به آن‌ها مجال تنهایی موقت می‌دهد. این بازی‌ها در عین حال، جایگزینی برای روابط انسانی هستند و نقشی جبرانی برای مشکلات اجتماعی نوجوانان ایفا می‌کنند.

دوم) تحقیقات نشان می‌دهد که بیشتر نوجوانان معتاد به بازی‌های رایانه‌ای، به دلیل استرس و هیجان بیش از حد، ضربان قلب و فشار خون بالایی دارند. بسیاری از افرادی که درگیر این بازی‌ها می‌شوند، متوجه گذشت سریع زمان نمی‌شوند و حتی فراموش می‌کنند غذا بخورند. این مسئله موجب شد که یک نوجوان ژاپنی پس از حدود ۱۷ ساعت بازی بدون وقفه، بر اثر حمله قلبی جان خود را از دست بدهد.

سوم) انجام این‌گونه بازی‌ها احساس خودمهارگری را در نوجوانان ایجاد می‌کند که اغلب در دنیای واقعی، دست نیافتنی است.

خشونت

شاید به جرئت بتوان گفت که یکی از تأثیرات منفی استفاده زیاد از بازی‌های رایانه‌ای که تمام کارشناسان قبول دارند، افزایش روحیه خشونت و پرخاش‌گری در میان کاربران است. با توجه به ویژگی تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای، خشونت موجود در این بازی‌ها نیز تعاملی است؛ یعنی ممکن است فرد به طور عمیقی درگیر بازی شود. این درگیری بیش از حد، ممکن است که خود و کنترل فرد را با مشکل مواجه سازد. بازیگر در دنیای بازی با فاصله‌هایی روبه‌رو است؛ ولی وقتی در دنیای واقعی قرار می‌گیرد، این فاصله از بین رفته و فرد با آزادی و انعطاف‌پذیری بیشتری مواجه است. به این ترتیب، دستور دادن و خشونت در نظر او لذت‌بخش می‌شود. متأسفانه، خشونت در بازی‌های رایانه‌ای، یکی از موضوعاتی است که بحث‌ها و نگرانی‌های بی‌شماری را دامن زده است. والدین، معلمان و سیاستمداران با خشونت

و نمایش خون و خونریزی در بازی مخالفانند. والدین از اینکه پسرانشان شاهد صحنه‌های خشونت‌آمیز بوده و نسبت به دیگران رفتارهای خشن داشته باشند، بسیار هراسان‌اند. بسیاری از این بازی‌ها صحنه‌هایی را پیش چشم کودکان به نمایش می‌گذارند که والدین همیشه سعی دارند تا حد ممکن فرزندانشان خود را از دیدن آنان منع کنند؛ به‌ویژه اینکه در بسیاری از نسل جدید این بازی‌ها، صحنه‌های خشونت‌آمیز به صورت کاملاً عربیان و دهشتناکی به تصویر درمی‌آیند. در برخی از بازی‌ها، به صورت غیر قابل باوری، استفاده از خشونت‌آمیزترین وسایل کشتار، به تصویر در آمده است. در همان ابتدای بازی، کاربر به نوعی دچار شوک می‌شود؛ چرا که آن‌قدر این بازی‌ها خشن هستند که اصلاً کاربر نمی‌تواند این حد از خشونت را در اولین گام بپذیرد تا اینکه پس از انجام چند مرحله از بازی، این صحنه‌ها برایش عادی می‌شود؛ برای مثال در بسیاری از این بازی‌ها، اولین صحنه بازی با قطع کردن یکی از اعضای بدن شروع می‌شود. بدون شک، نمایش مکرر خشونت‌ها در برخی از بازی‌ها، باعث عادی شدن زشتی خون‌ریختن و حتی کشتن برای بیننده می‌شود. به تعبیری، در کنار این عادی‌سازی صحنه‌های خشونت‌بار، ترس‌هایی در ذهن و رؤیای فرد، به‌ویژه کودکان کم سن و سال شکل می‌گیرد که مدت‌ها با او همراه خواهد بود. این ترس‌ها ریشه‌های کوبس‌های شبانه و حتی ترس‌هایی در آینده می‌شود که می‌تواند فرد را مستعد بیماری‌های روانی دیگری هم بکند. این خشونت‌ها باعث افزایش بدبینی و انزوای طلبی می‌شود.

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز به طور گسترده در میان کودکان و بزرگسالان رواج یافته است. افرادی که مشغول بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند، واقعاً در جریان بازی قرار می‌گیرند و تا حدودی فعالیت‌های بازی را خلق می‌کنند و ناگزیرند راه‌های خشونت‌آمیزی را شناسایی و انتخاب کنند.

خشونت‌های ارائه شده بدون پیامدهای منفی توجیه می‌شوند و همراه با سرگرمی و تفریح نیز هستند.

خشونت رسانه‌ای

بی‌شک فناوری‌های ارتباطی و سرگرمی‌های رسانه‌ای جدید در گسترش این مفهوم تأثیر بسیاری داشته‌اند. بازی‌های رایانه‌ای که یکی از سرگرمی‌های جدید است، مملو از انواع این خشونت‌هاست. آنچه مسلم است، خشونت در بازی‌های رایانه‌ای به موضوع اصلی این صنعت تبدیل شده است و این بازی‌ها محیط ایده آلی است که خشن بودن را آموزش می‌دهد و کاربران مجبور می‌شوند، در آنجا نقش‌های خشونت‌آمیز را ایفا کنند.

روندهای جاری به‌گونه‌ای است که کاربران آدم‌های بد تلقی شده، نقش جنایتکاران خیالی را بازی می‌کنند و به ازای خشونت نسبت به دیگران، امتیاز می‌گیرند. بازی‌های رایانه‌ای این امکان را به کاربر می‌دهد تا رفتارهای خشن‌تر و ناراحت‌کننده‌تر را انتخاب کند که این مورد خطرناک‌تر از دیدن یا تمرین بخشی از صحنه بازی است.

تحقیقات نشان داده است که یک بازی رایانه‌ای با صحنه‌های خشن، ترسناک یا شهوت‌انگیز، بسیار بیشتر از یک فیلم سینمایی بر کودکان و نوجوانان تأثیر منفی می‌گذارد. فیلم سینمایی در نهایت در ۱۲۰ دقیقه پایان می‌یابد و مخاطب تنها یک تماشاگر به حساب می‌آید؛ اما در بازی‌های رایانه‌ای، کودکان عضو فعال و اصلی‌ترین عامل خشونت به شمار می‌روند و ممکن است هفته‌ها درگیر یک بازی خشن برای تمام کردن آن باشند. آن‌ها برای طی کردن مراحل بازی، مجبورند به هر کار خلاف اخلاقی دست بزنند.

بازی‌های رایانه‌ای خشن در چهار دسته، خشونت ورزش‌های رزمی، اجتماعی، تاریخی و خشونت برای خشونت قابل بررسی است. کارشناسان با توجه به استفاده وسیع کودکان ایرانی از این گونه بازی‌ها، در نشستی که برای بررسی بازی‌های رایانه‌ای، با عنوان «خشیم، خشونت و پرخاش‌گری» برگزار شد، نسبت به استقبال وسیع

- بهره‌جستن از رفتارهای غریزی به جای رفتارهای متفکرانه و مسئولیت‌دار در قبال واکنش به مشکلات.^۲

هر روز بازی‌های جدیدی تولید و به بازار عرضه می‌شوند که خشونت در آن موج می‌زند، صحنه‌هایی چون: خفه کردن همراه با صدای شکستن مهره‌های گردن؛ استفاده از ضربات مشت و پا همراه با صدای شکستن استخوان‌های دشمن؛ استفاده از سلاح‌های سرد مانند: چاقو، خنجر و شمشیر همراه با افکت‌هایی چون صدای ناله و پاشیدن خون به اطراف؛ قتل افراد عادی به خاطر سرقت؛ ماشین‌ربایی، استفاده از سلاح‌های گرم، ترسیم خون در بازی و یا نمایش خون حاصل از قطع عضو.

برای مثال در مجموعه بازی رایانه‌ای «GTA» کاربر اقدام به ضرب و شتم نیروهای پلیس می‌کند، ماشین می‌دزدد، مردم عادی رهگذر در خیابان مانند زنان و افراد مسن را مورد ضرب و شتم قرار می‌دهد و به سرقت پول‌های آن‌ها اقدام می‌کند.

از دیگر این بازی‌ها می‌توان به بازی‌هایی چون: مکس پین (Max Payne)، ماف-یا (Mafia)، بازی هیت‌من (Hitman) و آی. جی. آ. (IGI 1, 2) اشاره کرد.

چاقی و کم‌تحرکی

بازی‌های رایانه‌ای از جمله فعالیت‌های کم‌تحرک به شمار می‌آید که به میزان فزاینده‌ای در میان کودکان و نوجوانان محبوبیت می‌یابد. نخست آنکه کودکان در اوقات فراغت خود به جای اختصاص دادن زمان به فعالیت بدنی و ورزش، سراغ بازی‌های رایانه‌ای می‌روند. دوم آنکه مصرف غذاهای چرب و پرکالری، هنگام انجام بازی‌های رایانه‌ای به افزایش چاقی منجر می‌شود. سوم آنکه انجام بازی‌های رایانه‌ای به واسطه صرف



فرزندان ایرانی، از دو گروه بازی‌های دارای خشونت‌های اجتماعی و خشونت برای خشونت که بیش از انواع دیگر این بازی‌ها مخرب‌اند، هشدار دادند.^۱

در این بازی‌ها خشونت تنها به منزله روش و راه مقابله با تمام مشکلات قلمداد می‌شود و به صورت عملی، توانایی و قابلیت الگوسازی و تقلید را در میان کودکان فراهم می‌آورد. بنا به اعتقاد دی گاتانو و بندر (DeGaetano and Bander ۱۹۹۶) بازی‌های ویدئویی و اینترنتی خشونت‌آمیز، پیام‌های کاذب و گمراه کننده ذیل را به بازیگران القا می‌کند:

- مشکلات می‌تواند به سرعت و با سرمایه شخصی اندک رفع شود؛

- بهترین راه برای حل مشکلات، حذف نمودن منبع و علت

مشکل است؛

- غرق شدن در قانون بازی ویدئویی نشأت گرفته از واقعیت، صرف

نظر از مورد سؤال قرار دادن قوانین، مورد قبول و پذیرش است؛

۲. کارن اولیویر، «تأثیر بازی‌های اینترنتی خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوانان» (The Effect Of Violent Internet Games On Children And Juveniles) مؤسسه علوم و جرم‌شناسی دانشگاه آفریقای جنوبی، به نقل از: پایگاه اطلاع‌رسانی دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی.

۱. روابط عمومی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، دومین نشست «بررسی بازی‌های رایانه‌ای»: www.itna.ir

منافی عرف و دین مورد استفاده واقع شوند، خطر پوچ‌گرایی و بی‌هویتی نیز جامعه را فرا می‌گیرد.

ترویج قمار

قمار و قماربازی، یکی از دیگر اموری است که بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای به ترویج آن‌ها می‌پردازند. برخی از محققان غربی، تلاش کرده‌اند تا مسئله شرط‌بندی و قماربازی را امری طبیعی بشمارند؛ اما واقعیت آن است که اگرچه ممکن است در برخی از افراد، میزان شرط‌بندی و قمار، محدود باشد؛ اما ماهیت قمار چنان است که به سادگی افراد را در خود غرق می‌کند، به شکلی که فرد قمارباز به شکل اجباری و وسواس‌گونه خود را نیازمند قمار کردن می‌داند و توان مقابله با آن را ندارد. با اوضاع و احوالی که بر افراد قمارباز حاکم می‌شود، گاهی این افراد به دلیل باخت‌هایی که سر راهشان قرار می‌گیرد، بزه‌هایی مانند دزدی، خرید و فروش مواد مخدر و نظایر دچار می‌شوند.

در محیط کلوپ‌ها و گیم‌نت‌های ایران، شرط‌بندی روی برد و باخت در بازی‌ها، به وفور ملاحظه می‌شود. در ساده‌ترین حالت ممکن، کاربران جوانی که به علت بازی‌های زیاد در کلوپ و گیم‌نت، از مهارت لازم برخوردار شده‌اند، برای آنکه از پرداخت هزینه اجاره دستگاه خلاص شوند، با دیگر مرجعان کلوپ یا گیم‌نت، بازی مشترکی را شروع کرده، طی آن شرط می‌کنند، بازنده بازی، مسئول دادن پول اجاره دستگاه باشد. در یک بررسی مقدماتی که یکی از دانشجویان نگارنده با ۳۰ نفر از دانشجویان آشنا به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای داشت، آن‌ها گستردگی مسئله شرط‌بندی روی بازی‌های مزبور را تأیید کرده بودند. بنابراین به نظر می‌رسد کلوپ‌ها و گیم‌نت‌ها، علاوه بر کارکرد تفریحی - فراغتی، کارکردهای ناشناخته‌تری نیز دارند که شناخت آن‌ها جهت بهینه‌سازی فضای کلوپ‌ها و



کم انرژی و فقدان تحرک، متابولیسم بدن را کاهش می‌دهد و موجب ذخیره انرژی و اضافه وزن می‌شود.

ترویج فرهنگ شیطانی

از دیگر جنبه‌های منفی بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به تلقین افکار شیطانی و عقاید انحرافی اشاره کرد. امروزه از صنعت سرگرمی، برای تلقین افکار شیطان استفاده می‌شود. با نگاهی سطحی به این بازی‌ها می‌توان نمادهای شیطانی، از قبیل مدل‌های تک چشم و یا تصاویر غیر اخلاقی را که با تلاش تهیه‌کنندگان این بازی‌ها در حال تبدیل شدن به یکی از جنبه‌های عادی زندگی روزمره است، مشاهده کرد. سازندگان این بازی‌ها به دنبال این هستند تا افراد را از امور دنیوی و اعتقادی دور سازند و با رواج بی‌بندوباری و گسترش عقاید و نظرات انحرافی، بنیان خانواده و جامعه را هدف قرار دهند. یکی از مهم‌ترین عواملی که باعث تحکیم روابط خانوادگی و اجتماعی می‌شود، پای‌بندی به اصول و عقاید دینی و فرهنگی است. آن زمان که این بازی‌ها و یا ابزار تبلیغی نوظهور دیگر، در جهت القای عقاید غلط و انحرافی و

گیم‌نت‌ها، از نقش مهمی برخوردار است.^۱

تبلیغ فرهنگ برهنگی و نمایش صحنه‌های غیر مجاز اخلاقی

یکی از مشترکات تصویری و گرافیکی بسیاری از بازی‌ها، نمایش تصاویر عریان و یا با پوشش بسیار کم زنان است که هیچ سختی با فرهنگ ملی و اسلامی کشور ما ندارد؛ برای مثال در پایگاه‌های خبری اعلام شد که بازی «سرقت بزرگ اتومبیل»، اثر سن آندریاس (GTA: San Andreas) دارای صحنه‌های ضد اخلاقی است. فروش این محصول در بسیاری از کشورها مانند استرالیا ممنوع شد.

به جرئت می‌توان گفت بیشتر بازی‌های رایانه‌ای، کم و بیش، این مشکل را دارند. با نگاه به بازی‌های موجود در بازار کشورمان که بدون هیچ‌گونه محدودیتی به فروش می‌رسد، می‌توان به این موضوع پی برد که بازی‌هایی چون: مکس پین (MAX PAYEN)، سیمز (The Sims) و (Sim City)، بازی Far Cray، بازی (Catwoman) و یا بازی تام ایدر (Tomb Raider) دارای این معضل هستند.

تبلیغ فرهنگ غرب

به‌نظر می‌رسد یکی از کارکردهای بازی‌های رایانه‌ای، تبلیغ فرهنگ و شیوه زندگی در غرب است؛ چنان که در راهبرد مآلی برای امنیت داخلی آمریکا بیان شده است: ما هرگز در جنگ علیه تروریسم جهانی فراموش نمی‌کنیم که نهایتاً برای ارزش‌های دمکراتیک و شیوه زندگی خود، جنگ و مبارزه می‌کنیم.^۲

شاید بتوان گفت مجموعه بازی سیمز (SIMS)، نمونه بارزی در این مورد است. در این محصول رایانه‌ای، شما دیگر بازی نمی‌کنید؛ بلکه برای اولین بار در یک بازی زندگی می‌کنید؛ یعنی این امکان برایتان فراهم شده تا طعم یک زندگی مجازی، اما کاملاً واقعی را با تمام جزئیات آن بچشید. همراه با شخصیت خود متولد بشوید، رشد

۱. مرتضی منطقی، «راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فن‌آوری‌های ارتباطی جدید: بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای»، ص ۱۸۸-۱۹۲.

۲. سید مسعود جزایری، دشمن خود را بشناس، ص ۱۱۰.

در بسیاری از این بازی‌ها، اولین صحنه بازی با قطع کردن یکی از اعضای بدن شروع می‌شود. بدون شک، نمایش مکرر خشونت‌ها در برخی از بازی‌ها، باعث عادی شدن زشتی خون ریختن و حتی کشتن برای بیننده می‌شود.

کنید، به مدرسه بروید، به دانشگاه بروید، سرکار بروید، ازدواج کنید، بچه‌دار بشوید، پیر شوید و سرانجام بمیرید. شما در تمام مراحل بازی به سبک غرب زندگی می‌کنید؛ مواردی چون: تغییر چیدمان وسایل خانه و تنوع این محصولات، تغییر آرایش به دلخواه، انتخاب انواع لباس و پوشش مانند لباس روزشی، لباس خواب و یا لباس میهمانی. انتخاب انواع موسیقی غربی برای گوش کردن و نیز معرفی نوع تعاملات و روابط اجتماعی میان زن و مرد که در فرهنگ غربی حاکم است، از دیگر پیامدهای منفی این بازی است.

پیامدهای جسمی و روانی

پزشکان و پژوهش‌گران بسیاری، تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای را بر سلامت جسمانی گزارش کرده‌اند که شامل مواردی مانند توهم شنیداری، شب ادراری، بی‌اختیاری دفع، درد در ناحیه کمر، گردن و آرنج، آماس زردپی و آسیب دیدن رشته عصب‌های پیرامونی می‌شود. بزرگ‌سالانی که به مدت طولانی از رایانه استفاده می‌کنند نیز مشکلاتی را در عضلات و ماهیچه‌های خود احساس می‌کنند. همچنین یکی دیگر از بارزترین نتایج منفی این سرگرمی‌ها، ایجاد توهمات فکری است. این توهم‌زایی در ذهن افراد کم سن و سال به دلیل قدرت تجزیه و تحلیل پایین‌تر، نتایج بسیار بدی خواهد داشت. این موضوع در کنار بیدار کردن ترس ناخودآگاهی که

رایانه‌ها به دلایل متعددی ابزار آموزشی مؤثری شناخته می‌شوند: درباره اشتباهات قضاوت نمی‌کنند؛ شکیبایی نامحدودی دارند؛ تقویت و بازخورد فوری فراهم می‌کند؛ نمودارها و موقعیت‌های بازی‌گونه باعث جالب‌تر شدن تکالیف و تمرین‌ها می‌شوند؛ از رایانه‌ها می‌توان روش‌های اکتشافی یادگیری و رشد مهارت‌های حل مسئله را به صورت پیش‌روندهای یاد گرفت؛ رایانه‌ها به دانش‌آموزان امکان می‌دهند تا با سرعتی متناسب خود براساس نکات قدرت و ضعف خویش کار کنند؛ و امکان آموزش انفرادی با توجه به نیازهای هر فرد را مهیا می‌کنند. بهترین نوع بازی‌های رایانه‌ای با کارکرد آموزشی معمولاً در گروه بازی‌های راهبردی قرار می‌گیرد؛ برای مثال در یک بازی شبیه‌ساز شهرسازی، کاربر در نقش یک شهردار از دید بالا شروع به بازی می‌کند و وظیفه دارد شهر خود را مدیریت کرده، با ایجاد تعادل در هزینه‌ها و درآمدها و کنترل بحران‌های اجتماعی و بلایای طبیعی، شهر را به ایده آل آن نزدیک کند و توسعه دهد. در کشورهای متعددی همچون انگلستان یک بازی سبک Tycon با موضوع جنگ جهانی دوم، واحد درسی اجباری برای سال‌های دبیرستان است. پژوهش‌ها نشان داده است که بازی‌های حادثه‌ای، پازلی، جاده‌ای، مدل‌سازی و بازی‌های واژه‌ای نیز در آموزش مهارت‌های حل مسئله و تصمیم‌گیری مفیدند.

