

Sanctification of the Savior in Computer Games

Effatolsadat Afzaltousi*
Mohadeseh Shabanirahbar**

Received: 2021/12/03
Accepted: 2022/08/31

Abstract

The hope of the emergence of a divine person and salvation at his hands in the apocalypse is one of the most thoughts of the mankind. The promised Savior will appear to spread justice and salvation in the world, which is presented to the people with signs. In modern times, we see the arrival of these saviors in the context of computer games. Apart from the importance of knowing the promised savior, the onslaught of apocalyptic debates, especially in the millennium of computer games, and the lack of codified information on the subject make it necessary. Until the researcher examines the savior among religions and religions with a categorized look, then searches for the role of savior among computer games. Every ordinary person can be a savior, and the prevailing idea of games is in complete conflict with the promised saviors in religions. This article is a fundamental type that examines the idea of the promised savior among religions and sects in a descriptive-analytical method based on library sources and then analyzes the desecration of the savior character among the selected games with the apocalyptic situation. The goal of the creators of the game is the birth of various saviors who follow a pattern contrary to the pattern of religions, and this is in line with the goal of the countries that support them. In the meantime, they desecrate the character of the savior and ultimately create a bass in public opinion.

Keywords: Myth, The Promised Savior, Videogames, End of time.

* Professor of Art Research Department of Al-Zahra University of Art, Tehran, I.R.Iran
(Corresponding author).

afzaltousi@alzahra.ac.ir

** Senior expert in art research of Al-Zahra University, Tehran, I.R.Iran.

M.iraahbar1996@gmail.com

تقدس‌زدایی از منجی موعود در بازی‌های رایانه‌ای^۱

عفت‌السادات افضل طوسی*

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۰۹/۱۲

محدثه شعبانی‌رهبر**

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۶/۰۹

چکیده

امید به ظهور فردی الهی و نجات به‌دست او در آخرالزمان یکی از فراگیرترین اندیشه‌های بشری است. منجی موعود برای گسترش عدالت و نجات‌بخشی در جهان ظهور خواهد کرد که با نشانه‌هایی برای مردمان معرفی شده‌است. در زمان معاصر ما شاهد ورود این منجیان به بستر بازی‌های رایانه‌ای می‌باشیم. جدا از اهمیت شناخت منجی موعود، هجوم مباحث آخرالزمانی به‌خصوص در میان بازی‌های رایانه‌ای و نبودن اطلاعات مدونی در رابطه با این موضوع ضرورت ایجاد می‌کند، تا پژوهشگر با نگاهی طبقه‌بندی‌شده ابتدا به بررسی منجی در میان ادیان و آیین‌ها پرداخته، سپس نقش منجی را در بین بازی‌های رایانه‌ای جستجو کند. چنین فرض می‌شود که قصد شرکت‌های بازی‌سازی تقدس‌زدایی از شخصیت منجی است که القا می‌کنند هر شخص عادی می‌تواند منجی شود و فکر حاکم بر بازی‌ها با منجی‌های موعود در ادیان در تعارض کامل هستند. این نگاه‌شسته از نوع بنیادی است که به روش توصیفی - تحلیلی با تکیه بر منابع کتابخانه‌ای به بررسی اندیشه منجی موعود در میان ادیان و آیین‌ها پرداخته و سپس با روش میدانی تقدس‌زدایی از شخصیت منجی را در میان بازی‌های منتخب موجود با موضوعیت آخرالزمان تحلیل کرده است. هدف سازندگان بازی تولد منجیان متنوعی است که الگویی خلاف با الگوی ادیان را پیروی می‌کنند و این امر در راستای هدف کشورهای حامی آنها است. در این میان از شخصیت منجی تقدس‌زدایی کرده و در نهایت سبب ایجاد یأس در افکار عمومی می‌باشند.

واژگان کلیدی: آخرالزمان، اسطوره، بازی‌های رایانه‌ای، منجی موعود.