ارائه الگوهای منفی

مشکل و آفت دیگر تأثیر اجتماعی بازی‌ها، مسئله الگوپذیری است. گرایش پسران به بازی‌های جنگی و شخصیت‌های الگوی آن‌ها در بازی‌ها و اسباب‌بازی‌هایشان و همچنین دختران و الگوپذیری‌های آنان، از قدیم مورد توجه بوده است. در واقع این الگوها ایده‌آل‌ها و طرز تفکر فردی این افراد را پی‌ریزی می‌کنند؛ حتی ظاهر و منش این الگوها می‌تواند کلیدی برای نگاه به آینده‌ای باشد که هنوز نیامده است و متأثر از مسئله جهانی‌سازی

در ضمیر آنان نسبت به موجودات ماورایی وجود دارد، در برخی موارد باعث اختلالات فراوانی در آن‌ها می‌شود که بیشک، در آینده آن‌ها و تعاملاتشان با دنیای بیرون تأثیرگذار خواهد بود. اختلالات در قدرت بینایی و یا اختلال در ساعت فیزیولوژیکی بدن، یکی دیگر از معایب به کارگیری این بازی‌ها در کودکان و نوجوانان است. این معضل به دلیل استفاده شبانه‌روزی از بازی‌های رایانه‌ای است.

مفاهیم آموزشی و تجربی قابل انتقال از راه بازی‌های رایانه‌ای در دنیای امروز معادل دیگری ندارد و شاید نتوان از هیچ راه دیگری به آن دست یافت. فناوری رایانه‌ای می‌تواند آموزش‌های چند حسی را فراهم آورد و این درگیری چند حسی یادگیری را در سطح عمیقتری امکان‌پذیر می‌کند. بازی‌های رایانه‌ای ضمن آنکه سواد رایانه‌ای دانش‌آموزان را افزایش می‌دهند، باعث گسترش مهارت‌های ادراکی آنان در فهم مباحث آموزشی نیز می‌شوند.



است که افراد جامعه را ناگزیر به تغییر ناگهانی می‌کند. این تغییرات در جوامعی که بافت‌های سنتی دارند، بسیار خطرناک است و عواقب آن هنوز مورد مطالعه قرار نگرفته است.

در زندگی قهرمان‌های این بازی‌ها، خانواده وجود ندارد و ارزش‌ها تنها یا قدرت است یا جذابیت‌های جنسی یا پیشرفت در روشهای کشتار؛ برای نمونه هرکول، قهرمان یونان که زن و فرزندانش را کشت، الگوی محبوب یکی از بازی‌های رایانه‌ای است. مردان دیگر این بازی‌ها، قوی، جنگنده و با ویژگی‌های برجسته مردانه‌اند؛ اما اغلب مغز و دل ندارند و به شدت بی‌مایه و حتی گاهی مضحک‌اند.

جامعه‌پذیری در راستای اهداف غرب

جامعه‌پذیری روندی است که در جریان آن جامعه می‌کوشد تا مسائل مورد نظرش را به ذهن کودکان و نوجوانان جامعه‌اش القا سازد. بهترین نوع جامعه‌پذیری، استفاده از منطق، همراه عاطفه است. بررسی بازی‌های طراحی شده ویدئویی - رایانه‌ای نیز بیان‌گر آن است که بازی‌های اخیر، در هر دو جهت منطقی و عاطفی، در صدد تأثیرگذاری در سطح کاربرانشان هستند.

بازی‌ها در بعد منطقی خودشان، اولاً درصدد گرفتن هر گونه فرصت تأمل و تأنی درونی کاربران بوده، آن‌ها را چنان در بازی و حواشی آن غرق می‌سازند که دیگر فرصت ندارند فکر کنند. افرادی که در بازی تحت عنوان «تروریست‌ها» معرفی می‌شوند، واقعاً چه کسانی هستند، چه ایده‌ها و افکاری دارند و برای چه هدفی مبارزه می‌کنند. در این بازی‌ها، تنها چیزی که بازیگر ادراک می‌کند و درصدد اجرای آن است، از بین بردن «تروریست» است. ثانیاً: بازی‌های اخیر به دلیل در بوته ابهام نهادن برخی از مسائل، مانند معرفی صحیح «تروریست‌ها»، این امکان را از بازیگران نقاد نیز می‌گیرد که به راستی «تروریست‌هایی» که وی موظف به از بین بردن آن‌هاست، چه کسانی هستند؛ اما در مراحل بعد، ممکن

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 آن‌ها و تعاملاتشان با دنیای بیرون تأثیرگذار خواهد بود.

است در بعضی از بازی‌های دیگر، به تدریج پرده از ابهام پیش‌گفته برداشته شده، به شکل غیر مستقیم، نشانی‌هایی از «تروریست‌ها» داده شود؛ اما در نهایت مراجعه کاربر به نظام تبلیغات جهانی (و مثلاً اظهارات رئیس جمهور آمریکا در معرفی «تروریست‌ها» یا «کشورهای محور شرارت»)، پرده از ابهام بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای به طور کامل برمی‌دارد و بازیگری را که بارها در هدم و نابودی «تروریست‌ها» کوشیده است، با چهره واقعی آن‌ها، آشنا می‌سازد.

طراحان بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، با تأثیرگذاران در تفکر و عواطف کاربران خود در عمل به بهترین شکل ممکن، موفق به القای منویات خویش در اذهان مخاطبان خود می‌شوند.

بررسی مضامین مطرح شده در بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای نیز گویای این معناست که کاربر در عمل با فرهنگ و ارزش‌های فرهنگ غربی آشنا شده، به دلیل تکرار مکرر آن‌ها، به تدریج آن‌ها را طبیعی تصور کرده، بدان‌ها متمایل می‌شود؛ برای نمونه، مجموعه بازی سیمز^۱ کاربر را در فضای یک زندگی غربی با ارزش‌های غربی قرار می‌دهد. در این بازی، کاربر به جای بازی کردن، در عمل وارد یک زندگی شده، در آن متولد شده، رشد می‌کند، مدرسه می‌رود، با دوستان مدرسه‌ای حشر و نشر می‌یابد، سپس به دانشگاه وارد شده، بعد از فراغت از تحصیل، به

.....

1. SIMS.

جامعه وارد می‌شود، در آنجا با ارزش‌های غربی سرکار می‌رود، ازدواج می‌کند، بچه‌دار می‌شود و به انتهای عمر خویش می‌رسد و حتی می‌میرد. استخر و جکوزی مختلط، رقص، بلیارد، سرقت و مانند آن‌ها، بیان‌گر دورنمایی از داستان سیمز هستند.

علاوه بر ارائه توصیفی کلی از فرهنگ غرب در جریان برخی از بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، در بعضی از بازی‌ها، نموده‌های ارزشی و شاخص غرب، نظیر مصرف‌گرایی، برهنگی و نظایر آن‌ها، دوباره مورد تأکید قرار گرفته، مطرح می‌شوند. مصرف‌گرایی، یکی از ویژگی‌های خاص غرب در جهان حاضر است؛ به این معنا که امکانات سیستم اکولوژی جهان، فقط کفاف زندگی نیم میلیارد نفر را به سبک زندگی پر مصرف غربی می‌دهد؛ در حالی که با صدور زندگی به سبک غربی و تبلیغات و تولیدات این دیار (که بعضاً حتی این مسئله از طریق وام‌هایی اهدایی به جهان سوم پی‌گیری می‌شود)، این امر روز به روز گسترش بیشتری می‌یابد و در حال حاضر در کره زمین، یک میلیارد نفر به همین سبک از زندگی پیوسته‌اند.

شرکت‌های تجاری که زمانی سازندگان بازی‌های رایانه‌ای برای تهیه بازی‌هایشان، با اصرار از آن‌ها درخواست می‌کردند تا اجازه استفاده از خودرو و دیگر کالاهای آن‌ها را بدان‌ها بدهند، اکنون با این واقعیت مواجه شده‌اند که بسیاری از بازیکنان جوان، نه تنها تصاویر موجود در بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای را پدیده‌هایی منطبق با جهان واقع می‌شمرند؛ بلکه در جریان آشنا شدن با هر کالایی که در جهان بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای با آن روبه‌رو می‌شوند، نسبت به پذیرش آن مستعدتر می‌شوند و این حالت، شرایطی چون بهشت را برای تبلیغ کالاها و محصولات تجاری هر شرکتی، پدید می‌آورد.

هجوم شرکت‌های تجاری به عرصه بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، سبب شده است تا نماینده گروه حمایت از حقوق شهروندان

در ایالات متحده، به فریب‌های تبلیغاتی که از طریق بازی‌های اخیر انجام می‌پذیرد، هشدار دهد. تام آدکیز درباره تبلیغ همبرگر، بیان می‌دارد: پیش از خرید بازی ویدئویی برای مشتری، این نکته آشکار نیست که در بازی مورد نظرش، چه کالاهایی تبلیغ می‌شود؛ اما وقتی شخصیت‌های بازی چاق می‌شوند و کلسترول خونشان بالا می‌رود، تبلیغات تجاری انجام گرفته در بازی‌ها، در عمل به صورت یک واقعیت مجسم، خود را عیان می‌سازد.

برهنگی، ویژگی بارز دیگری است که در بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای به وفور ملاحظه می‌شود تا جایی که در بازی‌های ابتدایی‌تر مانند میکرو و سگا، از آنجا که به علت گرافیک پایین دستگاه، امکان نمایش واضح افراد (خاصه اگر از دور نمایانده شوند)، وجود ندارد. مهم‌ترین شاخص برای تمیز جنسیت قهرمان‌های بازی، برهنگی آن‌هاست؛ زیرا زنان در اکثریت قریب به اتفاق بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، نیمه برهنه‌اند.

در برخی از بازی‌های ارائه شده برای دستگاه‌های پیشرفته‌تر بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، تصاویر سکسی از وضوح کامل برخوردار شده، برخی از کاربران نیز دقیقاً جهت برخورداری از همین صحنه‌ها، به انجام بازی‌هایی مانند: «سرقت بزرگ اتوموبیل: سن آندریاس»، «مکس پین»،^۲ «زن گربه‌سان»،^۳ «توم رایدر»، «سیمز» و مانند آن‌ها دست می‌زنند؛ بازی‌هایی که بعضاً در برخی از کشورهای جهان (مانند استرالیا) به دلیل وجود صحنه‌های غیراخلاقی، فروش آن‌ها (مانند بازی جی. تی. ای) ممنوع شده است.

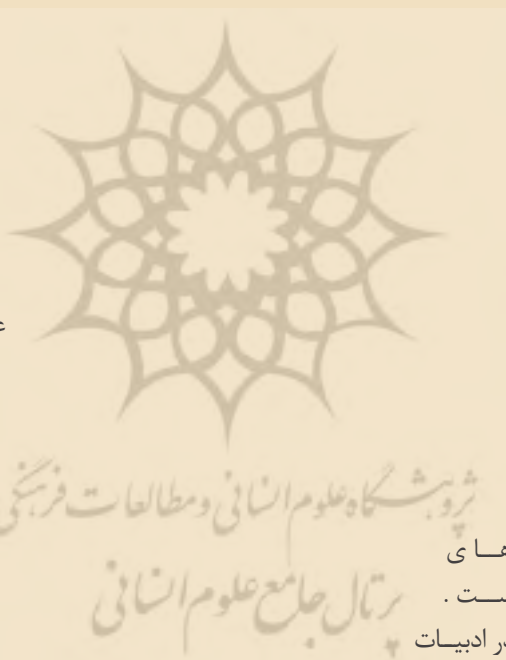
برخی از نکات مهمی که یادآوری آن‌ها ضرورت دارد، مواردی مانند: «یاد دادن قانون شکنی به کاربران»، «وجاهت بخشیدن به خشونت نزد کودکان و نوجوانان»، «بهره جستن از رفتارهای غریزی به جای رفتار عقلانی»، «عدم پذیرش مسئولیت در برابر برخوردهای عکس‌العملی در

1. G T A: San Andreas.
2. Max Payne .
3. Cat Woman .

داده‌اند. در بازی‌های طراحی شده‌ای
ب می‌کند، کشورهای عقب افتاده
ملمی آمریکایی دچار تحول شده به
وستی می‌گیریند.

نظامیان آمریکایی در بازی‌های ویدئویی
که ایران را مد نظر قرار داده‌اند، با
تحریف‌های تاریخی، از سویی دست به
آزادسازی گروگان‌های آمریکایی زده و از
سوی دیگر با انهدام تأسیسات اتمی
ایران، به زعم خویش، جهان را از
خطر تهدیدهای هسته‌ای ایران
می‌رهانند.

کودک، نوجوان و جوانی که به
عنوان کاربر بازی‌های ویدئویی، در صحنه
بازی‌ها گام می‌گذارد، با وجود آزادی
عملیات‌های ظاهری موجود در بازی‌ها،
به تدریج جذب جذابیت‌های آن شده،
از آنجا که می‌بیند بازی به کنجکاوی و
هیجان‌جویی وی، پاسخ مثبتی می‌دهد،
دید مثبتی به بازی‌ها پیدا می‌کند؛ اما
در نهایت به این مسئله پی می‌برد که
باید برای برنده شدن در بازی، نسبت
به دستورهای طراحان بازی‌ها، به
اطاعتی محض و کورکورانه تن بدهد
و به دلیل وابستگی که در وی نسبت
آمده است، در اکثریت قریب به اتفاق
جبر بازی تن داده، همراه با خواست
می‌رود و به این ترتیب آماده



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی

به بازی پدید
موارد، به پذیرش
طراحان بازی، پیش

برابر مشکلات»، «حل مشکلات با حداقل
اسرع وقت» و نظایر آن‌هاست که در آن
اتفاق بازی‌ها ملاحظه می‌شود.

طراحان بازی‌های ویدئویی
رایانه‌ای با در نظر گرفتن ترفندهایی
که کاربر با اطلاع از آن‌ها می‌تواند
بسیاری از موانع را دور بزند، به شکل
غیرمستقیمی وی را متوجه این
مسئله می‌کنند که برای پیشبرد
هر چه بهتر و سریع‌تر کارها،
می‌توان از بسیاری از قواعد و
قوانین موجود در جامعه، تخطی
کرد و به این ترتیب
آموزش قانون‌شکنی،
آموزش‌های مستقیم بازی‌ها
می‌آید.^۱

یکی از
به شمار

القائات سیاسی

یکی از ویژگی‌های مهم
ویدئویی، القائات سیاسی
مسئله اخیر در عین وضوحی
بازی‌ها، کمتر مورد توجه قرار
پرداخته شده است. طراحان بازی‌های ویدئویی پس از
سقوط بلوک شرق، با الهام از نظریه رویارویی تمدن‌ها دست
به طرح مواجهه تمدن اسلامی با تمدن مسیحی غرب زده‌اند. آنان
بر همین مبنا خط مشی ستیز با کشورهای اسلامی و خاصه ایران

۱. مرتضی منطقی، راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فن‌آوری‌های ارتباطی جدید: بازی‌های
ویدئویی - رایانه‌ای، ص ۱۴۵-۱۵۶.

پذیرش هر نوع القای سیاسی، عقیدتی و مانند آن، از سوی طراحان بازی‌های ویدئویی می‌گردد.

القائات سیاسی بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، امر آشکاری است که با شگفتی هر چه تمام‌تر، کمتر پژوهش‌گری حاضر به بحث در مورد آن شده است. بررسی القائات سیاسی بازی‌ها ویدئویی، حکایت از آن دارد که نخستین القائات سیاسی بازی‌ها، هم‌زمان در جهت ستایش نظام سیاسی آمریکا و تلاش جهت تظهير آن بوده است، به این معنا که بازی «بازگشت به قلعه ولفن شتاین»، به ترسیم نیروهای آمریکایی در جنگ دوم جهانی همت گمارده است که چگونه ورود آن‌ها به صحنه جنگ، آلمان‌های نازی را نابود ساخته، آرامش را به جهان آشفته‌ای که شاهد وقوع جنگ دوم جهانی بوده است، بازمی‌گرداند؛ اما در عین حال بازی‌های ویدئویی در تلاش برای تظهير آمریکا برمی‌آیند و سعی می‌کنند، تجاوز این کشور به ویتنام را - که در دورترین منطقه ممکن نسبت به خاک آمریکا قرار دارد - توجیه کنند.

مواجهه با تهدید بلوک شرق و نفی و انکار این بلوک در بازی‌های ویدئویی، فراز تاریخی دیگری را در بازی‌ها تشکیل می‌دهند. بررسی القائات سیاسی بازی‌ها، پس از فروریزی بلوک شرق، بیان‌گر آن است که تمدن اسلامی، جایگزین بلوک شرق شده، حملات سیاسی آمریکا، علاوه بر کشورهای مستقلی مانند کوبا، عمدتاً متوجه کشورهای اسلامی و خاصه ایران است.

در بازی‌های حاضر، نیروهای آمریکایی جهت بازگرداندن آرامش به جهان و نابودسازی تأسیسات اتمی که بشر را با خطر مواجه ساخته است، دست به حمله به کشورهای اسلامی مانند عراق، لیبی، عربستان و نظایر آن‌ها زده، با حمله نهایی که به ایران دارند، تأسیسات اتمی نطنز و تأسیسات آب سنگین اراک را منهدم کرده، به این ترتیب به اصطلاح آرامش را به جهان، بازمی‌گردانند. در ادامه، القائات پیش‌گفته، بررسی خواهند شد.

بازی‌ها در بعد منطقی خودشان، اولاً درصدد گرفتن هر گونه فرصت تأمل و تأنی درونی کاربران بوده، آن‌ها را چنان در بازی و حواشی آن غرق می‌سازند که دیگر آن‌ها دیگر فرصت ندارند فکر کنند، افرادی که در بازی تحت عنوان «تروریست‌ها» معرفی می‌شوند، واقعاً چه کسانی هستند، چه ایده‌ها و افکاری دارند و برای چه هدفی مبارزه می‌کنند

در بسیاری از بازی‌ها، با مطرح شدن سوژه‌هایی مانند به خطر افتادن جان رئیس‌جمهور آمریکا، جاسوس آمریکایی و نظایر آن‌ها، کاربران موظف به نجات جان آن‌ها و حفظ و حراست از آنان می‌شوند. مسئله اخیر به شکل غیر مستقیم، تداعی‌گر این مسئله است که باید به حمایت از خط مشی‌های آمریکا پرداخت.

در برخی از مبارزه‌های تن به تن که در جریان بازی‌های ویدئویی وجود دارد، با مشاهده تصویر و نمادی از پرچم آمریکا که در کنار یکی از طرفین مسابقه یا درگیری قرار گرفته است، می‌توان پیشاپیش حدس زد که کدام طرف برنده خواهد بود؛ زیرا طراحان بازی‌های اخیر، هر طرفی را که نمادی از آمریکا با خود داشته باشد، در موضع برتری و قدرت قرار داده، وی را به پیروزی می‌رسانند.

طراحان بازی‌های الکترونیکی، هم‌زمان با ترسیم آمریکا در قطب خوبی‌ها و نیکی‌ها، سعی می‌کنند تا ایران را که بیشتر از دیگر کشورهای مسلمان، سیاست‌هایش در معارضة با سلطه‌جویی‌های آمریکا قرار می‌گیرند، در قطب بدی‌ها و شرارت‌ها، ترسیم کنند.