۱. این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده دوم تحت عنوان «اندیشه منجی در ادیان و اساطیر با بررسی بازی‌های رایانه‌ای» در دانشکده هنر دانشگاه هنر دانشگاه الزهرا (سلام‌الله‌علیها) به راهنمایی نگارنده اول است.
* استاد تمام گروه پژوهش هنر دانشگاه هنر دانشگاه الزهرا سلام‌الله‌علیها، تهران، جمهوری اسلامی ایران (نویسنده مسئول).

afzaltousi@alzahra.ac.ir

** کارشناس ارشد پژوهش هنر دانشگاه الزهرا سلام‌الله‌علیها، تهران، جمهوری اسلامی ایران.

M.iraibar1996@gmail.com

مقدمه

اندیشه نجات به‌وسیله منجی از فراگیرترین اندیشه‌های بشری است. سراغ این اندیشه را می‌توان در همه‌جا، از ادیان و فرهنگ‌های کهن تا جنبش‌های نوپدید دینی گرفته و شاید بعد از اندیشه خدا هیچ فکرتی در میان ابنای بشر چنین فراگیر نشده باشد. کمتر دین و مذهب و مردمی را می‌یابیم که در سر این سودا را نداشته و امید نجات و منجی را در دل نپرورانده باشند. این منجیان که برای نجات‌بخشی و گسترش عدالت در اوج ناامیدی ظهور خواهند کرد؛ با نشانه‌هایی برای مردمان وعده داده شده‌اند. پیام مشترک آنها نجات‌بخشی بشر در تاریک‌ترین و ظلمانی‌ترین بخش تاریخ خواهد بود و بر تشکیل حکومت واحد جهانی بر اساس عدالت و آزادی اتفاق نظر دارند.

در عصر حاضر بیان مفاهیم آخرالزمانی در هنر و سینما چشمگیر است و منجیان زیادی در فیلم‌های هالیوودی به مردم معرفی می‌شوند؛ فیلم‌هایی که در آنها اجنه، شیاطین و موجودهای عجیب و غریب بار اصلی داستان را به دوش می‌کشند که تعداد، پیام و هدفشان بیش از آن است که یک اتفاق به‌نظر برسد. گذشته از تولید فیلم‌های آخرالزمانی که در مقاله‌های زیادی به آنها اشاره شده است، این جریان هدفمند به‌صورت موازی در دیگر عرصه‌ها همچون پویایی‌نمایی، گیم، داستان و همچنین جریان‌های علمی و شبه‌علمی فراتر از یک اتفاق و بلکه به‌صورت یک جریان جلوه می‌کند.

امروزه درصد زیادی از مردم جهان اعم از کودک و نوجوان به انواع بازی‌های رایانه‌ای مشغول و سرگرم می‌باشند. برخی از این بازی‌ها در لایه‌های پنهانی خود به‌معرفی منجیان جدید در مقابل منجی‌های برگرفته از ادیان الهی از جمله اسلام می‌پردازند و به‌طرح مباحث آخرالزمانی تمرکز دارند. حال سؤال اینجاست که آیا میان منجیان ادیان و منجی معرفی‌شده در بازی‌ها تعارضی وجود دارد؟

با یک رصد دقیق درمی‌یابیم که یک تفکر و فرهنگ سری خط‌مشی تولیدات را اداره می‌کند که مفهوم مقدس و مهمی مانند منجی را در حالتی به تصویر می‌کشند که فرسنگ‌ها با حقیقت ادیان الهی فاصله دارد؛ آینده‌ای را که ادیان امیدوارکننده متصور شده‌اند، ناامیدکننده و پوشالی نمایش می‌دهند.

این پژوهش برای دسترسی به هدف با رویکردی توصیفی - تحلیلی در پی آن هست تا مفهوم منجی موعود را که یک کهن‌الگو در میان بشریت است؛ از دیدگاه

دنیای فناوری‌زده امروزی و در بطن بازی‌های نوظهور ویدیویی، که شاید عمر طلوع آنها به ۵۰ سال هم نرسیده است، جستجو کند. سپس پیام‌های پنهانی را که در پی معرفی منجی در بطن این بازی‌ها هست را واکاوی نماید. هدف این نگارش معرفی شخصیت منجی در بازی‌های رایانه‌ای با توجه به تلاش غرب برای معرفی منجیان جدید و قداست‌زدایی از شخصیت منجی موعود است. در این پژوهش ابتدا اندیشه منجی موعود را در میان ادیان و آیین‌های بزرگ دنیا واکاوی کرده و سپس به آموزه منجی در بازی‌های آخرالزمانی پرداخته شده است.