برای نمونه در بازی رایانه‌ای شاهزاده ایرانی،^۱ ساحری، شاهزاده را سحر کرده است که بازیگر باید در جریان مبارزه با وی، به نجات او اقدام کند.

حمله به ایران، نام بازی دیگری است که شرکت کوما آن را طراحی کرده است. این بازی بر اساس ۵۸ مأموریت، طراحی شده است و طی آن سربازان آمریکایی به تأسیسات هسته‌ای ایران حمله می‌کنند. بازی از آنجا آغاز می‌شود که مذاکرات بین‌المللی به شکست انجامیده، ایران از پذیرفتن قطع‌نامه آژانس بین‌المللی انرژی اتمی، سر باز می‌زند. سپس نیروهای آمریکایی حمله به تأسیسات اتمی نطنز را آغاز می‌کنند. نیروهای آمریکایی ابتدا باید در منطقه‌ای کوهستانی، نیروهای حافظ تأسیسات نطنز را از بین ببرند. سپس به داخل تأسیسات نفوذ کرده، با به دست آوردن مدارک غیرقانونی غنی‌سازی اورانیوم، دانشمندی را که در این تأسیسات کار می‌کند، آزاد سازند.

پس از نطنز، تأسیسات آب سنگین اراک مورد حمله قرار گرفته، به طور کامل ویران می‌شود. در فیلم‌نامه بازی حمله به ایران، هدف این حمله، تصرف تأسیسات هسته‌ای ایران و نابودسازی آن به طور کامل، عنوان شده است. این بازی می‌تواند به صورت یک نفره، چند نفره و شبکه‌ای مورد استفاده قرار گیرد. هم‌زمان با طرح نیروهای آمریکایی در نهایت اقتدار در جریان بازی‌های ویدئویی، با قوی ترسیم شدن تروریست‌ها(!) در این بازی‌ها، به شکل غیرمستقیم و پنهانی بر ضرورت برخورد قاطع با آن‌ها، تأکید می‌گردد.

کارایی قابل ملاحظه القائنات سیاسی که از طریق بازی‌های الکترونیکی انجام می‌گیرد، دیگر کشورهای جهان را نیز به تکاپو واداشته تا بدین طریق دست به تبلیغ و القای اهداف سیاسی‌شان بزنند؛ برای نمونه، اسرائیلی‌ها در یک بازی رایانه‌ای با عنوان

.....
. Prince of Persia .۱

«روی جاده بیت المقدس»^۲، به یک شبیه‌سازی در آموزش دینی دست زده‌اند و در جریان بازی که برای دانش‌آموزان ابتدایی و دبیرستانی طراحی شده است، بیان داشته‌اند که سرزمین فلسطین از آغاز، متعلق به اسرائیلی‌ها بوده است.

در بازی رایانه‌ای دیگری که چینی‌ها به تهیه آن پرداخته‌اند، جنگ دو کشور چین و آمریکا به تصویر کشیده شده و مغلوب نهایی این بازی، آمریکا قلمداد شده است؛ اما آنچه آشکار است، این است که بازی‌های اخیر تاکنون هیچ‌گاه نتوانسته‌اند به موفقیت بازی‌های تهیه شده، به وسیله طراحان آمریکایی، نزدیک شوند.^۳

القائنات عقیدتی

«بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، در سطح گسترده‌ای به جای توجه به ارزش‌های مثبت، بیشتر به ارزش‌های منفی می‌پردازند و به جای واداشتن کاربران به ایفای نقش فرشته‌ها، آن‌ها را وامی‌دارند تا نقش شیطان را ایفا کنند. تکرار مسئله اخیر، کار را به جایی می‌کشاند که در سطح کاربران جوان، شاهد شکل‌گیری ایدئولوژی و اخلاق جدیدی باشیم که شناخت ابعاد و وجوه مختلف آن، از ضرورت بسیار مهمی برخوردار است.»

دقت در ارزش‌هایی که در مجموعه بازی‌های ویدئویی مطرح می‌شوند، بیان‌گر آن است که اولاً: ضد ارزش‌هایی مانند کشتن، سرقت، خرید و فروش مواد مخدر، قمار و نظایر آن‌ها در حد گسترده و وسیعی در بازی‌های مزبور تبلیغ می‌شوند؛ ثانیاً: در برخورد بازی‌ها با ادیان، ضمن طرح ادیان و مذاهب دست ساخته بشر، در این بازی‌ها با ادیان الهی برخورد سخیفی صورت می‌پذیرد.

عرصه بازی‌های ویدئویی به عرصه‌ای تبدیل شده است که موضوع‌های زشت، کثیف و ضد ارزش، به سادگی در آن مجال بروز

.....
.۲ Jerusalem

۳. مرتضی منطقی، راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فن‌آوری‌های ارتباطی جدید: بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، ص ۲۱۳-۲۳۶.

پیدا می‌کنند. به تعبیر دیگر، مضامین اخیر، با القای پذیرش بی‌ارزشی و ارزش‌های منفی، به نوعی نفی اندیشه زیبای الهی به شمار می‌آید. گذشته از آنچه مطرح شد، برخورد بازی‌ها با مذهب، به همین حد خلاصه نشده، فراتر از این می‌رود. به این معنا که اولاً: در جریان بازی‌ها، از مذاهب دست ساخته بشری، به عنوان مذهب یاد می‌شود و ثانیاً: در برخورد با ادیان الهی، تحریف مفاهیم دینی، در اوج خودش ملاحظه می‌شود.

اما گذشته از حاکمیت جهان‌بینی مادی در بازی‌های ویدئویی و موج زدن بی‌ارزشی در فضای بازی‌ها و طرح دست ساخته‌های بشری به نام دین، به نظر می‌رسد طراحان بازی‌های ویدئویی، در عین بی‌توجهی به جهان‌بینی الهی، به نوعی به ضدیت با آن پرداخته، در جهت مخدوش کردن آن همت گمارده‌اند؛ به این معنا که بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای موجود، در نقاط تماسی که با جهان‌بینی الهی پیدا می‌کنند، به شکل غیر مستقیم به خدشه‌دار کردن، نهی و نفی آن می‌پردازند. در این برخوردها، تلاش طراحان بازی‌های الکترونیک بر این است که اگر در جریان بازی، بحثی از دین و معنویت به میان آمد؛ این مفاهیم با خشونت و خرافه‌پرستی توأم شده، تصویر ناخوشایند و نامطلوبی از خود در اذهان مخاطبان بازی‌های ویدئویی بر جای بگذارند. به این معنا که جهان‌بینی الهی مجموعه مفاهیم خاصی را ارائه می‌کند که در عین آنکه متضمن مهر و عطوفت الهی هستند، در بردارنده قهر و غضب الهی نیز هستند (و البته وعده‌های مهر و محبت‌آمیز بر وعده‌های تهدیدآمیز الهی برتری و غلبه دارند). مواردی مانند رحمت حق تعالی، بهشت، ملائکه، رسولان الهی و مانند آن، ابعاد جاذب، مشوق و رغبت‌انگیز جهان‌بینی الهی را ترسیم می‌کنند و مواردی مانند دوزخ، شیطان، عذاب و نظایر آن، ابعاد تهدید کننده و رعب‌آور جهان‌بینی الهی را مطرح می‌سازند (که البته از یک دید عرفانی



برخی از نکات مهمی که یادآوری آن‌ها ضرورت دارد، مواردی مانند: «یاد دادن قانون‌شکنی به کاربران»، «وجاهت بخشیدن به خشونت نزد کودکان و نوجوانان»، «بهره جستن از رفتارهای غریزی به جای رفتار عقلانی»، «عدم پذیرش مسئولیت در برابر برخوردهای عکس‌العملی در برابر مشکلات»، «حل مشکلات با حداقل سرمایه‌گذاری ممکن و در اسرع وقت» و نظایر آن‌هاست که در اکثریت قریب به اتفاق بازی‌ها ملاحظه می‌شود

را با نیزه خویش بشکافد، پیروزی مورد نظر را کسب می‌کند. طرح مسئله جادو و جادوگری، فراز مهم دیگری در مجموعه بازی‌های ویدئویی به شمار می‌رود. در بازی‌های فاکساندو،^۳ افسانه زلدا،^۴ میراث جادوگر^۵ و زلدای^۶ در جریان ماجراجویانه بازی، بارها و بارها جنگ و جادو به کار گرفته می‌شوند. موضوع محوری بازی یولتیما^۷ را نیز جنگ، جادو، سیاه‌چال و اژدها تشکیل می‌دهند؛ به عبارت دیگر، جادویی که دین به نفی و طرد آن اقدام کرده است، در بازی‌های ویدئویی به دین منتسب می‌شود تا فضای خرافی لازم را به دین القا کرده، با شکست آن (که در غالب موارد جادو و جادوگران با شکست مواجه می‌شوند)، به شکل ظریفی شکست دین، نتیجه گرفته شود.^۸

3. Faxandu .
4. The legend of Zelda .
5. Legacy of the wizard.
6. Zelda 2.
7. Ultima .

۸. مرتضی منطقی، راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فن‌آوری‌های ارتباطی جدید: بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، ص ۲۳۶-۲۴۱.

و دقیق، موارد اخیر از آن جهت که به توقف عنان گسیختگی و سرکشی انسان‌ها می‌پردازد، به نوعی رحمت الهی به شمار می‌آیند؛ اما آنچه از مجموعه مفاهیم پیش‌گفته، در بازی‌های الکترونیکی مطرح شده است؛ ابعاد شوق‌انگیز و دلگرم‌کننده نبوده، حاوی ابعاد خشن، ترسناک و ارباب‌آور است. طرح مکرر جهنم، شیطان، جن، روح و مضاف بر این موارد، طرح مسائلی مانند جادو و جادوگری، خون‌آشام و نظایر آن‌ها، از جمله مواردی هستند که حتی در اذهان افراد متعادل نیز مسئله و مشکل ایجاد کرده، در آن‌ها نسبت به جهان‌بینی الهی، دین و دینداری و معنویت و معنا، کراهت و زدگی ایجاد می‌کند. البته در فراز پی‌گیری بازهای ویدئویی به طرح نوعی از ایمان و اعتقاد دست می‌زنند؛ اما در غالب این موارد، ایمان پیش‌گفته، نشأت گرفته از باور ادیان الهی نبوده، برخاسته از اذهان افراد و فرق مختلفی است که برای شکستن بن بست مادی جهان معاصر، به طرح و ابداع آن پرداخته‌اند.

در بازی‌های زیادی موضوع شیطان به صورت موضوع محوری بازی مطرح می‌شود. در بازی عصر شگفتی‌ها،^۱ به بازیگران پیشنهاد داده می‌شود، برای پیشبرد اهدافشان، حتی اگر لازم بود، آن‌ها درصدد به خدمت گرفتن شیاطین نیز برآیند. در بازی کاستلوانیا^۲ نیز بازیگر باید با شیطان جنگیده او را شکست دهد و در انجام بازی، با شلاق زدن، اعضای بدن قطعه قطعه شده او را جمع‌آوری کند.

طرح مسائلی چون روح، آن هم در زمینه‌هایی بسیار خشن، تصویر مشمئزکننده‌ای را در اذهان بازیگران پدید می‌آورد؛ مثلاً در بازی روح غارت‌گر به بازیگران دستور داده می‌شود شما باید روح‌ها را تکه تکه کنید و وقتی بازیگر موفق می‌شود، سینه روح‌های سم‌دار

1. Age of wonder.
2. Castlevania .

راه کارها

الف) نقش نهادهای دولتی^۱

مسئولان و دست اندرکاران نظام برنامه ریزی و اجرایی کشور در تصمیم گیری و تعیین خط مشی صحیح به سایر سازمان ها، نیازمند درک جایگاه فناوری جدید، جدی گرفتن آن و کسب آگاهی های لازم در این زمینه اند.

از آنجا که برای شناخت و فهم آثار بازی های ویدئویی - رایانه ای به ویژه آثار اجتماعی آن ها کوشش ها و تحقیقات لازم و کافی صورت پذیرفته، کسب آگاهی های لازم در این زمینه نیازمند تحقیقات فراوان، به ویژه تحقیقاتی تجربی است.

انجام یک حرکت تحقیقی بنیادی جهت شناخت وضعیت روحی - روانی و ویژگی های اجتماعی - فرهنگی کودکان و نوجوانان با توجه به ویژگی های عصر جدید از ضروریات این عرصه است.

یک نگرش کلان به علل گرایش بازی های ویدئویی - رایانه ای در جامعه ما، به طور ضمنی و تلویحی گرایش به غرب و فرهنگ آن را به نمایش می گذارد. در بیشتر بازی ها، نوعی تهاجم فرهنگی به چشم می خورد که در آن ها ارزش ها،

.....
۱. تهینه شاوردی و شهرزاد شاوردی، «بررسی نظرات کودکان و نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای»، تحقیقات فرهنگ، ش ۷، ۱۳۸۸، ص ۷۶-۴۷.

هنجارها و اعتقادات جامعه مورد حمله قرار می گیرد. انتقال این تفکر از سطح کارشناسان و مسئولان نظام اجرایی به خانواده ها و افراد جامعه، نیازمند ایجاد حس همدلی، همفکری و یگانگی میان مسئولان و خانواده هاست. ایجاد چنین فضایی می تواند به پیروی خانواده ها از مسئولان در این زمینه منجر شود.

• آگاهی خانواده ها از جایگاه بازی های ویدئویی - رایانه ای و آشکار ساختن جنبه های مثبت و منفی آن ها از طریق رسانه ها، مدارس و

• کنترل محتوای بازی ها: در این راستا لازم است نظارت تخصصی بر تهیه و تدوین بازی های ویدئویی - رایانه ای صورت پذیرد، برخورد گزینشی با تولیدات و نرم افزارهای رایانه ای غربی به عمل آید و از نرم افزارهای مناسب در این زمینه استفاده شود.

• طبقه بندی بازی های ویدئویی - رایانه ای برای سنین مختلف زیر نظر کارشناسان و متخصصان تعلیم و تربیت.

• در نظر گرفتن یک سرمایه گذاری ملی برای طراحی و تولید بازی های ویدئویی - رایانه ای منطبق با فرهنگی بومی با نظارت کارشناسان اجتماعی، مشاوران، روان شناسان و متخصصان تعلیم و تربیت بر مبنای رسیدن به اهدافی چون تقویت همکاری، ایثار،

همدلی و حذف عنصر خشونت از بازی ها.

ب) نقش مراکز فرهنگی و تولید نرم افزار

لازم است مراکز و دستگاه های مرتبط با امور فرهنگی و شرکت های تولید کننده نرم افزار با بررسی ابعاد و دامنه این بازی ها و شناخت مخاطبان و نیازهای آن، به ساخت بازی های رایانه ای جذاب روی آورند. تولید این بازی ها در برگیرنده هزینه های کلان است، پس دستگاه های تصمیم گیرنده دولتی با آینده نگری این مسئله، باید بودجه کافی را در اختیار تولیدکنندگان بازی های جذاب و مفید قرار دهند.

ج) نقش مسئولان و مربیان مدارس^۲

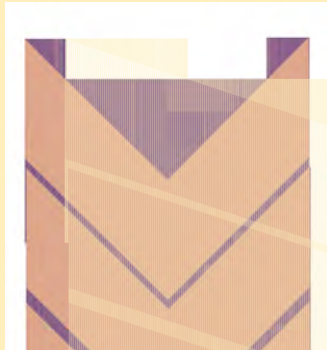
• شناخت جایگاه رایانه و بازی های ویدئویی - رایانه ای در نظام آموزشی کشور؛

• استفاده از رایانه به منزله یک وسیله عمومی در مدارس و ابزاری آموزشی - تفریحی؛

• ورود به عرصه آموزش های رایانه ای از طریق بازی های ویدئویی - رایانه ای در مدارس با نظارت اولیای مدارس؛

• آموزش خانواده ها در زمینه جایگاه بازی های ویدئویی - رایانه ای و آگاه ساختن آن ها در این زمینه از طریق انجمن اولیا و مربیان؛

.....
۲. همان.



به همین میزان وسوسه فرزندانش برای استفاده از آن کمتر می‌شود.

• انتخاب بازی‌های مناسب ویدئویی - رایانه‌ای برای فرزندان؛

• تعیین ساعت‌هایی برای بازی با کودکان و نوجوانان به همراه والدین؛
• همراهی والدین در استفاده فرزندانشان از کلپ‌های ویدئویی - رایانه‌ای والدین؛
خانواده باید نقش هم‌بازی را در بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای ایفا کنند و از این طریق، روابط خود را با فرزندانشان، عمیق و مستحکم کنند؛

• پرهیز از افراط و تفریط در پرداختن به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای از سوی والدین؛
والدین باید در زمینه بازی فرزندان، نظارتی ایفا نمایند و همان‌گونه که درباره انتخاب لباس، دوست و... برای فرزندانشان، گزینشی عمل می‌کنند، در تهیه بازی‌هایی که نسبت به سایر بازی‌های موجود ترجیح داده می‌شوند هم می‌توانند با نظر متخصصان و مشاوران زبده، گزینشی عمل کنند و به دنبال آن، والدین باید بر نحوه و زمان بازی فرزندان نیز نظارت کنند و در حالی که بازی‌های آموزشی مفید برایشان تهیه می‌کنند، برای بازی کردن، زمان محدودی را مشخص نمایند. این زمان می‌تواند حدود یک ساعت پس از انجام تکالیف مدرسه یا وظایف محوله باشد.

• سنجش آثار بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای به دانش‌آموزان از طریق ارائه بازی‌ها به طور تجربی.

(د) نقش خانواده‌ها^۱

• والدین وقت بیشتری به کودک و نوجوان خویش اختصاص دهند. هر قدر وقت‌گذاری و ارتباط صحیح بین فرزندان و والدین بیشتر باشد، زمینه استفاده از چنین بازی‌هایی کمتر فراهم می‌شود. بهتر است پدران و مادران با فرزندان خویش به کوه‌پیمایی و راه‌پیمایی بپردازند، به باشگاهها و میدان‌های ورزشی بروند و به بازی‌های مورد علاقه کودکان بپردازند. بدین ترتیب، انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه و توجه آنان از بازی‌های رایانه‌ای منحرف می‌شود.

• ایجاد رابطه صمیمی و دوستانه با فرزندان در خانواده؛

• آشنایی والدین با رایانه و بازی‌های رایانه‌ای و افزایش اطلاعات در این زمینه؛
• والدین تمهیداتی بیندیشند که خود نیز به نحوی از رایانه برای انجام امور مختلف استفاده کنند تا فرزندان این‌گونه نپندارند که رایانه، تنها وسیله‌ای برای بازی آنان است. اگر رایانه در طول شبانه روز، ساعاتی در اختیار والدین باشد،

۱. همان.

جادویی که دین به نفی و طرد آن اقدام کرده است، در بازی‌های ویدئویی به دین منتسب می‌شود تا فضای خرافی لازم را به دین القا کرده، با شکست آن (که در غالب موارد جادو و جادوگران با شکست مواجه می‌شوند)، به شکل ظریفی شکست دین، نتیجه گرفته شود.



اسلام‌ستیزی در بازی

خاص مورد استفاده قرار گیرند. در همین راستا بازی‌های زیادی با مضامین اعتقادی و مذهبی، بر اساس آموزه‌ها و داستان‌های موجود در کتب عهد جدید و قدیم ساخته و روانه بازار شده‌اند که در آن‌ها با دیدگاهی ویژه، به ارائه برداشتی خاص از عقاید سیاسی، فرهنگی و مذهبی گروه‌های مختلف پرداخته می‌شود.^۱

رسانه‌ها یکی از عوامل مؤثر در ساخت ذهنیت تک تک افراد جامعه درباره موضوعات مشخص و نیز ابزار بازنمایی جهان

بحث تاریخ جهان، همواره سوژه مناسبی برای بازی‌های راهبردی بوده است. سازندگان مختلف هم با الهام‌گیری از ماجراهای تاریخی به خلق بازی‌هایی در این سبک روی آورده‌اند. تاریخ سراسر اسطوره ایران باعث شده تا هالیوود تمایل خاصی به تولید بازی‌های رایانه‌ای در ژانر تاریخی با ارجاع به اسطوره‌های تاریخ ایران پیدا کند. این در حالی است که بازی‌های رایانه‌ای، امروزه از محصولاتی که صرفاً جنبه سرگرمی دارند فاصله گرفته و به ابزاری در دست قدرت‌های رسانه‌ای تبدیل شده‌اند تا برای ترویج اهداف و اعتقادات

۱. آنچه در پی می‌آید اقیاسی است از: علی حسن حسین‌زاده، عبدالرضا نواح و فریدون نجفی شبانکاره، «بازآفرینی اسطوره‌های تاریخی در بازی‌های رایانه‌ای»، مطالعات قدرت نرم، سال اول، ش ۴، ۱۳۹۰، ص ۹۷ - ۱۲۴.



واقعی و پیرامونی به شمار می‌روند. با توجه به این موضوع، رسانه‌های غربی بر اساس اهداف و عقاید خاص خود، تصویری از اسلام بازنمایی می‌کنند که در آن تناسب کمی میان واقعیت و تصویر بازنمایی شده و روایت شکل گرفته از آن وجود دارد. امروزه بازی‌های رایانه‌ای به یک رسانه قدرتمند تبدیل می‌شوند و به عنوان ابزاری تأثیرگذار در مسیر تغییر رفتار کاربران عمل می‌کنند. این بازی‌ها به ابزاری برای آموزش، انتقال و یا تحمیل فرهنگ‌ها تبدیل شده و یا حتی می‌توانند منتقل کننده و شکل‌دهنده فرهنگ باشند. همین توانایی منحصر به فرد، موجب شده تا بسیاری از تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای در کنار سرگرمی، اهدافی چون ترویج یک دیدگاه، عقیده مذهبی یا سیاست خاصی را هدف خویش قرار می‌دهند و بر اساس این اهداف، بازی‌هایی را طراحی می‌کنند.

غرب با استفاده از این بازی‌ها به تصویرسازی دلخواه از اسلام و تمدن اسلامی در ذهن مخاطب می‌پردازد؛ به گونه‌ای که در تمامی ساخته‌های آنان فضای کشورهای اسلامی با نمادهایی همچون بیابان، شتر، خشونت بی‌منطق، سلاطین ظالم، اسرار ماوراءالطبیعه (حاکمی از عقب‌ماندگی) و خرابی بناها و... آکنده است. بدین صورت، تصویر محیط و زمینه وحشتناکی از خاورمیانه و تمدن اسلامی در ذهن مخاطب شکل می‌گیرد و نسبت به آن در قلب مخاطب، بغض ایجاد می‌شود.

تحلیل بازی‌های ضد اسلامی

اساس بازی‌های رایانه‌ای بر مبنای القای موقعیت‌های جدید تخیلی و فرازمینی و یا شخصیت‌های زمینی، فرازمانی و مافوق طبیعت است. در این میان مهم‌ترین نبردها با این عناصر میان نیروی خیر و شر صورت می‌پذیرد. بر این اساس سیر محصولات فرهنگی غرب، برای تحقق بخشیدن به آرمان غلبه این دو نیرو بر هم، راهی بازارهای کشورهای

در بازی آیین قتل، تاریخ جنگ‌های صلیبی تحریف می‌شود و در آن فرقه حشاشین (شیعه اسماعیلی) به عنوان اولین گروه تروریستی جهان معرفی می‌شود و به طور غیرمستقیم، شیعیان را مسبب گسترش تروریسم و شعله‌ور شدن جنگ‌های صلیبی معرفی می‌کند.

مسلمان شده است؛ محصولاتی که پس از استفاده از آن‌ها، شخص از هویت و فرهنگ خود، دلزده می‌شود و آمریکا و غرب را به عنوان امپراتور صالح دنیای جدید می‌پذیرد و عصاره نیروهای خیر عالم تصور می‌کند. قدرت نمادین رسانه‌ها در جهان غرب بر نوعی نظام دانایی و اعتقادی شرق‌شناسانه تکیه دارد و نوعی خطمشی اسلام‌هراسانه و اسلام‌ستیزانه را دنبال می‌کند. بر پایه این منطق، امپریالیسم جهانی در حرکتی پیچیده و ترکیبی، به ایجاد نوعی اسلام‌هراسی در سطح افکار عمومی جهان اقدام می‌کنند. در کنار استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، سازندگان انیمیشن، فیلم، جراید و اسباب‌بازی‌ها به تصویرسازی دلخواه از اسلام و تمدن اسلامی در ذهن مخاطب می‌پردازند؛ به گونه‌ای که در تمامی ساخته‌های آنان فضای کشورهای اسلامی با نمادهایی همچون شتر، خشونت بی‌منطق (تروریسم)، پادشاهان خون‌ریز، اعتقاد به عوامل ماورایی (حاکمی از عقب‌ماندگی)، بناهای مخروبه و... آکنده است. مهم‌ترین مطلب در تصویر ارائه شده از مسلمانان در این بازی‌ها، خشونت و تروریسم است که در نسبت و همنشینی با دین اسلام و آموزه‌های آن تصویر شده است؛ به گونه‌ای که اسلام، مروج و مؤید تروریسم دانسته می‌شود.

بررسی کلی منطق درونی بازی‌های رایانه‌ای منتخب نشان می‌دهد، بازی‌های ماجراجویی و ایفای نقش، خاورمیانه را به صورت شبه تاریخی یا فانتزی به تصویر می‌کشند و تصویرسازی «شرق‌شناسانه» را به خدمت می‌گیرند. بازی‌های ویدئویی بر خلاف هنرهای زیبا اغلب، حاوی روایت هستند. با این حال، این روایت، مقدمه‌ای برای یک جستجوی عظیم‌تر به خدمت گرفته می‌شود؛ اما همراه با تصاویر و مراحل بازی، پیام ضمنی کلان‌تر، بازی را به عنوان کل شکل می‌دهد. در اغلب بازی‌های تحلیل شده، طرح بازی با آدم‌ربایی یک زن (شاهزاده، خواهر یا دختر پادشاه) به وسیله یک شخصیت شر (مانند وزیر، خلیفه یا دیو) آغاز می‌شود و فلسفه وجودی قهرمان درون بازی، نجات وی و انتقام‌جویی است. هر چند این روایت‌ها از خاورمیانه قرون وسطی، نمونه مثال‌زدنی هستند و چنین تصویرسازی در اشاره به آن بسیار رایج است، این رویه، مفاهیم کلیشه‌ای

بربر بودن و بی‌رحمی را تقویت می‌کنند.

اثر کلاسیک «دوارد سعید» به تحلیل گفتمان شرق‌شناسی در قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم پرداخته است که جامعه اسلامی را به عنوان پدیده‌ای نامناسب و عجیب و غریب بازسازی می‌کند. به تعبیر وی، رسانه و کارشناسان آمریکایی غربی تعیین می‌کنند که ما نسبت به بقیه جهان (دیگران) چه اندیشه‌ای داشته باشیم. اینکه به جای بحث علمی در مورد اسلام، ما تنها روزنامه‌نگارانی را مشاهده می‌کنیم که خبری را دستچین کرده، آن را دوباره گزافه‌پردازی نموده، در رسانه خود منتشر می‌کنند. وی اسلام رسانه را کنشی یک‌جانبه می‌داند که نشان می‌دهد آنچه اعراب و مسلمانان انجام می‌دهند، در بالاترین عیوب ذاتی قرار دارد و آن‌ها مردم را با ابزار رسانه از اسلام می‌ترسانند. هنگام بررسی نشانه‌های دیداری مورد استفاده در بازی‌ها برای خلق تصویر خاورمیانه، مشخص شد که همین الگوها کاملاً وجود دارد. این الگوها شامل نقش و نگارهایی مانند چفیه، دستار، شمشیر، سفال و شتر می‌شود؛ همچنین مفاهیم مربوط به شخصیت‌ها مانند خلیفه، بادیه‌نشین و مکان‌های منقش به تصاویر اسلامی، مکان‌های مذهبی مسلمانان مانند مسجد و مناره، استفاده از صدای عربی و فارسی برای بیان زبان تروریست‌ها، استفاده از صدای پس زمینه مانند صدای صلوات، پخش آیات قرآن و... و مکان‌های شرقی مانند بیابان، مناره، بازار، هرم و... مفهوم مطرح شده از سوی «دوارد سعید»، مبنی بر اینکه تصویرسازی غرب از شرق، آن را به عنوان پدیده‌ای تاریخی تفسیر می‌کند که فانتزی‌های تاریخی را با واقعیت معاصر درهم می‌آمیزد، در این بازی‌های رایانه‌ای به خوبی مشهود است. از جمله شاخص‌ترین بازی‌ها که این موارد به وضوح در آن دیده می‌شود، می‌توان به بازی اسسینز کرید، شاهزاده پارسی با تمرکز بر تحریف تاریخ و منازعات بین تمدنی و آخرالزمانی، اشاره کرد؛ برای مثال در بازی آیین قتل، تاریخ جنگ‌های صلیبی تحریف می‌شود و در آن فرقه حشاشین (شیعه اسماعیلی) به عنوان اولین گروه تروریستی جهان معرفی می‌شود و به طور غیرمستقیم، شیعیان را مسبب گسترش



تروریسم و شعله‌ور شدن جنگ‌های صلیبی معرفی می‌کند.

کمتز فرقه‌ای مانند اسماعیلیان، ابهام و پیچیدگی دارد. تاریخ زندگی سران و بزرگان آنان بسیار تاریک و مبهم است و این مشکل با مراجعه به منابع مغرضانه و متعصبانه دشمنان آنان که چاره‌ای جز مراجعه به این منابع نیست برطرف نمی‌شود. محققان غربی در گام اول تحت تأثیر وهمیات صلیبیان و شخص مارکوپولو و نیز روش مخالفان قرار گرفتند و آنان را نه پای‌بند به اعتقادات محکم خویش، بلکه انسان‌های شیطان‌صفتی به حساب آوردند؛ از جمله رفتارهایی که به این گروه نسبت داده شده، این است که آنان یکی از انگشتان خود را قطع می‌کردند و به جای آن چاقوی تیزی را قرار می‌دادند تا بتوانند قربانیان خود را مخفیانه از بین ببرند. البته توجه داریم که کاربرد خصوصاً غربی، این جریان را نماینده

جهان اسلام و نمایشی از رفتار و باورهای تمام مسلمانان تصور می‌کند. روایتی که بازی آیین قاتل از اسماعیلیان بیان می‌کند، نمی‌تواند یک روایت تاریخی یا حتی مبتنی بر یک مستند تاریخی دانست؛ بلکه عنصری از تاریخ را در خویش گنجانده است. جریان‌هایی که در آزمایشگاه رخ می‌دهد، تخیلی است که سعی می‌کند کشاکش تمپلرها (فرماندهان مسیحی) و حشاشین را در قرون جدید تصویر کند که در نهایت آنچه مسلط است، تمپلرهای مسیحی هستند که آزمایشگاه را در دست دارند؛ حتی الطیر در نهایت متوجه می‌شود که رئیس وی نیز از تمپلرهاست. این تخیل در بازی دامنه جنگ‌های صلیبی را به قرن بیست و یکم می‌کشاند و به طور ضمنی به این نکته اشاره دارد که مسیحیان و مسلمانان در نبردی بی‌پایان به سر می‌برند.

وقتی به دقت به بعضی از این نقوش اسلیمی نگاه می‌کنیم، می‌بینیم نوشته شده: «و علی بابها» که بخش پایانی این حدیث معروف نبوی است: «انا مدینه العلم و علی بابها.» در نگاه اول کاربرد متوجه این مطلب نمی‌شود و آن را تنها یک طرح اسلیمی می‌بیند. عبارت «العلم و علی بابها» در نقاط مختلفی از بازی مورد توجه قرار می‌گیرد. هرچند سعی شده این متن به طور متقارن اسلیمی به نمایش درآید تا کاربرد در نگاه اول متوجه آن نشود. شیاطینی که به اهریمن جهانی کمک می‌کنند عبارت‌اند از: کامیکاز بی‌سر و عقرب بالغ، زامبال و غول لاوا که هر کدام از این شیاطین اسلحه‌ای دارند که با آن به شما ضربه می‌زنند.

عقرب بالغ یکی از ایادی شیطان است. او جنگجویی مذهبی است که از نژاد اولیه بندپایان به وجود آمده و به علت عقاید مذهبی بسیار متخاصم است. یکی دیگر از این شیاطین، کامیکاز بی‌سر است. او یک سرباز سیرین است که اهریمن جهانی، او را زنده کرده و کنترل زندگی آن را در دست دارد. این موجود به شکل یک انسان فاقد سر است (بدون سر بودن او به معنای نداشتن عقل، شعور و منطق است). بنابراین او را برای عملیاتی مانند عملیات انتحاری به خدمت گرفته است. کامیکاز بی‌سر دو بمب در دستان خود حمل می‌کند و هنگامی که به



مورد توجه قرار گیرد، آن است که هرچند شما به پرسپولیس در ایران می‌آیید؛ اما اکثر نمادهایی که در طراحی این بازی به کار رفته، نمادهای اسلامی است، نه نمادهای ایران باستان. در این بازی وقتی شما با سربازان اهریمنی مبارزه می‌کنید، با غول‌های سبزرنگی مواجه می‌شوید که گوی‌هایی سبز رنگ به سمت شما شلیک می‌کنند؛ غول‌هایی شیاطینی که بالای دیواره‌های منقش به نقوش اسلامی مستقر می‌شوند و به سمت شما شلیک می‌کنند. رنگ‌های آشنا در جنگ، معمولاً رنگ قرمز (رنگ خون و آتش) و رنگ سیاه یا دود است؛ اما در این بازی‌ها رنگ قرمز، یکباره جای خود را به رنگ سبز می‌دهد. نکته قابل تأمل این است که رنگ سبز، نزد افکار عمومی، رنگ اسلام معرفی شده است.

سام ماجراجو در پرسپولیس

یکی از بازی‌هایی که با محوریت آخرالزمان ساخته و روانه بازار شده، بازی «سام ماجراجو در پرسپولیس» است. در این بازی در اوایل قرن ۲۲، زمین تحت حمله مزدوران اهریمن جهانی قرار می‌گیرد و بشر در معرض نابودی کامل است. شما در نقش سام استون، ملقب به سام ماجراجو بی‌درنگ برای تغییر گذشته با استفاده از یک دستگاه قدیمی به نام دروازهٔ زمان به گذشته برمی‌گردید تا با اهریمن جهانی و ایادی آن مبارزه کنید و نسل بشر را از خطر نابودی حفظ کنید. در این بازی، شما برای اینکه با ایادی شیطان مواجه بشوید باید به پرسپولیس ایران بیایید. یکی از مواردی که باید دربارهٔ این بازی

کاربر در این بازی باید مراحل سخت و دشواری را دنبال کند. برای مبارزه با ایادی شیطان در نقاط مختلفی درگیر می‌شود که غالباً منقش به نقوش اسلامی و همانند اماکن اسلامی است؛ اما در نهایت، محلی که وی در پایان بازی می‌تواند همه این شیاطین را نابود کند، در محوطه کلیسا است که با سربازان اهریمنی روبه‌رو شده، با شکست آنان، پیروز و پس از موفقیت سام، با افتخار وارد کلیسا می‌شود



اندازه کافی به هدف نزدیک شد آن را فعال می‌کند. او هر چقدر به شما نزدیک‌تر باشد خسارت بیشتری به شما وارد می‌کند. هر چند که خود نیز پس از انجام این عمل، نابود و متلاشی می‌شود.

کامیکاز در لغت به معنی «طوفان خدایی» است و به حملات انتخاری اطلاق می‌شود که نیروی هوایی ارتش امپراتوری ژاپن بر ضد کشتی‌های جنگی دولت‌های متفق انجام می‌دادند. کامیکاز بی‌سر به صورت غیرمستقیم، این عمل را که به عملیات شهادت‌طلبانه مسلمانان شباهت دارد، عملی شیطانی و فاقد هرگونه پشتوانه عقلانی می‌شمارد. در این بازی سعی دارند تا با بیان این عمل به این شکل، آن را نه از روی آگاهی و علم بلکه به علت نداشتن عقل، شعور و منطق معرفی کنند.

کاربر در این بازی باید مراحل سخت و دشواری را دنبال کند. برای مبارزه با ایادی شیطان در نقاط مختلفی درگیر می‌شود که غالباً منقش به نقوش اسلامی و همانند اماکن اسلامی است؛ اما در نهایت، محلی که وی در پایان بازی می‌تواند همه این شیاطین را نابود کند، در محوطه کلیسا است که با سربازان اهریمنی روبه‌رو شده، با شکست آنان، پیروز و پس از موفقیت سام، با افتخار وارد کلیسا می‌شود. اینجاست که کاربر به اتمام مأموریت و نجات خود و بشر موفق می‌شود. سپس وی سوار موشک و سفینه‌ای می‌شود. بازی با باز

شدن سقف کلیسا و پرتاب آن تمام می‌شود. جای بسی تأمل است که کاربر در این بازی در اماکن اسلامی به مبارزه با شیاطین می‌رود؛ ولی در نهایت در جوار کلیساست که می‌تواند بر آنان غلبه کند و خود و بشریت را نجات دهد و با پایان یافتن مأموریت خویش به سوی آینده‌ای روشن برود. نکته قابل تأمل در این بازی، آن است که دو دین بزرگ جهانی (اسلام و مسیحیت) در جایی که به لحاظ منطقی و سیر تاریخی نباید باشند (ایران باستان) به صورت پرتنگی مطرح می‌گردند، یکی در قطب مثبت داستان و دیگری در قطب منفی، که به نوعی به طور ضمنی تقابل اسلام و مسیحیت را مطرح نموده و ارجاع به شرارت و اهریمن‌نمایی جهان اسلام و ایران دارد. پایان بازی، بیشتر با نماد غربی مذهب، یعنی کلیسا به پایان می‌رسد و این را به ذهن کاربر منتقل می‌کند که مسیحیت عامل آرامش، صلح و مودت و اسلام عامل خشونت و... است و به نوعی کودک مسلمان را نسبت به دین اسلام بدگمان می‌نماید و در نهایت در ضمیر ناخودآگاه وی زمینه‌های انحراف و خروج از دین اسلام را فراهم می‌کند.