۱. مرور پیشینه‌ها

در ارتباط با موضوع این پژوهش آن‌چنان‌که باید مطالعات زیادی صورت نگرفته است، اما در رابطه با منجی و منجی‌باوری در ادیان توحیدی و در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای مقاله‌ها و کتاب‌های زیادی وجود دارند. در اینجا در دو بخش ابتدا پیشینه‌های مرتبط با مبحث منجی را آورده و سپس پیشینه مقاله‌هایی با موضوع بازی‌های رایانه‌ای را خواهیم آورد که بعضی از آنها یاری‌رسان این پژوهش نیز بوده‌اند.

۱-۱. پیشینه کتاب‌ها و مقاله‌های منجی محور

کتاب گونه‌شناسی اندیشه منجی موعود در ادیان نوشته جمعی از نویسندگان به ویراستاری علمی علی موحدیان عطار (۱۳۸۸) که از جمله پژوهش‌های مرتبط با موضوع مورد بحث است. در این کتاب به بررسی گونه‌شناسانه اندیشه منجی موعود در ادیان زرتشتی، هندو، بودا، چینی، یهودیت، مسیحیت و اسلام با استناد به مدارک و منابع موثق در هر حوزه دینی پرداخته است و از محققان کارگشته در هر یک از ادیان مورد بحث استفاده کرده است و حتی می‌توان گفت کتاب جامع و کاملی درخصوص موعودشناسی ادیان می‌باشد. کتاب منجی در ادیان به قلم شکری زاواردهی (۱۳۸۷) به اندیشه نجات‌بخشی و در ادیان ابراهیمی و غیرابراهیمی پرداخته است و این نجات را در زیر سایه منجی موعود محقق دانسته است که در آخر کتاب تطبیقی اجمالی میان خصوصیات نجات و موعود پرداخته شده است.

علاوه بر منابع فوق‌الذکر مقاله منجی‌باوری در ادیان ابتدایی و ادیان توحیدی توسط

جلالی در سال (۱۳۸۷) نیز اشاره مختصری بر اندیشه منجی موعود در اساطیر اسکانداوی و سلتی، بومیان آمریکا، اساطیر آفریقا، سرزمین هند، اساطیر چین و ژاپن و دین زرتشت، یهودیت، مسیحیت و اسلام می‌کند و سعی دارد به شناخت و بررسی ابعاد گوناگون این منجیان پردازد تا با شناخت و تبیین وجوه اشتراک و افتراق این اسطوره‌ها و نمادهای صلح و عدالت در باورهای گوناگون به یک جمع‌بندی کلی نایل آید.

در مقاله دیگری با عنوان اسطوره‌های نجات، نماد موعودخواهی ملل به همت شاکری زوردهی و پاشایی (۱۳۹۳) که این نوشتار بیشتر به آن می‌پردازد تا بین اسطوره و آموزه‌های وحیانی پیامی مشترک پیدا کند؛ از نظر او این پیام مشترک وجود موعودی نجات‌بخش است که در تاریک‌ترین و ظلمانی‌ترین بخش تاریخ یعنی آخرالزمان ظهور خواهد کرد و ورود به دنیای اساطیر می‌تواند رهنمون ما در این رابطه باشد و نشان می‌دهد که همواره در اساطیر ملل امید به رستگاری نهایی و پیروزی نیروهای خیر و حق بر جریان باطل وجود داشته و دارد.

۲-۱. پیشینه مقاله‌های با محوریت بازی‌های رایانه‌ای

در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای بیشتر مقاله‌هایی کار شده است که از منظر روان‌شناختی، تنها به تأثیرهای نامطلوب این بازی‌ها بر ذهن کودکان و نوجوانان توجه کرده است. مقاله‌ای تحت عنوان در دنیای خود زندگی کنید و در دنیای ما بازی کنید که توسط لئونارد (۲۰۰۳) نوشته شده است، انواع ایدئولوژی در بازی‌های رایانه‌ای را مورد بررسی قرار می‌دهد و توجه ویژه‌ای به گسترش الگوهای کلیشه‌ای و ارتباط بین بازی با ابزارهای قدرت دارد. در مقاله‌ای که توسط دومنیک آرسنال^۲ (۲۰۰۹) در نشریه آلوداموس با عنوان ژانر بازی ویدئویی تکامل و نوآوری به چاپ رسیده است، به بررسی ژانرها و چگونگی تکامل بازی‌های رایانه‌ای پرداخته شده است. در مقاله تحت عنوان بررسی میزان استفاده جوانان از بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مؤثر بر آنکه توسط محمد مهدی فرقانی و عبدالرحمن علیزاده (۱۳۸۶) نوشته شده است. بازی‌های رایانه‌ای را اولین رسانه رایج بر رایانه دانسته است که کم‌کم به رقیب پر قدرت تلویزیون تبدیل شده و جای آن را در فعالیت‌های فراغت بسیاری از مخاطبان، به‌ویژه کودکان و