آیین قاتل

داستان‌های اساسین یا حشاشین، حشاشیون و یا فداییان از قرن دوازدهم تا کنون مورد توجه بسیاری بوده است. پیروان «حسن صباح» به اسماعیلیه و صباحیون، حشاشون، حشیشیون مشهور بودند که ریشه کلمات Assassination از همین جا است. این بار نیز داستان‌های فداییان حسن صباح، دست‌مایه تولید یکی از برترین بازی‌های رایانه‌ای به نام «آیین قاتل» می‌شود. این بازی از سال ۲۰۱۲ آغاز شد. کاربر به وسیله دستگاه‌های پیشرفته به گذشته و در طول جنگ‌های سوم صلیبی در بیت المقدس در سال ۱۱۹۱ باز می‌گردد. در این بازی شما باید در نقش یک فدایی، به ترور سران مسیحی جنگ صلیبی اقدام کنید. این فدایی که در بازی به نام «الطیر» شناخته می‌شود یک ایرانی اسماعیلی است. فرقه اسماعیلیه، یکی از فرق شیعی است که به طور شاخص به «مه‌دویت و منجی‌گرایی» توجه دارد. بارگذاشته شدن بازی بر روی حافظه رم رایانه همراه با صفحه‌ای آبی است که فعل و انفعالات واکنش‌های شیمیایی ترکیبات آلی را تصویر می‌کند. پیش‌نمایش ابتدای بازی، شهر بیت المقدس را در زمانی که در دست مسیحیان بوده نشان می‌دهد و مراسمی را به تصویر می‌کشد که سربازان صلیبی در حال اعدام شهروندان مسلمان هستند. داستان بازی در

سال ۱۱۹۱ میلادی در منطقه‌ای میان امپراتوری ریچارد شیردل و دیوارهای اورشلیم و نیز دمشق و عکا اتفاق می‌افتد. نام شخصیت اول بازی «الطیر ابن آل أحد» کلمه‌ای عربی به معنای پرنده و فرزند هیچ‌کس است، او عضو گروه حشاشین است و مسلمانی روحانی است که خود را شمشیر یا پیام‌رسان خداوند می‌داند. او کسانی را می‌کشد که فکر می‌کند لایق مرگ‌اند و در طول بازی، جمالتی را برگرفته از کتاب مقدس بیان می‌کند. او مسلمانی است که خشونت تمام، وجودش را در بر گرفته است. الطیر، بالای برج کلیسا ایستاده که ناگهان ناقوس کلیسا جلوی دوربین را می‌گیرد و تصویر، روی الطیر که به سمت سربازان می‌رود قطع می‌شود و ماهرانه تمام آن‌ها را به قتل می‌رساند. در حالی الطیر، بالای جنازه قربانی‌های خود ایستاده که عده‌ای از مسلمانان به دار آویخته شده‌اند. مرحله اول بازی با مأموریتی از سوی المعلم، رئیس فرقه آغاز می‌شود. شما به عنوان بازیکن در قالب شخصیت اصلی بازی به نام الطیر به معبد سلیمان می‌روید تا شیء جادویی (گوی عین) را از دست شوالیه‌های معبد خارج کنید. این گوی که تمامی بازی بر اساس آن بنا شده است، نماد قدرت و حکومت است. این وسیله را جهت کنترل ذهن افراد می‌توان استفاده کرد؛ اما شرکت «صنایع آبسترگو» که بزرگ‌ترین شرکت رایانه‌ای دنیاست، او را به زمان جنگ‌های صلیبی فرستاده و از این وسیله، قصد سوء استفاده دارد.

مجموعه این تصاویر در متن داستان، این مطلب را به ذهن کاربر متبادر می‌کند که قهرمان بازی که یک مسلمان و شیعه است، قدرتش را از راه سحر و جادو و به کمک شیطان کسب می‌کند. در ابتدای بازی، سازندگان اعلام می‌کنند که این بازی بر اساس شواهد تاریخی ساخته شده است؛ در حالی که داستان این بازی بر اساس دروغ روایت می‌شود و تاریخ این‌گونه تحریف می‌گردد.





قدم به قدم، پرچم این فرقه نصب شده است که کلمه «علی» به وضوح در آن دیده می‌شود. نکته دیگر اینکه آرم پرچم اسماعیلیه، پرگار و گونیا است که وسطش با خط کوفی، کلمه علی نوشته شده است. بازی دارای ابعاد مختلفی است که تحلیل حرفه‌ای آن را ضروری می‌کند. گونیا و پرگار از معروف‌ترین نمادهای فراماسون‌ها محسوب می‌شود. وسط این دو علامت، حرف G قرار گرفته است. به اعتقاد فراماسون‌ها، «Goat = بز» نماد شیطان است.

برجسته و افراد مهم و ذی نفوذ شهر هستند را بیابد و آن‌ها را ترور کند. پس از آنکه هر کدام از این شخصیت‌ها ترور می‌شوند، قبل از مردن، لحظاتی با کاربر صحبت می‌کنند و به او متذکر می‌شوند که راهش اشتباه است و این ۹ نفر، دنبال برقراری صلح هستند و المعلم تروریست، واقعی است.

کاربر در این بازی ماجراجویی، به شدت با داستان درگیر می‌شود. در قلعه اساسیون (قلعه فرقه اسماعیلیه که مقر اصلی المعلم است)

سپس المعلم نشانی ۹ نفر را به شما می‌دهد و می‌خواهد که این ۹ نفر را در شهرهای مختلف این منطقه، بیابید و ترور کنید. داستان بازی از اینجا شروع می‌شود. این ۹ نفر، اعضای اصلی معبد سلیمان یا همان شوالیه‌های معبدند که پایه‌گذار فراماسونری هستند. تا اینجا بازی هیچ چیز، مشخص نیست. کاربر در نقش الطیر وارد شهرهای مختلف می‌شود تا این شخصیت‌ها که هر کدام جزو شخصیت‌های

این نماد که در عرفان کابالا نیز جایگاهی دارد، بز یا قوچی به نام بافومت است که هم با جانور شاخ‌دار یوحنا در کتاب مکاشفات یوحنا همانندی دارد و هم در اسطوره‌های مصری نماد باروری است. به عقیده شیطان‌پرستان «بز بافومت» نماد شیطان و قدرت تاریکی‌ها است که سر آن در یک ستاره پنج پر گنجانده شده است. بافومت ممکن است نماد بز قربانی در آیین یهود باشد که بزی مقدس است و طبق نقل عهد عتیق، این بز، قربانی حضرت اسحاق شد که بنی‌اسرائیل از نسل او هستند. شیطان هم به نوعی قربانی هدایت انسان و دست‌یابی او به درخت دانش و معرفت شد. با این توضیح بز می‌تواند نماد گویایی از ایثار بزرگ شیطان برای آدم باشد، استفاده از بز به خرافات قرون وسطی برمی‌گردد. آنان همواره در توصیف ساحره‌ها، آنان را همراه با بزها می‌دانستند. آنان اغلب بز را نماینده شیطان می‌دانستند. بز در این مفهوم اغلب به عنوان نمادی از سرکوبی جنسی در نظر گرفته می‌شود.

این یعنی شیعیان از بنیان‌گذاران فراماسونری بوده‌اند و با توجه به زمینه داستان بازی، گویی بیان می‌کند، همان‌گونه که الطیر (نماینده شیعیان) در قضاوت خود دچار اشتباه شده است، کل شیعیان نیز به دلیل انحراف رهبران فکری خود، منحرف و گمراه گشته‌اند و همه شعارهای آن‌ها در جهت برقراری صلح و برادری، دروغی بیش نبوده است. البته کاربر

در مرحله آخر، المعلم (رهبر فرقه) را به علت دروغ‌هایش به قتل می‌رساند. وجود فرقه‌ای به نام «تمپلرها» به عنوان نمادی از فراماسونرها موسوم به شوالیه‌های معبد (صهیونیسم جهانی) و دشمن حشاشین (فرقه‌ای از اسماعیلیه) به طور غیرمستقیم به تقابل تاریخی و کنونی میان شیعیان و صهیونیست‌ها اشاره می‌کند.

این بازی به شکلی به بحث مهدویت نیز اشاره غیرمستقیم نموده و برای القای شخصیتی خاص به الطیر (قاتل معبدیون) این شخصیت را به صورت خاصی طراحی کرده است. مردی سفیدپوش، سوار بر اسب با شمشیری می‌آید. او خود را از شیعیان ایرانی می‌داند. مردی شجاع و قوی که خود را فدایی می‌داند و هدفی جز کشتن ندارد. ستاره شش گوش Hexagram در این بازی به عنوان نماد قدرت به کار می‌رود و کاربر با به دست آوردن آن، قدرتی دوچندان می‌یابد. این علامت در افکار عمومی جهان، نماد یهودی‌ها شناخته شده است و به آن «ستاره داوود» یا «مهر سلیمان» هم می‌گویند؛ اما در حقیقت، نماد تعادل طبیعت بین زن و مرد، سرد و گرم، الهه‌های ماه و خورشید ... است. نکته مهم‌تر، آن است که این تفکر تعادل عالم خلقت، متفاوت با دیدگاه اسلام است، در اسلام نیز مفهوم تعادل وجود دارد؛ ولی در دیدگاه اسلامی، این تعادل مخلوق خداوند یکتاست. در مکاتب شرک‌آمیز، این

تعادل را خدایان مختلفی با کمک هم ایجاد کرده‌اند؛ برای مثال در تفکر مصر باستان، از امتزاج قدرت خدایان Isis و Osiris، تعادل در عالم خلقت ایجاد شده است.

شیطان‌پرستان نیز علامت مذکور را قوی‌ترین علامت خود می‌دانند و از آن در مراسم شیطانی خود استفاده می‌نمایند. ستاره شش گوشه از شش ضلع، شش گوشه (زاویه) و شش مثلث کوچک درست شده است که معرف عدد ۶۶۶ می‌باشد. این عدد در بین مسیحیان و شیطان‌پرستان عددی ویژه و خاص است و نشان دهنده دجال یا Anichrist می‌باشد. این عدد به گفته مکاشفه یوحنا که یک یهودی تازه مسیحی بود، عدد شیطان معرفی شده است. کلمه hex که در زبان انگلیسی به معنی نفرین و تلاش برای آسیب رساندن، در زبان لاتین به معنای جادوست از همین کلمه گرفته شده است.

مجموعه این تصاویر در متن داستان، این مطلب را به ذهن کاربر متبادر می‌کند که قهرمان بازی که یک مسلمان و شیعه است، قدرت‌ش را از راه سحر و جادو و به کمک شیطان کسب می‌کند. در ابتدای بازی، سازندگان اعلام می‌کنند که این بازی بر اساس شواهد تاریخی ساخته شده است؛ در حالی که داستان این بازی بر اساس دروغ روایت می‌شود و تاریخ این‌گونه تحریف می‌گردد.

شاهزاده ایرانی

بازی‌های «شاهزاده ایرانی» نام یک مجموعه بازی است که اکثر جوانان حداقل با نام آن آشنا هستند. ماجرای این بازی بین نسخه «شن‌های زمان» و «در قلمرو جنگجویان» اتفاق می‌افتد؛ یعنی پس از وقایع شهر آزاد، پدر شاهزاده، شارانان که پادشاه ایران بوده و مقرر حکومتش در شهر بابل است، او را به شهر برادر بزرگش، مالک می‌فرستد تا طریقه حکمرانی را از وی یاد بگیرد؛ اما هنگامی شاهزاده به شهر می‌رسد که دشمنان مالک برای به دست آوردن گنج‌های پنهان شهر به آنجا حمله کرده‌اند. سرانجام، شاهزاده برادرش را پیدا کرده، با هم به غار سلیمان می‌روند. مالک می‌گوید که اگر ارتش سلیمان را آزاد کند، می‌تواند دشمنانش را شکست دهد. شاهزاده سعی می‌کند جلوی او را بگیرد؛ ولی مالک، این کار را می‌کند. با آزاد شدن آن ارتش، هر کسی که در شهر بود، به مجسمه شنی تبدیل می‌شود و فقط شاهزاده و مالک که نوعی مدال داشتند، جان سالم به در می‌برند و از هم جدا می‌شوند.

شاهزاده در محل مرموزی، جنی به نام راضیه را می‌بیند. راضیه یکی از چهار رئیس جنیان است که بر خلاف سه جن دیگر به دلیل حفاظت از قلمروی پادشاهی سلیمان، شهر را ترک نکرده است. این جن به او می‌گوید که اگر مدال‌ها را به هم بچسباند، راتاش (فرمانده ارتش شنی) و تمام ارتش از بین می‌روند. شاهزاده هم دنبال مالک می‌گردد؛ ولی وقتی او را پیدا می‌کند، مالک حرفش را باور نمی‌کند و می‌گوید که خودش می‌خواهد آن عفریت را نابود کند و از این‌رو او را ترک می‌کند. وقتی مالک با راتاش روبه‌رو می‌شود و او را می‌کشد، شیطان از جسم راتاش به جسم مالک رسوخ کرده، وی را طلسم می‌کند.

در نتیجه، او به موجودی قدرتمندتر از راتاش تبدیل و دشمن شاهزاده می‌گردد. شاهزاده هم دودل می‌ماند که آیا باید برادر خود



را بکشد یا نه. البته در پایان، با استفاده از شمشیر اجنه که راضیه در اختیار او می‌گذارد، موفق می‌شود برادرش و راتاش را از بین ببرد. در پایان پس از مرگ راتاش و مالک، شاهزاده، شمشیر اجنه را به شهر زیرزمینی یا همان شهر اجنه باز می‌گرداند و سپس به بابل برمی‌گردد تا ماجرا را برای پدرش توضیح دهد.

شخصیت‌های بازی

شاهزاده: این شخصیت برخلاف برادرش دارای چهره‌ای غربی می‌باشد. هیچ نامی برای این شاهزاده به اصطلاح ایرانی در بازی انتخاب نشده است. وی نه می‌تواند فارسی صحبت کند و نه قادر به درک آن است. در آخرین مواجهه شاهزاده با راتاش (عفریت) که به زبان فارسی صحبت می‌کند، وی از راضیه می‌خواهد حرف‌های راتاش را برای وی ترجمه کند. همچنین راتاش در گفتگویی، شاهزاده را پسر سلیمان می‌نامد.

راضیه جن: راضیه رئیس یکی از چهار قبیله اصلی اجنه است. وی با کنترل عوامل طبیعی از جمله آب، باد، خاک، آتش و یا حتی زمان و با اعطای این قدرت‌ها به شاهزاده، وی را در انجام مأموریت خود، یعنی دفاع از قلمروی پادشاهی سلیمان و نابودی راتاش، کمک می‌کند. وی نیز به زبان فارسی، صحبت و درک می‌کند. راضیه که زمانی متحد سلیمان بود، در دستگیری ارتش شنی که هدفشان نابودی سلیمان بود، به سلیمان کمک کرده بود. راضیه در آخر بازی، وجود خود را به داخل شمشیری می‌برد که شاهزاده از شهر اجنه آورده بود، تا از این طریق شاهزاده بتواند راتاش را نابود سازد. پس از مرگ راتاش، راضیه ناپدید شده و معلوم نمی‌شود که چه اتفاقی برای وی می‌افتد. خود او نیز در گفتگویی به شاهزاده می‌گوید که نمی‌داند با تلفیق وجود خود با شمشیر و کشتن راتاش چه اتفاقی برایش خواهد افتاد. راضیه در عربی یعنی کسی که به تقدیر و قوانین الهی خشنود است. مالک، برادر شاهزاده و دارای ریش و چهره‌ای شرقی و اسلامی

است؛ ولی از آن دسته از شخصیت‌هایی است که بیشتر نقش منفی داشته و در طول بازی به دلیل گوش نکردن به توصیه‌های شاهزاده و نیز شیفتگی به قدرت، به دشمن شاهزاده تبدیل می‌شود و به وسیله وی کشته و نابود می‌گردد. او در طول داستان، شیفته قدرت شده، در نهایت هم به دست شاهزاده کشته می‌شد. مالک نیز بسان برادرش، شاهزاده، به زبان انگلیسی صحبت می‌کند. وی قبل از مرگش به شاهزاده می‌گوید: «به پدرمان بگو که من گفتم تو می‌توانی مثل پادشاه سلیمان به رهبری قدرتمند تبدیل بشوی.»

راتاش: جن و عفرتی است که پس از صدها سال حبس، همراه ارتش شنی آزاد می‌شود. او که فقط به فارسی صحبت می‌کند، در سکانس‌های مختلف خطاب به شاهزاده می‌گوید: «فرزند سلیمان باید بمیرد. من انتقامم را خواهم گرفت. نژاد شما فراموش خواهد شد. امپراتوری جن را دوباره می‌سازم.» اعتقاد به ساخت معبد سلیمان به عنوان پایتخت عقیدتی در بیت المقدس قبل از ظهور ضد مسیح یا فرعون جدید که منجی شیاطنی ماسون‌هاست. امپراتوری جن اشاره به آرزوی فراماسون‌ها مبنی بر احیای مجدد امپراتوری حضرت سلیمان است که بر انیس و جن حکومت می‌کرد.

یکی از نکات جالب این بازی وضعیت تکلم شاهزاده ایرانی است؛ با توجه به اینکه داستان بازی ماجرای درگیری شاهزاده با دشمنانش را روایت می‌کند، اما شاهزاده به زبان انگلیسی صحبت می‌کند و در عوض در تمام طول بازی هر جا که شاهزاده با دشمنان انسانی خود مواجه می‌شود، آن‌ها به زبان فارسی سخن می‌گویند، آن هم با لهجه غلیظ افغانی... این شاهزاده ایرانی در مراحل مختلف از شمشیرهای متنوعی استفاده می‌کند که هر یک ویژگی‌های مخصوص به خود را دارند. روی این شمشیرها نقوشی حک شده که عبارت‌اند از: سیف فارس القوی (شمشیر سوار قدرتمند)، سیف فارس المنتقم (شمشیر سوار انتقام‌گیرنده)، سیف فارس المهتدی (شمشیر سوار هدایت‌شده). این عبارات عربی موقعی معنا دار می‌شوند که بدانیم صفات حک

سیمز در راستای هژمونی (سلطه) فرهنگی

برخلاف آنچه سازندگان سیمز درصدد نمایش آن از خود هستند، سیمز شبیه‌ساز جامعه‌ای مبتنی بر نظام اقتصاد سرمایه‌داری است. در واقع ایده سازندگان این بازی، آن است که بازیکن به موازات درک اصول زندگی در این جامعه مجازی و فهم وظایف خود به مثابه یک شهروند لیبرال، شیفته و حیران زندگی در محیطی رؤیایی شود.^۱

بازی راهبردی سیمز

در سال‌های اخیر، بازی رایانه‌ای، رسانه‌ای جدید و مورد اقبال عامه، سیاست‌مداران و دولت‌ها قرار گرفته است. قابلیت کنش متقابل در بازی نسبت به سایر رسانه‌ها همچون مطبوعات، رادیو، تلویزیون و سینما این امکان را فراهم می‌آورد تا مخاطب از حالت انفعال به حالت فعال درآید. این ویژگی بار دیگر پژوهش‌گران ارتباطات را به سوی الگوی اثرگذاری قدرتمند رسانه‌ها رهنمون می‌سازد.

از آنجایی که فروش و استفاده از بازی‌ها از سطح ملی فراتر رفته و بازارهای بین‌المللی را درنور دیده، بازی‌های رایانه‌ای بیش از پیش، نزد دولتمردان به مثابه محصولات فرهنگی راهبردی نگریده می‌شوند. دولت ایالات متحده آمریکا که قطب نظام سرمایه‌داری در دنیا است، با پیشرفته‌ترین صنایع فرهنگی، به شکل ویژه‌ای درصدد استفاده از بازی‌های رایانه‌ای است. این گرایش دولتی به استفاده از رسانه بازی در قالب مفهوم هژمونی (سلطه) فرهنگی قابل توجیه است. هژمونی فرهنگی عبارت است از اینکه طبقه اجتماعی حاکم از راه دست‌کاری فرهنگ اجتماعی، جهان‌بینی خود را به عنوان هنجار اجتماعی به مردم تحمیل کند. در سطح جهانی، دولت آمریکا از راه دست‌کاری و تغییر فرهنگ جوامع دیگر، قصد بازتولید مناسبات نظام سرمایه‌داری را دارد تا از این بابت بتواند بر دنیا تسلط پیدا کند و برتری خود را

شده بر این شمشیرها یعنی قوی، مهتدی و منتقم از القاب امام زمان علیه السلام هستند. با توجه به دقت و ظرافتی که در طراحی و گرافیک بالای این بازی به کار رفته، نمی‌توان ترسیم این نقوش را بر شمشیرها بی‌قصد و غرض و یا اتفاقی دانست؛ عبارت‌هایی عربی با القاب امام زمان علیه السلام بر شمشیر شاهزاده ایرانی!!

در دو نسخه فوق دو جن وجود دارند که نام هر یک از آن‌ها یکی از القاب بانوی دو عالم حضرت فاطمه علیها السلام است؛ یعنی راضیه و زهرا. هفتمین راز از سیزده راز اصلی فراماسون‌ها، جن آبی است. جنیان در زمان حضرت سلیمان غلیظ شده و در بند ایشان بوده‌اند و حضرت سلیمان به کمک آن‌ها توانست معبد عظیم سلیمان را بنا کند و حال در این بازی محل ورودی به شهر اجنه، درست زیر مکانی قرار دارد که مقبره سلیمان در آنجاست. روی دیواره و مقبره سلیمان، ظاهراً نوشته‌هایی با خط میخی حکاکی شده است. فراماسون‌ها سلیمان را پیامبر نمی‌دانند و او را پادشاه سلیمان می‌نامند. آیا انتخاب این اسامی برای این شخصیت‌ها تصادفی است.

اما شاید تأسّف انگیزترین نکته در این بازی آن است که کاربر باید با تخریب کوزه‌ها، سفال‌ها و حتی مجسمه‌های دوران هخامنشی به امتیازهای خود بیفزاید تا بتواند قدرت خویش را افزایش دهد. سازنده بدین وسیله در ایجاد نوعی بی‌اعتنایی در نسل جوان ما نسبت به آثار و ابنیه تاریخی ارزشمند این مرز و بوم می‌کوشد.

با توجه به دقت و ظرافتی که در طراحی و گرافیک بالای این بازی به کار رفته، نمی‌توان ترسیم این نقوش را بر شمشیرها بی‌قصد و غرض و یا اتفاقی دانست؛ عبارت‌هایی عربی با القاب امام زمان علیه السلام بر شمشیر شاهزاده ایرانی!!

حفظ نماید. از این جهت بازی‌های رایانه‌ای که از جهت ساختار تولید، وابستگی بسیاری به صنعت سینمایی هالیوود دارند، ابزار مناسبی برای تحقق هژمونی فرهنگی آمریکا محسوب می‌شوند. از میان بازی‌های ساخت شرکت‌های آمریکایی، «سیمز» بازی شبیه‌سازی زندگی از جمله پرفروش‌ترین بازی‌های دنیاست که این مقاله به بررسی نسخه ۳ (جدیدترین نسخه) این بازی اختصاص یافته است.

تاریخچه سیمز

«سیمز» محصول شرکت Electronic Arts است. این شرکت یکی از چند شرکت برتر ناشر بازی در دنیاست. اهمیت بازی سیمز تا حدی است که این شرکت، یکی از چند استودیوی بازی‌سازی خود (استودیوی سیمز واقع در ایالت کالیفرنیا) را به طور کامل به ساخت بازی سیمز اختصاص داده است. ایده اصلی بازی سیمز، متعلق به شخصی به نام «ویل رایت» است که یکی از خلاق‌ترین طراحان بازی است. هنگامی که «ویل رایت» بازی سیمز را برای نخستین بار طراحی کرد. همکاران وی، بازی او را عروسک بازی دیجیتال خطاب کردند که فقط به درد دخترها می‌خورد و از آنجایی که

هژمونی فرهنگی عبارت است از اینکه طبقه اجتماعی حاکم از راه دستکاری فرهنگ اجتماعی، جهان‌بینی خود را به عنوان هنجار اجتماعی به مردم تحمیل کند. در سطح جهانی، دولت آمریکا از راه دستکاری و تغییر فرهنگ جوامع دیگر، قصد بازتولید مناسبات نظام سرمایه‌داری را دارد تا از این بابت بتواند بر دنیا تسلط پیدا کند و برتری خود را حفظ نماید.

دخترها کمتر به بازی‌های رایانه‌ای گرایش دارند، این طرح، محکوم به شکست است؛ اما ویل رایت مصمم بود که اتفاقاً دخترها پتانسیل خوبی برای فروش و استفاده از این بازی هستند. همین طور هم بود، مجموعه بازی سیمز تا سال ۲۰۱۱م با فروش ۱۵۰ میلیون نسخه در جهان، پرفروش‌ترین بازی در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای شد. همچنین این بازی ۵ بار در رکوردهای گینس به ثبت رسیده است. موفقیت این بازی موجب شد تا نسخه‌های متنوع و متعددی از این بازی تولید شود تا بتواند نیاز مخاطبان را به طور حداکثری برآورده سازد.

سیمز چیست؟

در نسخه ۳ این بازی، در ابتدا بازیکن شخصیتی را که می‌خواهد نماینده او برای زندگی کردن در فضای مجازی بازی (آواتار) باشد، طراحی می‌کند. این طراحی در چند مرحله صورت می‌گیرد. در مرحله نخست، بازیکن باید شکل ظاهری و پوشش شخصیت را انتخاب کند؛ مانند اینکه چه جنسی داشته باشد، چه سنی داشته باشد، چه نژادی و چه اندامی. جزئیات صورت شخصیت نیز در همین مرحله تعیین می‌شود. سیمز این امکان را به بازیکن می‌دهد که چند نوع پوشش رایج از قبیل لباس روزمره، لباس رسمی، لباس خواب، لباس ورزش و... را در بازی مشخص کند. آرایش شخصیت و انتخاب زیورآلات نیز در همین مرحله صورت می‌گیرد.

در گام بعدی بازیکن می‌تواند صفات شخصیت خود را در قالب تقسیم‌بندی سازندگان بازی (صفات ذهنی، جسمی، اجتماعی و سبک زندگی) تعیین کند. این انتخاب می‌تواند از بین حدود ۵۰ صفت مختلف صورت گیرد. در مرحله بعد، علایق شخصیت از حیث غذای مورد علاقه، موسیقی و رنگ تعیین می‌شود. در نهایت بازیکن پس از مشخص کردن آرزوهای شخصیت مجازی و انتخاب نام برای او وارد محیط بازی می‌شود. پس از ورود به محیط بازی، بازیکن به انتخاب مکانی برای سکونت و زندگی شخصیت مجازی (سیمز) در شهری آرام و تمیز (کاملاً ایده‌آل) می‌پردازد. سپس بازی آغاز می‌شود ...



شخصیت مجازی (سیم) که به وسیله بازیکن کنترل می‌شود، زندگی جدیدی را با توجه به گرایش‌ها و تمایل‌های خود شکل می‌دهد و در آن پیشرفت می‌کند. در سیمز، انواع روابط و مناسبات، موجود است. اشکال مختلف ارتباط موجب تکراری و یکنواخت نشدن بازی برای بازیکن می‌شود. تعبیه فرصت‌هایی برای کسب درآمد و ارائه راه‌کارهای متنوعی برای هزینه آن درآمدها از جمله عوامل جذابیت در این بازی است. این بازی درباره تولد و مرگ، سلامت و تفریح، خانه و خانواده و ... چیزی برای عرضه دارد.

ویژگی‌ها

سازندگان بازی سعی داشته‌اند تا بازیکنان، سیمز را یک زندگی بی‌طرف و متعادل تصور کنند که بتوان در تمام جوامع چنین زندگی را تجربه نمود یا به عبارتی دیگر سازندگان سیمز تا جای ممکن سعی کرده‌اند که مخاطبان، سیمز را شبیه‌سازی درنیابند که نوع خاصی از زندگی را به مخاطب القا می‌کند. در این جهت باید این نکات را در نظر آورد:

۱. واحد پولی در سیمز مختص به خود (Simoleon) و خیالی است.
۲. شهری که زندگی در آن جریان دارد، بی‌نام است و در طراحی

آن سعی شده تا حتی شهر خاصی را هم تداعی ننماید.

۳. زبان خاصی در سیمز وجود ندارد و تمام شخصیت‌های درون بازی با الفاظ نامفهومی با هم به گفت‌وگو می‌پردازند که به زبان simlish شهرت یافته و الهام گرفته از چند زبان مختلف است.

۴. هیچ شائبه‌ای از نژادپرستی در سیمز وجود ندارد. شخصیت مجازی می‌تواند تقریباً از بین تمامی انواع نژادها انتخاب نماید. در مجموع می‌توان این نتیجه را گرفت که سازندگان، چشم به بازار جهانی داشته و نمی‌خواسته‌اند، هیچ جامعه‌ای را از جهت برد اثرگذاری از دست بدهند. همچنین برای فراگیرتر شدن بازی سیمز، سازندگان آن از به کار بردن محتوای آسیب‌رسانی که رده سنی بازی را بالا می‌برند (برخلاف جریان غالب بازی‌های معروف آمریکایی) به شدت پرهیز می‌کنند تا همه سنین بتوانند سیمز را بازی کنند.

از جهتی دیگر، سیمز یک بازی کمال‌گراست؛ به این معنا که در سیمز، شاهد هیچ نوع رنج، سختی و مصایب دنیای واقعی نیستیم؛ در واقع سیمز بازی شاد و مفرحی است که فقط و فقط برای التذاذ مخاطبان جهانی طراحی شده است. می‌توان گفت که این بازی شبیه‌سازی زندگی خوب و شیرین است. در سیمز همه چیز بر وفق مراد است، در فضای شهری هیچ‌گونه ازدحام، درگیری، آلودگی و سروصدایی نیست. در بازی، جرم تعریف نشده و حضور پلیس، کم‌رنگ و بسیار غیر مؤثر است. در این بازی، بیماری وجود ندارد و هیچ‌یک از شخصیت‌های بازی بیمار نمی‌شوند. همچنین در بازی از مشاغل سخت، خبری نیست. این‌ها شواهد طراحی یک زندگی ایده‌آل و شاد به زعم سازندگان سیمز است.

واقعیت بازی سیمز

برخلاف آنچه سازندگان سیمز درصدد نمایش آن از خود هستند، سیمز شبیه‌ساز جامعه‌ای مبتنی بر نظام اقتصاد سرمایه‌داری است. در واقع ایده سازندگان این بازی، آن است که بازیکن به موازات درک اصول زندگی در این جامعه مجازی و فهم وظایف خود به مثابه یک



شده، مشروعیت همجنس‌گرایی است. این مشروعیت به نحوی است که دو همجنس علاوه بر اینکه می‌توانند با هم ارتباط داشته باشند و هم‌خانه شوند، قادرند به طور رسمی با هم ازدواج و حلقه به دست کنند. این مسئله زمانی جلوه می‌کند که ما بفهمیم تنها در چند کشور (کمتر از انگلستان یک دست) است که ازدواج همجنس‌گرایان جواز قانونی دارد و این مورد، موضوعی فراگیر نیست تا در بازی سیمز که مدعی شبیه‌سازی زندگی معیار و بی‌طرفانه است، نمود داشته باشد. مشروعیت بخشیدن به همجنس‌گرایی در راستای تقویت نظام اقتصاد سرمایه‌داری است؛ به این دلیل که طبیعی نمایاندن همجنس‌گرایی، دری است به سوی انحراف‌های جنسی دیگر و عمومی‌تر شدن آن که منجر به فروش بیشتر ابزار و وسایل جنسی و در کل کالاها و خدمات مرتبط می‌شود. با توجه به حرص بی‌پایان گزینه جنسی انسان، سودآوری چنین سودایی، تضمین شده و فزاینده است. همچنین تشویق به همجنس‌گرایی موجب از هم پاشیدگی هر

شهروند لیبرال، شیفته و حیران زندگی در محیطی رؤیایی شود. سیمز نمایش طبقه مرفه در نظام سرمایه‌داری است و از طبقه ضعیف و افشار کارگر، در این بازی جلوه‌ای نمایان نیست. این راهبردی برای قرار دادن مخاطبان در محیطی مملو از خوشی است که موجب غفلت از کاستی‌ها و نقایص بنیادین نظام سرمایه‌داری شود. تمامی خانه‌ها در بازی ویلایی است، تفریحات موجود در بازی متعلق به افشار پر درآمد در زندگی واقعی است؛ مانند ماساژ و اسپا. همچنین بازی طوری طراحی شده که حس محدودیت در بازیکن به حداقل برسد. قوه قهریه که در هر جامعه‌ای از الزامات است، در بازی حضور بسیار کم‌رنگی دارد.

سahedy دیگر بر اینکه سیمز مبلغ و مروج زندگی در جامعه مبتنی بر نظام سرمایه‌داری است، مصرف‌زدگی و تجمل‌گرایی موجود در بازی است. این دو مقوله از ارکان ثبات نظام سرمایه‌داری هستند که اگر به طور مداوم این مناسبات باز تولید نشده و کم‌رنگ شوند، بقای این نظام با چالش‌های جدی مواجه خواهد شد؛ از این رو، نظام سرمایه‌داری همواره در پی ترویج فرهنگ مصرف‌زدگی و تجمل‌گرایی برای ایجاد تقاضاهای کاذب در مردم و به عبارت بهتر استمرار تولید، تأمین بازار و افزایش سرمایه است. بازی به گونه‌ای طراحی شده که «خرید» انگیزه مسلط پیشبرد بازی است؛ به این معنا که انگیزه ادامه دادن به بازی، خرید بیشتر و بیشتر است. در بخش خرید کردن در بازی، موسیقی، ابزاری برای سازندگان بازی است تا خرید را فعالیتی مفرح‌تر نشان دهند و به آن تشویق کنند؛ به طور کلی شخصیت مجازی در بازی با خریدن کالای گران خوشحال می‌شود و امتیاز مثبت می‌گیرد و هر چه این کالا گران‌تر، امتیاز مثبت بیشتر. در بازی، مأموریت‌هایی برای پیشرفت به بازیکن اعلام می‌شود که باید انجام دهد؛ از جمله این مأموریت‌ها، خرید کالایی گران‌قیمت است. تبلیغ تجمل‌گرایی تا حدی است که حتی فرشته مرگ هم ساعتی طلا به دست دارد. امکانات رفاهی شهر، نوع غذاهای موجود در بازی و لوازم منزل حاکی از زرق و برق فراوان در این بازی است.

موضوع دیگری که به طور نامحسوس و مغرضانه در بازی نهاده

چه بیشتر نظام خانواده سنتی و شکل‌گیری هر چه بیشتر خانواده‌های همجنس خواهد شد که براساس واقعیت موجود، این خانواده‌ها پول بیشتری را برای مد لباس، وسایل خانه و دکوراسیون خرج می‌کنند. مؤلفه‌های بسیار بیشتری را در دلالت بر هژمونیک بودن این بازی می‌توان ذکر نمود؛ از جمله اینکه نیازهای شخصیت مجازی بازی حتی از نیازهایی هم که «مازلو» برای انسان تشخیص داده، کمتر است. اکثر نیازها، مربوط به سطح نخست از نیازهای انسانی می‌شوند، سطحی که تقریباً میان انسان و حیوان مشترک است. از این موضوع می‌شود فهمید که بازی سیمز زندگی را در برآوردن چه نیازهایی تعریف می‌کند. نیازهای تعریف شده در سیمز عبارت‌اند از: «نیاز به رفع گرسنگی، نیاز به استراحت، نیاز به سرگرمی و لذت، نیاز به مسائل بهداشتی و اجابت مزاج و در آخر هم نیاز اجتماعی که بیشتر در بازی، شکلی صوری به خود می‌گیرد»؛ به این معنا که دوستی‌ها عمق ندارند و روابط خانوادگی کاملاً شکلی و از معنا تهی است.

در بازی سیمز به ظاهر، دین لحاظ نشده و حضور ندارد. این در حالی است که بیشتر مردم زمین دین‌دار هستند یا به هر حال توجهی به معنویت دارند، اگر سازندگان سیمز می‌خواستند زندگی معیار را به نمایش بگذارند، باید نقشی را هم برای دین، هر چند محدود، در بازی در نظر می‌گرفتند؛ اما نه تنها به ظاهر، حضوری از دین در زندگی سیمزی وجود ندارد؛ بلکه سیمز گه‌گاه معنویت و دغدغه‌های جدی زندگی بشری را به سخره و شوخی گرفته، بازیکنان را به غفلت می‌اندازد.

در بازی شاهد هیچ نوع عبادتگاهی در سطح شهر و نیز هیچ‌گونه عملی مبنی بر انجام عبادت و دعا نیستیم؛ بلکه موضوعاتی که دین به آن اهتمام دارد همچون مرگ، روح و زندگی پس از مرگ در بازی به شوخی گرفته شده و جنبه دنیوی پیدا کرده‌اند؛ برای مثال در شرایطی خاص شخصیت مجازی می‌تواند به صورت روح، سهل‌تر از قبل به زندگی خود در فضای سیمز ادامه دهد و یا فرشته مرگ می‌تواند در شرایطی خاص با شخصیت مجازی، ارتباط جنسی داشته

باشد و پدر شود. این به غفلت‌اندازی‌ها از آن جهت است که معنویت در زندگی انسانی، مشغولیت‌های بیهوده بیرونی را کاهش می‌دهد و مخالف جریان حرکت نظام سرمایه‌داری است.

برای درک سوگیری طراحی زندگی در سیمز می‌توان به عناصر دیگری نیز در بازی ارجاع داد که موضوع را روشن‌تر کند؛ برای مثال تنها ساز موجود در بازی که شخصیت مجازی می‌تواند با آن موسیقی بنوازد، «گیتار الکتریک» است. همچنین در بازی، محدودیتی برای پیتزا خوردن نیست؛ نه تنها محدودیتی برای خوردن پیتزا وجود ندارد؛ بلکه خوردن هر بار پیتزا، امتیاز مثبتی را به بازیکن می‌دهد که در صورت خوردن سایر غذاها این امکان برای بازیکن به وجود نمی‌آید. سرانجام می‌توان به این موضوع پی برد که سیمز بر خلاف آنچه سازندگان مدعی آن هستند، یک بازی بدون سوگیری نیست؛ بلکه در لایه‌های پنهان خود به تبلیغ سبک زندگی «کاپیتالیستی» می‌پردازد و با توجه به برد اثرگذاری، تصور موفقیت این بازی در رسیدن به اهداف خود دور از ذهن نیست. در ایران با توجه به غیر مجاز شناخته شدن این بازی از سوی نظام ملی رده‌بندی سنی ایران (ESRA)، دامنه توزیع و استفاده از این بازی تا حدی کنترل شده است؛ اما باید همواره این نکته را در نظر داشت که بهترین شیوه برای مصون نگه داشتن مخاطبان از اثرهای سوء این نوع بازی‌ها، آگاهی‌بخشی به آن‌ها درباره محتوای مورد استفاده است.

این راهبردی برای قرار دادن مخاطبان در محیطی مملو از خوشی است که موجب غفلت از کاستی‌ها و نقایص بنیادین نظام سرمایه‌داری شود. تمامی خانه‌ها در بازی ویلایی است، تفریحات موجود در بازی متعلق به اقشار پر درآمد در زندگی واقعی است؛ مانند ماساژ و اسپا.

قراری مبنی بر ترور کردن تک تک عوامل سیاسی ایالات متحده را تنظیم کرده‌اند و هر هفت روز یک قربانی را از پا در می‌آورند. سم فیشر که حالا مجبور است علیه گروهی که قبل‌تر در آن عضو بوده، فعالیت کند، تیمی جمع می‌کند و با نام Fourth Echelon عملیات شروع می‌شود. داستان بازی در همین چند جمله خلاصه می‌شود. مأموریت‌های بازی در چندین کشور مختلف و به‌ویژه کشورهای شرقی روایت می‌شود. بخش‌هایی از داستان در شیکاگو، لیبی و ایران دنبال می‌شود. در قسمت‌هایی که بازی در ایران دنبال می‌شود طراحی‌ها مثل بازی Battlefield ۳ به شهرهای عربی و لیبی شبیه است. هیچ نشانه‌ای از ایرانی بودن در شکل و قیافه سربازان دشمن نیست. اشکالات مکالمه سربازان و طراحی چهره، لهجه و... را فقط یک شخص ایرانی می‌تواند متوجه شود. لیست سیاه، داستانی را در پی می‌گیرد که نه پیچیدگی خاصی دارد و نه پایان‌بندی خیلی حساس و یا هیجان‌انگیز.



سه میلیون نسخه‌ای بازی توانست انگیزه‌ای به یوبی‌سافت ببخشد که بازی‌سازی از این عنوان را در PSN عرضه نماید.