جوانان، گرفته است. آنها در این مقاله نحوه و میزان استفاده جوانان از بازی‌های رایانه‌ای و نیز علل و انگیزه‌های آنان برای استفاده از این بازی‌ها و در آخر عوامل زمینه‌ای در این باره را مورد مطالعه قرار داده‌اند. مقاله‌ای با نام گرایش به بازی‌های ویدئویی در بین گروه‌های سنی و جنسی که توسط گرینبرگ و همکاران^۳ (۲۰۱۰) نوشته شده است؛ میزان گرایش گروه‌های سنی مختلف زن و مرد به بازی‌های رایانه‌ای را مورد بررسی قرار داده است و نتایج این پژوهش حاکی از این امر است که گرایش به بازی‌های ویدئویی در مردان بیشتر از زنان است و ترجیح زنان به بازی‌های فکری بیشتر از آقایان است. مردان بیشتر علاقه‌مند به بازی‌های اکشن می‌باشند. از دیگر مقالات نوشته‌شده در رابطه با اثرات سوء بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به مقاله خود ایدئال در بازی: بازی‌های ویدئویی به شما این اجازه را می‌دهند که هر آنچه می‌خواهید باشید، نوشته پرزیبلسکی و همکاران^۴ (۲۰۱۲) به این امر می‌پردازند که شما در طول بازی‌های ویدئویی می‌توانید به شخصیت ایدئال خود تبدیل شوید که این ویژگی بازی‌ها یکی از علل جذابیت آنها در میان جوانان می‌باشد. در مقاله‌ای دیگر تحت عنوان مخاطب و قراردادهای استفاده از متن رسانه‌ای: مطالعه مقایسه‌ای فیلم و بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابه دو ژانر در متون رسانه‌ای نوشته طاهری و سوهانی (۱۳۹۳) روایت‌شناسی و نشانه‌شناسی در مطالعات فیلم و بازی‌های رایانه‌ای، آثار مداخله یادگیری قراردادهای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را بر پذیرش قراردادهای استفاده از فیلم به‌مثابه دو ژانر در متون رسانه‌ای، مورد بررسی قرار می‌دهد. در این مقاله، ساختارهای زبانی و زیبایی‌شناختی فیلم و بازی‌های رایانه‌ای مورد مطالعه مقایسه‌ای قرار گرفته است که نتایج این پژوهش نشان می‌دهد این ساختارها در بازی‌های رایانه‌ای، اختیارات کاربران را در سطوح مواجهه با متن و تصرف در متن افزایش و در سطح تفسیر متن کاهش می‌دهند؛ درحالی‌که فیلم‌ها، معکوس این وضعیت را در ارتباط با مخاطبان خود به‌وجود می‌آورند. در مقاله‌ای تحت عنوان بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای که نوشته خانیکی و برکت (۱۳۹۴) است بازی‌های رایانه‌ای را به‌مثابه یک کالای پرتقاضا در جهان امروز دانسته که می‌تواند

3. Greenberg & et al.

4. Przybylski & et al.

ارزش‌های فرهنگی را منتقل نماید. در این مقاله مطالعه موردی بازی‌های مدافعان کربلا، مقاومت و میرمهنای از سوی بازی‌سازان ایرانی انجام شده است که در این میان از نظریه‌های رولان بارت برای تحلیل رمزگان استفاده شده است. در یکی از جدیدترین مقاله‌ها در این حیطه با نام بازی‌های ویدئویی و نمایندگی در جامعه معاصر که توسط دنیل موریل و گری کراوورد^۵ (۲۰۲۰) نوشته شده است، استدلال می‌کند که بازی‌های ویدئویی نقش مهمی را در جامعه ایفا می‌کنند و بازیکنان خود را می‌توانند از جهت‌های مختلف، مثلاً سیاسی کنترل کرده و تأثیرگذاری زیادی بر آنها دارند.

در یک جمع‌بندی کلی از مباحث مطروحه، می‌توان گفت که علی‌رغم توجه به برخی از جنبه‌های مقاله پژوهشی حاضر، این نگاشته به لحاظ رویکرد به موضوع کاملاً با آنها متفاوت و تاکنون مورد بحث قرار نگرفته است.