داستان بازی

داستان لیست سیاه دقیقاً از جایی شروع می‌شود که سم از طرف رئیس جمهور آمریکا مأمور می‌شود که رهبری گروه تازه‌کاری را با نام Fourth Echelon بر عهده بگیرد. این گروه موظف است طی چند روز گروه مخالفان یعنی Third Echelon را از بین ببرند. سم فیشر که حالا ظاهری جدید پیدا کرده و جوان‌تر شده است، موظف است لیست دوازده نفری را که به لیست سیاه (Blacklist) شهرت دارد از بین ببرد. این گروه که متشکل از تعدادی تروریست است،

اسپلینتر سل^۱

نقطه شروع «اسپلینتر سل» در سال ۲۰۰۲ بود. این بازی یکی از اولین بازی‌ها در سبک مخفی‌کاری و شوتر سوم شخص به حساب می‌آید که یکی از دلایل محبوب بودن آن وجود اسم تام کلنسی (Tom Clancy) روی این بازی است.^۲

این بازی در نوامبر سال ۲۰۰۲ برای رایانه‌های شخصی، کنسول‌ها و لینوکس منتشر شد. موتور پایه بازی آنریل انجین ۲ بود که قابلیت این را داشت که با کمک فرار از سایه‌ها از چشم دشمنان دور ماند. به گفته وب سایت IGN این بازی بهترین بازی در سال انتشارش بوده است و فروش

1 . <http://www.ghanavat.qido.ir>
2 . SPLINTER CELL

سایلنت هیل^۱

نوجوانی که این بازی را طی چند روز و حتی چند ماه تمام می‌کند، یا باید اعصابی از فولاد داشته باشد یا ذهنی کاملاً فروریخته که چنین فضایی را می‌تواند در مدت زمانی طولانی تحمل کند.^۲

دنیایی حاصل از رنج و درد دختری، جهانی موازی در ذهن کودکانمان خلق می‌کند. دنیایی که وحشت و درد، جزو جدایی‌ناپذیر آن است و کودکانمان را به پوچی می‌کشانند. دنیایی که خدایش برساخته‌ی اذهانی دردکشیده و قلب‌هایی ملامال از نفرت است. دنیایی خشن و پر تألم که هر لحظه، سرگشتگی را به کودکان ما اهدا می‌کند. مذهب زجر و نفرت و خداوندی که از خشنودسازی مردم عاجز است. این جمله، مذهب سایلنت هیل را به‌تمامه به نمایش می‌گذارد.

داستان بازی

داستان توسط هری و دخترش چریل شروع می‌شود. این دو که برای تفریح به شهر سایلنت هیل می‌روند در میانه‌ی راه تصادف می‌کنند. هری که بیهوش شده بود، پس از بیداری متوجه می‌شود که دخترش نیست. بنابراین به دنبال او داخل

1. silent hill.

2. <http://www.tebyan.net>.

می‌کردند در وجود آلسا جای گرفته است؛ اما آلسا به‌طور کامل نسوخته و زنده می‌ماند. او که سال‌ها رنج می‌کشید، در ذهنش دنیایی پرکینه را خلق می‌کند. بنابراین حاصل کینه و رنج آلسا دنیایی پر از درد می‌شود که هر شب با صدای آژیر آغار می‌شود؛ یعنی رنج ذهنی یک دختر، دنیایی می‌سازد که همه را در خود غرق می‌کند. همچنین به سبب یک طلسم، روح یا نفس مادر آلسا هنگام سوختن دو پاره می‌شود و نفسی مهربان از وجود آلسا جدا شده، در قالب نوزادی به پرورشگاه منتقل می‌شود. بعدها، هری و همسرش که صاحب فرزند نمی‌شدند، او را به فرزند قبول می‌کنند و نام چریل را بر او می‌نهند. آلسا نشانه‌هایی

شهر سایلنت هیل می‌شود؛ اما ناگهان با صدای آژیر، فضایی جهنمی شکل می‌گیرد. این فضای رعب‌انگیز هر شب با صدای آژیر آغاز می‌شود و نزدیک صبح با همان صدا پایان می‌یابد. در این شرایط بین این دو آژیر، خدای قرمز با کلاهی مخروطی، آهنین و بزرگ در حالی که شمشیری بسیار بزرگ در دست دارد، ظاهر می‌شود و به قتل عام هر که مقابلش ببیند، می‌پردازد. هیولا، موجودات عجیب و بسیار کریه در همین فضاست. هری پس از عبور از چندین مرحله پیچیده، متوجه می‌شود اعضای این شهر سال‌ها قبل دختری کوچک و بی‌گناه را به نام آلسا (Alessa) به جرم فرزند گناه بودن می‌سوزانند. دلیل اصلی قربانی نمودن او، آزاد نمودن خدایی بود که گمان



را در شهر باقی نهاده تا خدا را در خلقت جدید خود، عاجز کند؛ اما در ادامه، با تلاش‌های هری، برنامه‌های آلسا ناتمام مانده، با تلفیق دو قسمت روح وی، مقدمات تولد دگرباره خدا فراهم می‌شود.

از این پس و در قسمت‌های بعدی این بازی، داستان، حول بازگشایی زوایای پنهان سایلنت هیل گردش می‌کند. در قسمت دوم، ساندرلند به دنبال یافتن نشانه‌هایی از همسرش که سال‌ها قبل مرده است به سایلنت هیل می‌رود. در قسمت سوم بازی، هیدر از دست پلیس‌ها می‌گریزد و به سایلنت هیل پای می‌گذارد. در این قسمت با نشانه‌هایی که هری برای او گذارده است، روبه‌رو می‌شود و در نهایت جنین خدا تولد می‌یابد.

در قسمت بعد، تونش‌د با سالیوان درگیر می‌شود. سالیوان در یکی از واحدهای آپارتمان تونش‌د زندگی می‌کرده است. او که مادرش را از دست داده بود، گمان می‌کرد مادر واقعی‌اش در خانه تونش‌د است. از جهتی دیگر برای پاک نمودن کادرش قصد داشت تشریفات به نام ۲۱ مرده را انجام دهد و تونش‌د بیست و یکمین نفر بود. در اصل در این قسمت از بازی، دنیای درد و وحشت برساخته ذهن سالیوان بود و او جای آلسا را پر کرده بود. سالیوان قبل از آن سه همسایه دیگر را نیز کشته

بود. همچنین در ادامه متوجه می‌شویم صاحب این آپارتمان، پدر ساندرلند، نقش اول قسمت دوم بوده است.

گریدی نقش اصلی قسمت پنجم بازی است. او راننده‌ای است که پس از تصادف، به دنبال دختری می‌گردد که با قرار گرفتن مقابل کامیون، موجب تصادف می‌شود. در ادامه در می‌یابد که آن دختر همان آلسا است که دیگر باره قدرت گرفته است. او با کنار هم گذاردن قطعاتی مثلثی، وسیله‌ای می‌یابد که آلسا با استفاده از آن قدرت می‌گیرد. این وسیله، چیزی است که هری در قسمت اول بازی از آن استفاده می‌کرد. در

قسمت ششم بازی، شِفرِد، در پی خوابی به شهر سایلنت هیل می‌رود. این امر، او را درگیر ماجراهایی می‌کند که در نهایت به هویت خانوادگی خویش پی می‌برد.

مذهب سایلنت هیل (silent hill)

برای آنکه نقدی کامل در خصوص بازی سایلنت هیل داشته باشیم لازم است در ابتدا مذهب و فرقه موجود در این بازی را دریابیم. به عقیده این گروه، مردم زمانی بسیار رنج می‌کشیدند و قلبشان مملو از نفرت و کینه بود. سال‌ها مبارزه می‌کردند؛ اما مرگی انتظارشان را نمی‌کشید، عمری جاودانه داشتند؛ اما با وجود زجر و دردی دائمی، آرزوی



سیر می‌کند. ابتدای بازی، هری که وارد شهر سایلنت هیل می‌شود، دانه‌های سفیدی می‌بیند که گمان می‌کند برفی بی‌موقع در تابستان باریده است؛ اما در ادامه متوجه می‌شود این دانه‌های سفید، خاکستر هستند. در طول تمام بازی، فضای مه و خاکستر، ترکیب رنگ مشکی، نارنجی و قهوه‌ای، استفاده مداوم از آتش در تمام ارکان شهر و... فضایی توهمی و برزخ‌گونه را به ذهن متبادر می‌کند. در این بازی جواب «دو دو تا» چهار نمی‌شود؛ زیرا اصلاً قاعده، قانون و نظمی بر شهر، حکم‌فرما نیست. این فضا که ترنس مدرنیسم نامیده می‌شود، در فضای ماوراء الطبیعی می‌گذرد. خدا مخلوق درد و شیطان زاییده تلفیق روح دختر و اعمال مردمان شهر است. بنابراین این بازی، یک بازی دینی است.

دنیای رنج و ذهن‌های فرو ریخته

همان‌گونه که از داستان بازی مشخص است، رنج و درد، پایه بازی به شمار می‌رود. رنج است که دنیای بازی را تعیین می‌کند. زجر و بیگانگی است که خدا و شیطان را خلق می‌کند. موجوداتی که هر یک به سبب رنجی که در دوران زندگی خویش دیده‌اند تغییر چهره می‌دهند، چه بر سر ذهن کودکانمان می‌آورد؟

آنکه در نهایت از دنیا رفت؛ اما در لحظات آخر عمر، وعده داد که باز خواهد گشت و بهشت موعود را تکمیل خواهد نمود.

مردم سرگشته به دنبال راهی برای بازگرداندن خداوند هستند تا بهشت را برپا کند؛ اما طی سالیان دراز به این فکر می‌افتند، در عین تلاش برای بازگرداندن خدا، خود بهشت را دست و پا کنند. به عقیده اعضای این فرقه، روح قدرتی بسیار زیاد دارد که حتی توان خلق خداوند را نیز دارد. بنابراین بهشت را نیز می‌تواند خلق کند. تنها کافی است تمامی مردم به اسطوره‌ای واحد ایمان بیاورند و قدرت روح‌های گوناگون با یکدیگر جمع شوند؛ اما عملاً چنین اتفاقی رخ نخواهد داد؛ زیرا خالق، انسان‌ها هستند و انسان‌ها نیز هیچ‌گاه کامل نبوده‌اند تا مخلوقاتشان کامل از آب در آید. نمونه کامل آن، خداوند است که کامل نبود و به مرور زمان از دنیا رفت. همین عوامل است که سایلنت هیل را دچار مصیبتی بزرگ می‌کند. عقایدی شیطان‌پرستانه و سادیسمی، این فرقه را در خود هضم می‌کند تا جایی که دختر بچه‌ای معصوم را می‌سوزانند تا به وسیله پاک نمودن شهر، خداوند را بازگردانند.

قاعده بی‌نظمی در ماوراء

این بازی در فضایی توهمی و برزخ‌گونه

مرگ می‌کردند. سپس از مردی که ماری به خورشید عرضه داشته و برای رستگاری دعا می‌کند و زنی که علفی به خورشید می‌دهد و برای شادی عبادت می‌کند، خداوند به دنیا می‌آید. خدا یا موجودی که آن را خدا می‌انگارند، تصمیم می‌گیرد به دنیا گام بگذارد تا درد و رنج مردم را کاهش دهد و به نوعی قدرت خویش را از خداوند تنفر و زجر مردم می‌گیرد. بدون این رنج‌ها، قدرت خداوند، تمام می‌شود.

خدا زمان را ساخت و آن را به شب و روز تقسیم کرد. همچنین راه رستگاری را به مردم نشان داد و امید و شادی را به آنان بخشید و فناپذیری را از آن‌ها گرفت. سپس موجوداتی را خلق نمود تا مردم را به پرستش و اطاعت خویش دعوت کنند. خدایان ثانویه و فرشتگان از آن جمله‌اند. خدایان ثانویه متشکل از دو خدا می‌باشند: خدای قرمز و خدای زرد. در آینده، خدای قرمز در تحلیل بازی، کاربرد خواهد داشت. خداوند تصمیم می‌گیرد برای آنکه مردم به سعادت کامل دست یابند و خوشحالی دائم بیابند، بهشت را خلق کند؛ اما در نیمه عملیات عمرانی! به این دلیل که توان بسیاری از خدا گرفت نیروی خداوند پایان یافت. همچنین به این دلیل که مردم دیگر همچون گذشته غمگین و دردآلود نبودند، قدرت خداوند رو به نابودی نهاد تا



این سختی‌ها و دردها مقاومت کند و به همین دلیل، بیشتر این مردم به درون دنیای دیگر (Otherworld) خودشان کشیده شدند...؛ ولی تمام خاطرات و احساسات این مردم توانست حتی بعد از مرگشان به زندگی در این شهر ادامه دهد و با ترکیب شدن با خاطرات و احساسات مردم دیگر توانست تبدیل به یک Otherworld جدید شود که ترکیبی از ترس‌ها و دنیاهای مردم مختلف بود و در هر قسمت از بازی Silent Hill ما قدم به این دنیا می‌گذاریم؛ ولی با دیدگاهی متفاوت» (پیرامید؛ برای داستان بازی تپه خاموش) طبعاً کودکی که روزهایتمادی در فضای وهم‌آلود این بازی غرق می‌شود، دنیایی توهمی در ذهنش پرورانده و از خود، بیگانه خواهد شد.

بازیکن عموماً مجبور است از میله، چوب، آچار و وسایلی شبیه به آن برای کشتن این موجودات فوق وحشتناک استفاده کند. نوجوانی که این بازی را طی چند روز و حتی چند ماه تمام می‌کند، یا باید اعصابی بسیار قوی یا ذهنی کاملاً فروریخته داشته باشد تا چنین فضایی را به صورت طولانی تحمل کند و البته بعید است که نوجوانان ما چنین باشند.

موجوداتی که مشخص نیست چگونه به فکر سازندگان این بازی رسیده است. موجودات عجیبی که تنها عقل‌های بیمار، توان طراحی آن‌ها را دارند.

این عوامل را بگذارید کنار صدای ممتد زنگ یا «خش خش» رادیو و همچنین فضای تاریکی که بازیکن را مجبور به استفاده از چراغ قوه می‌کند. بازی سعی در رعب‌انگیز کردن فضا در بالاترین سطح ممکن دارد. از جهتی دیگر بازیکن عموماً مجبور است از میله، چوب، آچار و وسایلی شبیه به آن برای کشتن این موجودات فوق وحشتناک استفاده کند. نوجوانی که این بازی را طی چند روز و حتی چند ماه تمام می‌کند، یا باید اعصابی بسیار قوی یا ذهنی کاملاً فروریخته داشته باشد تا چنین فضایی را به صورت طولانی تحمل کند و البته بعید است که نوجوانان ما چنین باشند.

جهان موازی و توهم‌های کودکانه

«درد... زجر کشیدن... نفرت... این احساسات همیشه به همراه تاریخچه و خود شهر بوده‌اند... زمان می‌گذشت... از زمان قربانی کردن‌های مردم بومی این منطقه تا به وجود آمدن جنگ داخلی بین مردم... ذهن مردم این شهر در این سالیان سعی می‌کرد که در برابر این زورگویی‌ها و

خاتمه

بحث‌هایی بسیار فراتر از این می‌توان درباره این بازی ارائه داد. نگرش جنسی و شهوانی در کل این بازی، جاری است. درد و رنج، نقطه حرکت بازیکن است. فضای وهم‌آلود، خدای خودساخته، شیطان بسیار قوی، مذهب تاریکی، صدهای ممتد ناراحت‌کننده، هیولاهای عجیب، قتل‌های چندش‌آور و... ذهن کودکانمان چه می‌شود؟ در انتظار چه آینده‌ای برای نوجوانان باید باشیم؟

میدان نبرد ۳

در نگاه اول، این بازی، یک بازی تیراندازی است. در این بازی، مثل خیلی بازی‌های جنگی دیگر شما نقش سرباز ارتش آمریکا را دارید که می‌خواهید برای آزادی، امنیت و مبارزه با تروریسم با اشرار و تروریست‌ها مبارزه کنید؛ اما تروریست‌های این بازی با بازی‌های دیگر تفاوت‌هایی دارند.^۲

داستان بازی

در سال ۲۰۱۴، گروه‌بان دوم بلک برن (Blackburn) از اعضای نیروی دریایی آمریکا همراه گروهی به منظور مبارزه و مقابله با عملیات‌های تروریستی گروه PLR به سلیمانیه عراق اعزام می‌شوند. این گروه آمریکایی مأموریت دارند تا یک پایگاه تسلیحات شیمیایی را که در اختیار «PLR» است شناسایی کنند. آخرین مکان شناسایی شده این پایگاه، بازاری است که به وسیله یک گروه تروریستی شیعه مذهب به نام «پی. ال. آر.» (PLR) کنترل می‌شود. سپس گروه‌بان بلک برن و گروهش برای دستگیری یک تروریست مهم و با ارزش این گروه به نام «البشیر» (Al-Bashir) که ملیت ایرانی دارد، به سمت تهران فرستاده می‌شوند.

هنگام عملیات جستجو در تهران، گروه‌بان بلک برن و گروهش در می‌یابند که «پی. ال. آر.» به چند دستگاه از تجهیزات هسته‌ای قابل حمل روسی دست یافته‌اند که هر کدام از آن‌ها می‌تواند یک شهر بزرگ را کاملاً ویران کند؛ اما گروه‌بان بلک برن که متوجه قدرت بسیار زیاد گروه «پی. ال. آر.» می‌شود، از ارتش آمریکا درخواست کمک می‌کند. برای همین، کاروان نظامی «ام ۱ آبرامز» (Abrams M1) که به وسیله سرجوخه «میلر» هدایت می‌شود، برای کمک به گروه «بلک برن» آماده می‌شوند. سرجوخه «میلر» به گروه «بلک برن» کمک می‌کند تا به وسیله بالگرد

از مهلکه فرار کنند. پس از فرار گروه بلک برن، سرجوخه میلر مورد حمله شدید PLR قرار می‌گیرد و به وسیله PLR اسیر می‌شود. سرجوخه «میلر» بلافاصله به وسیله «سلیمان» و «البشیر» به طرز وحشیانه‌ای سر بریده می‌شوند و ویدئوی اعدام وی تهیه و منتشر می‌شود؛ درست مثل کاری که القاعده در دنیای واقعی انجام می‌دهد. پس از آن، گروه آمریکایی دیگری که برای کمک به بلک برن و سرجوخه میلر وارد تهران شده‌اند، موفق می‌شوند، البشیر را دستگیر کنند.

البشیر که هنگام دستگیری در وضعیت وخیمی به سر می‌برد در آخرین جملات خود می‌گوید سلیمان به او خیانت کرده است و قصد دارد روز چهاردهم اکتبر دو سلاح هسته‌ای مفقود شده را در نیویورک و پاریس منفجر کند. پس از آن نیروهای آمریکایی به شمال ایران می‌روند، جایی که ویلای شخصی به اسم کافاروف در آن قرار دارد. کافاروف کسی بوده که سلاح‌های هسته‌ای را از روسیه دزدیده و آن‌ها را به سلیمان فروخته است و اکنون آمریکایی‌ها قصد دارند او را دستگیر کنند. در حین عملیات، نیروهای آمریکایی با نیروهای روسیه که آن‌ها هم برای دستگیری کافاروف اقدام کرده‌اند درگیر می‌شوند و در حالی که نیروهای آمریکایی برای راه‌یابی به ویلای کافاروف تلاش می‌کنند، یک تیم سه نفره از نیروهای ویژه روسیه موفق به دستگیری کافاروف می‌شوند و پس از بازجویی از وی، از نقشه سلیمان با خبر می‌شوند. مدتی بعد بلک برن هم موفق به ورود به ویلای کافاروف می‌شود و آنجا با دیما برخورد می‌کند.

در طول بازجویی CIA از بلک برن، گروه سه نفره روسیه‌ای به پاریس می‌روند تا جلوی وقوع انفجار هسته‌ای را بگیرند؛ اما موفق نمی‌شوند و سلیمان به وسیله سلاح هسته‌ای خود شهر پاریس را منفجر می‌کند و ۸۰ هزار شهروند بی‌گناه این شهر را از بین می‌برد؛ این در حالی است که بازجوهای CIA حرف‌های بلک برن را مبنی بر دخالت سلیمان در اعمال تروریستی باور نمی‌کنند؛ برای همین بلک برن که دیگر راهی برایش نمانده از محل بازجویی فرار می‌کند و خود را به

1 . Battlefield3.

2 . <http://www.tebyan.net>.



تروریستی بسیار خطرناک ایرانی معرفی شده‌اند که به زبان فارسی صحبت می‌کنند و فحش‌های رکیک آن‌ها به آمریکایی‌ها حاکی از اوج تنفر آن‌ها از نظامیان آمریکایی است. جالب‌تر اینکه در شهر به اصطلاح سلیمانیه عراق، با افرادی مواجه می‌شوید که به زبان فارسی صحبت می‌کنند و پلاک ماشین‌ها، ایرانی است و البته در پلاک یکی از ماشین‌ها به جای شماره نوشته شده «نشانه تهران».

کدها و نشانه‌های بازی، باعث شده تا بسیاری فکر کنند این گروه به پژاک یا حتی منافقین اشاره دارد؛ اما نشانه‌هایی که در بازی وجود دارد نشان می‌دهد هدف اصلی از «پی. ال. آر.» گروه دیگری است. نظامیان «پی. ال. آر.» گروهی ایرانی معرفی شده‌اند که در داخل و خارج مرزهای ایران از

سلیمان می‌رساند تا جلوی انفجار را بگیرد. بالاخره پس از درگیری‌های فراوان، سلیمان به وسیله بلک برن کشته می‌شود و بلک برن سلاحی را که قرار است در نیویورک منفجر شود در اختیار می‌گیرد و از ویرانی نیویورک جلوگیری می‌کند و هزاران شهروندش نجات پیدا می‌کند. در واقع در پایان بازی ارتش آمریکا گروه تروریستی و ایرانی «پی. ال. آر.» را نابود کرده و دنیا را از خطر عملیات‌های تروریستی این گروه نجات می‌دهد.

«پی. ال. آر.»

«PLR» مخفف شده «People's Liberation and Resistance» به معنای «گروه آزادی و مقاومت مردمی» است. «پی. ال. آر.» گروه

شد و خبرگزاری‌ها با انتشار خبری از احتمال ترور وی به وسیله دولت آمریکا پرده برداشتند. طبق این خبر «جک کین» فرمانده سابق نیروی زمینی ارتش آمریکا که در کنگره حضور داشت گفت: «چرا آن‌ها را به قتل نرسانیم؟ چرا ما عامدانه آن‌ها را ترور نکنیم؟»

همچنین، یکی از کارشناسان مؤسسه دفاع از دموکراسی گفت: «فکر نمی‌کنم بتوانید بدون به قتل رساندن یکی از آن‌ها، مرعوبشان کنید. قاسم سلیمانی خیلی زیاد سفر می‌کند، بروید، او را دستگیر کنید یا به قتل برسانید!» آیا هیچ عقل سلیمی باور می‌کند وقوع این اتفاقات با این توالی زمانی می‌تواند کاملاً تصادفی و این تحلیل فقط توهم توطئه باشد؟ دوم: نگهداری از بمب اتمی در خزانه بانکی در پایتخت ایران، بانکی که در آن اثری از ریال نیست و فقط دلار دیده می‌شود و اتفاقاً شباهت زیادی به بانک مرکزی ایران دارد.

سوم: نمایش صندوق صدقات در تهران که بر روی آن‌ها نمادهایی حک شده که اعلام می‌کند از پول این صندوق‌ها برای ایجاد هرج و مرج در سراسر دنیا استفاده می‌شود؛ یعنی بتلفیلد ۳ به تمام مخاطبانش می‌گوید که پول‌هایی که ایرانی‌ها در صندوق صدقاتشان می‌اندازند، برای ایجاد هرج و مرج و عملیات تروریستی در دنیا استفاده می‌شود.

سخن پایانی

در آخر می‌شود گفت بازی میدان نبرد ۳ به طور عجیبی سعی می‌کند ایران و ایرانی‌ها را مردمی تروریست، مخالف آزادی و قاتل معرفی کند و از آن طرف هم آمریکا را منجی دنیا و مدافع آزادی و حقوق بشر نشان دهد که ایران را در این جنگ شکست می‌دهد. متأسفانه این بازی پر است از اهانت به ایرانی‌ها و با توجه به مطالبی که گذشت در می‌یابیم جلوه‌های ضد ایرانی این بازی اصلاً اتفاقی نبوده و مدت‌ها برای این پروژه ضد ایرانی تلاش شده است.

تهران گرفته تا سلیمانیه و پاریس و نیویورک فعالیت‌های نظامی و تروریستی انجام می‌دهند. در بازی متوجه می‌شویم نظامیان «پی. ال. آر.» مسلح به سلاح‌هایی چون کلاشینکف و ژ-۳ هستند، سلاح‌هایی که به ترتیب سلاح سازمانی سپاه پاسداران انقلاب اسلامی و ارتش جمهوری اسلامی ایران است. اسلحه دیگری که در اختیار «پی. ال. آر.» هست سلاح «خیبر ۲۰۰۲» است. به نظر شما پژاک و منافقین از خیبر ۲۰۰۲ استفاده می‌کنند؟! از طرف دیگر در زمان حمله به تهران، شما با سازمان‌های نظامی ایران چون سپاه و ارتش مواجه نمی‌شوید؛ بلکه صرفاً با «پی. ال. آر.» درگیر می‌شوید، گروهی که به ادوات نظامی چون سلاح‌های سازمانی نظامیان ایران، تانک، بالگرد، هواپیما، خودروهای نظامی و... مجهز هستند. آیا برداشت شما غیر از این است که «پی. ال. آر.» نه یک گروهک نظامی تروریستی بلکه در حقیقت، سازمان رسمی نیروهای نظامی ایران است؟ به نظر شما «پی. ال. آر.» چیزی جز سپاه پاسداران و ارتش جمهوری اسلامی ایران است؟

سلیمان

کل بازی میدان نبرد ۳ حول محور سلیمان می‌چرخد؛ نظامی تروریستی که محدود به مرزهای جغرافیایی ایران نیست و حوزه عمل او در عراق، فرانسه، آمریکا و... است و به همین دلیل بسیار سفر می‌کند، شخصی باهوش که حتی توانایی فریب و جلب اعتماد بخشی از نیروهای امنیتی آمریکا داشته، اما در عین حال تفکرات ضد غربی و مخصوصاً ضد آمریکایی دارد و به همین منظور قصد عملیات تروریستی و انفجار بمب هسته‌ای در آمریکا دارد و چنان قدرتمند است که می‌تواند با سلاح هسته‌ای خود پایتخت فرانسه را با خاک یکسان کند. مرحله نهایی بازی هم درگیری با سلیمان است و می‌شود گفت سلیمان، غول مرحله آخر بتلفیلد ۳ است. اگر سری به آرشیو اخبار در اینترنت بزنید، به چند راز جالب درباره سلیمان و بتلفیلد ۳ پی می‌برید. اول: پس از انتشار بازی بتلفیلد ۳، جنجال رسانه‌ای غرب علیه سردار سلیمانی فرمانده سپاه قدس آغاز

کال آف دیوتی^۱

کال آف دیوتی در نگاه اول تا آن اندازه بازی جذابی است که بازیکن‌هایش در هر سطح سنی، به فکر حرکت‌های نرم صورت گرفته برای توجیه خشونت‌های نظامی آمریکا و کوبیدن تمامی دشمنان و منتقدان آمریکا نباشند.^۲

به جرئت می‌توان گفت که یکی از مشهورترین و مدرن‌ترین بازی‌های رایانه‌ای سه بعدی، بازی Call of duty (ندای وظیفه) است. یک بازی با محتوای جنگی که به صورت سوم شخص بازی می‌شود و فرد بازیکن در آن، یک نظامی آمریکایی است که مأموریت‌های مختلفی را در مراحل مختلف بازی بر عهده می‌گیرد.

مأموریت‌هایی که البته گاهی به مرگ بازیکن نیز منجر می‌شود و در مرحله بعد هویت یکی دیگر از اعضای گروه جایگزین می‌شود. عمده سناریوسازی‌های بازی کال آف دیوتی یا به قول گیمرها «کال»، بر اساس ماجراهای واقعی جنگ جهانی دوم بوده و برخی دیگر نیز که عمدتاً سناریوهای پیشرفته‌تری دارند، بر اساس فرضیاتی مثل حمله به آمریکا، ترور، جنگ قدرت‌های هسته‌ای و از این قبیل است.

روایت منطقی از یک جنگ واقعی، خطاپذیری معقولانه دشمن و بازیکن، نگاهی واقعی به جنگ‌افزارهای مختلف و به‌ویژه جنگ‌افزارهای روز دنیا و مقدم بودن مؤلفه‌های واقعیت بر جنبه سرگرمی بازی از جمله امتیازاتی است که توانسته است کال آف دیوتی و به‌ویژه modern war fare ۳ یا همان کال آف دیوتی نسخه هشتم را با جذابیت‌های مختلفی برای بچه‌ها و بیشتر از آن‌ها برای بزرگسالان مواجه کند. جذابیت‌های که البته توانسته است سود فراوانی را نصیب شرکت‌های Infinity Ward و treyarch به عنوان دو شرکت اصلی سازنده کال آف دیوتی کند. بر اساس بخشی

از اطلاعات ویکی‌پدیا، کال آف دیوتی (modern war fare3) تنها در فوریه سال ۲۰۱۲ بیش از ۴۰ میلیون کاربر ماهانه فعال داشته است. در واقع این بازی خطرناک، تا آن اندازه مهم هست که حتی هنگام رونمایی نسخه‌های مختلف آن، خبرگزاری‌های بزرگی مثل رویترز نیز نسبت به انتشار اخبار و تصاویر مربوط به رونمایی از کال آف دیوتی اقدام کنند.

نقد

باید اذعان کرد که کال آف دیوتی در نگاه اول، تا آن اندازه بازی جذابی است که بازیکن‌هایش در هر سطح سنی، به فکر حرکت‌های نرم صورت گرفته در این بازی برای توجیه خشونت‌های نظامی آمریکا و کوبیدن تمامی دشمنان و منتقدان آمریکا نباشند. یکی از اهدافی که بازیکنان کال آف دیوتی در تمام طول بازی نسخه‌های modern war fare به دنبال آن هستند، مبارزه با حملات موشکی بزرگ و تروریسم است. مسئله‌ای که البته در سیاست خارجی آمریکا نیز همواره به عنوان توجیه حملات نظامی و دیپلماتیک آمریکا علیه کشورهای مختلفی مثل عراق، افغانستان، کره شمالی و حتی روسیه و ایران مبنای قرار گرفته است.

شما در نسخه‌های مدرن وار فار کال آف دیوتی به دنبال فردی به نام «عمران زاکیف» هستید. پیرمردی با ریشی بلند که جمله «اقتصاد ما را نابود کردند، فرهنگ ما را نابود کردند»، بخشی از سخنرانی او در بازی کال آف دیوتی است. پیرمردی که قصد دارد آمریکا و کشورهای مخالف آرمانش را موشک‌باران کند و البته در این راه با «خالد الاسد» به عنوان یکی دیگر از دشمنانی که تیم آمریکایی بازی به دنبال اوست، همراه و متحد می‌شود. مردی که البته سلف او یعنی «ولادیمیر ماکاروف» (یکی دیگر از دشمنان طرح شده در مجموعه بازی‌های Modern war fare) نیز همین اهداف را دنبال می‌کند و البته مورد حمایت زاکیف هم هست.

1 . Call of duty.

2 . <http://www.bushehr-tebyan.ir>.



در واقع، بازیکن کال آف دیوتی در بازی خود بیش از ۲۳ نوع سلاح سبک روز دنیا و آخرین مهارت‌های فناوری و نظامی آمریکا استفاده می‌کند تا به یک هدف دست یابد و آن جلوگیری از موشک‌باران و وقوع ترور! در جهان است. دو مسئله‌ای که البته به وفور و همواره در ادبیات چهره‌هایی نظیر باراک اوباما، جرج بوش، هنری کیسینجر، کاندولیزا رایس، هیلاری کلینتون، ریچارد هاس و سایر چهره‌های آمریکایی در مواجهه با جهان مطرح شده و می‌شود.

این مدعا که کال آف دیوتی، پادگان مجازی ارتش آمریکا است، ادعای چندان بیراهی نیست. شما در کال آف دیوتی آموزش می‌بینید که با انواع سلاح‌ها و جنگ‌افزارهای آمریکایی کار کنید. آموزشی که البته پیش از آنکه بخواهد به شما نحوه کار مجازی با این سلاح‌ها را آموزش دهد به ذهن شما این مسئله را خطور می‌دهد که آمریکا سلاح‌هایی در اختیار دارد که هیچ دشمنی از شر آن‌ها در امان نیست و این جنگ‌افزارها با قدرت‌های تکنولوژیکی که دارند در مقابل تمام هدف‌های احتمالی اعم از دریایی، هوایی، زرهی و جنگ‌های جدید، کارآمدی قابل توجه و البته تعیین کننده‌ای دارند.

کارآمدی تعیین کننده‌ای که شما در طول بازی به وضوح نیز آن‌ها را در مقابل دشمنان عربی، روسی، آفریقایی و سایر ملیت‌هایی که گاهی در طول تاریخ خود در مقابل آمریکا ایستاده‌اند می‌بینید و تجربه می‌کنید. تفنگ‌هایی که به جای دوربین از رادار استفاده می‌کنند، ریموت‌هایی که امکان کنترل موشک‌های هوا به زمین را به سرباز می‌دهند، سپرهایی که با هیچ گلوله‌ای سوراخ نمی‌شوند، کلت‌های رگباری، بارت‌های (تفنگ‌های نشانه‌زن) پر قدرتی که هدف خاص را در مسافت‌های بالای ۲۵۰۰۰ متر هدف قرار می‌دهند و... همه و همه در کنار هیجانی که استفاده از آن‌ها در نسخه‌های modern war fare کال آف دیوتی به شما می‌دهد، همانند یک ویروس به جان بازیکن وارد می‌شوند و همواره به او آمریکایی بودن این تجهیزات پیشرفته را گوشزد می‌کنند.

سایه اندیشه آمریکایی

دشمن در یکی از راهبردهای خود در هجوم نرم، همواره از هر فضای محرزی که با بینندگان و مخاطبان فراوان همراه باشد، استفاده می‌کند تا مبانی ذهن خود را مطرح کند. مفهومی مثل یک فینال فوتبال که تمام شرکت‌های بزرگ دنیا برای تبلیغ روی پیراهن‌های بازیکن‌ها و یا دور زمین با یکدیگر رقابت می‌کنند.

سازندگان کال آف دیوتی، هنگامی که بازیکن سوم شخص به هر دلیلی می‌بازد (می‌میرد) بر روی صفحه‌ای که گویا تار شدن چشم‌های سرباز پس از مرگ اوست، جملاتی را از چهره‌هایی مثل هنری کیسینجر، کاندولیزا رایس، مارتین لوتر کینگ، لائوتزو و... بر روی صفحه قرار می‌دهند.

جملاتی که به زبان انگلیسی است؛ اما کاربری که یک بازیکن همیشگی محسوب می‌شود، پس از مدتی می‌تواند با خواندن آن‌ها معانی‌شان را نیز متوجه شود. معانی تأکید شده‌ای که از یک تئوری نرم با عنوان «جزیره درخشان بر فراز بلندی» پیروی می‌کنند و هدف اصلی آن‌ها تربیت کردن یک مخاطب (که عموم این مخاطبان در بازی کال آف دیوتی نوجوان و جوان هستند) بر اساس معارف آمریکایی است.

حمله مجازی به دشمنان آمریکا

شما در نسخه جدید کال آف دیوتی و در سایر نسخه‌هایی که با عنوان Modern war fare به بازار عرضه شده‌اند، شاید در عمق هیجانی بازی و در برخی مراحل آن متوجه نشوید که در حال حمله به جنگجویان عرب زبان و در سالی هستید که یک سخنرانی عربی در آن در حال پخش است. اگر مشتری پر و پا قرص صحبت‌های سیدحسن نصرالله بوده باشید، به راحتی شباهت‌های فراوان لحن و صدای آن را با سخنرانی‌های نصرالله درمی‌یابید. شما همین‌طور مشغول بازی هستید و معلوم نیست که گاهی صدای «الله اکبر» که از جانب سربازان دشمن شنیده می‌شود را نیز می‌شنوید یا نه؟ و باید گفت که در واقع اگر حتی شما این صدا را به وضوح نشنوید و یا به آن توجه نکنید، ضمیر ناخودآگاه به راحتی آن را می‌شنود و ضبط می‌کند



و به مرور این حقیقت را در ذهن یک کاربر حک می‌کند که «فریاد الله اکبر، یعنی دشمن، خون و گلوله».

از آمریکای پیشرفته تا جهان سراسر نامدرن

دشمنانی که شرکت‌های سازنده کال آف دیوتی آن‌ها را در مقابل بازیکن قرار می‌دهند، دشمنانی کم‌خرد نشان داده شده‌اند. سربازانی که حمله آن‌ها و روش‌هایی که برای کشتن به کار می‌برند، انسان را به یاد سرخ‌پوست‌ها و آدمخوارها می‌اندازد. سیاه‌پوست‌هایی که کلاشینکف را مانند یک تکه چوب خشک در دست می‌گیرند، سربازان عرب زبانی که سرهای خود را با چفیه پوشانده‌اند، چریک‌هایی که فقط با یک اسلحه سبک ساده می‌جنگند و جلیقه ضد گلوله ندارند و غیره. این در حالی است که بازیگران آمریکایی در کال آف دیوتی و به‌ویژه در نسخه‌های modern war fare جملگی کماندوهای ورزیده‌ای هستند که همواره بر اساس نقشه و اصول روش‌مند به دشمن حمله می‌کنند. به‌ویژه آنکه بازیکن سوم شخص (کاربر) تحت فرماندهی یک کاپیتان یا یک گروه‌بان آمریکایی دیگر قرار دارد و از جانب او راهنمایی می‌شود. (به این تعبیر که مرگ هر از گاهی او هم به دلیل اشتباهات فردی اوست، نه به دلیل نقشه‌ای که ارتش آمریکا طرح کرده است).

این نکته را نباید از یاد برد که در نسخه‌های مدرن کال آف دیوتی، دشمنان گروه آمریکایی، انسان‌هایی نشان داده شده‌اند که با حیواناتی مثل کفتار و یا سگ‌های آدمخوار به دیگران حمله می‌کنند، از سوزاندن اجساد سربازان دشمن ابایی ندارند و به سربازان آمریکایی در اوج مظلومیت!!! و هنگامی که زخمی شده‌اند تیر خلاص می‌زنند. این مفاهیم در ذهن کاربران بازی کال آف دیوتی به راحتی این مفهوم را نمایان می‌کند که دشمنان ارتش آمریکا بیش از آنکه قوی و یا خطرناک باشند انسان‌هایی با تفکرات بدوی هستند که هیچ نشانه‌ای از انسانیت و مدرن بودن در آن‌ها نیست.

انسان‌هایی که حتی مغزهای متفکر آن‌ها نظیر عمران زاکایف و یا ماکاروف نیز فقط به فکر آدم‌کشی و ترورند.



یکی از اهدافی که بازیکنان کال آف دیوتی در تمام طول بازی نسخه‌های modern war fare به دنبال آن هستند، مبارزه با حملات موشکی بزرگ و تروریسم است. مسئله‌ای که البته در سیاست خارجی امریکا نیز همواره به عنوان توجیه حملات نظامی و دیپلماتیک امریکا علیه کشورهای مختلفی مثل عراق، افغانستان، کره شمالی و حتی روسیه و ایران مبنا قرار گرفته است.