۲. روش پژوهش

نگاشته پیش‌رو به جهت سؤال‌های پژوهش از نوع توصیفی و تحلیلی است که می‌کوشد با توجه به اسناد کتابخانه‌ای در بخش نخست تعریفی از مفاهیم نظری پژوهش داشته باشد؛ سپس به تحلیل و به‌بررسی نشانه‌های منجیان در ادیان و اساطیر می‌پردازد و در بخش چهارم بر مبنای تحلیل محتوا ۱۰ بازی از پرطرفدارترین بازی‌های رایانه‌ای از نظر مخاطبان را که به توصیف آخرالزمان و معرفی منجی پرداخته‌اند را از میان ۷۵ عنوان بازی با موضوعیت آخرالزمان که در گستره زمانی سال ۲۰۰۰ الی ۲۰۲۰ میلادی منتشر شده است، به‌طور هدفمند انتخاب و مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته است. ویژگی منجی در این بازه‌های با ویژگی منجی در ادیان مطرح شده مورد مقایسه قرار گرفته است. شش بازی اول بازی‌هایی هستند که به معرفی منجی پرداخته و چهار عنوان بعدی بازی‌هایی هستند که تنها به توصیف آخرالزمان توجه کرده‌اند. روش گردآوری داده‌ها در این پژوهش بر مبنای اسناد کتابخانه‌ای و تحقیق‌های میدانی می‌باشد که به جهت نوع داده‌ها و تجزیه و تحلیل آنها از نوع کیفی و از منظر هدف، پژوهشی بنیادین است.

۳. یافته‌های پژوهش

۳-۱. بیان مفاهیم پژوهش

۳-۱-۱. منجی

واژه منجی از ریشه «نَجی» و «نَجو» به معنای رهایی‌بخش و خلاص‌کننده از چیزی است. برخی از واژه‌پژوهان نیز مفهوم اصلی ماده نجی را رهایی و خلاصی دانسته و نجات از هلاکت و گرفتاری در حوادث را از مصادیق این معنی شمرده‌اند (صمدی، ۱۳۹۳، ص. ۱۴). منجی در لغت به معنای نجات‌دهنده، مصلح اجتماعی و موعود است (دهخدا، ۱۳۷۷، ص. ۱۰۹۸۳) و در اصطلاح به شخصی گفته می‌شود که در دوره آخرالزمان و پایان جهان، ظهور کرده و جهان را پر از عدل و داد می‌کند. ایده نجات‌خواهی و منجی‌گرایی، سابقه دیرینی در تاریخ کهن بشر دارد. به‌طور کلی این امر قبل از آنکه یک مسئله تاریخی باشد یک گرایش فطری و انسانی است که در نهاد کمال‌طلب و ترقی‌خواه انسان ریشه دارد؛ این گرایش میان پیروان ادیان توحیدی نمود بیشتری داشته است؛ بنابراین می‌توان ایده فرجام‌خواهی را وجه مشترک همه امت‌ها و ملت‌های جهان به‌شمار آورد که بدون شک این بحث دارای خاستگاه دینی بوده و قبل از هر چیزی رهاورد گفتمان دینی محسوب می‌شود؛ زیرا منادیان اصلی و پیشگامان این تفکر پیامبران الهی و کتب آسمانی بوده‌اند. مکاتب الهی، جهان را دارای خالق حکیم، دانا و توانا می‌دانند و تدبیر جهان را بر اساس اراده حق تعالی توجیه می‌کنند؛ فلذا آینده و تاریخ را روشن می‌بینند. به هر میزان که جوامع بشری از آموزه‌های دینی تأثیرپذیری بیشتری داشته باشند، امید به آینده در میان آنان رسوخ بیشتری داشته است (صمدی، ۱۳۹۳، صص. ۱۴-۱۶).

ادیان را که می‌نگریم، در برخی منجی موعود را به‌صورت انسانی خاص با مشخصات منحصربه‌فرد معرفی کرده‌اند و گاهی نام پدر یا مادر، حسب و نصب و حتی مکان و زمان تولد وی را معلوم کرده‌اند؛ اما برخی دیگر منجی موعودشان را با صفات و ویژگی‌هایی معرفی کرده و به‌همین جهت هر کسی که آن صفات را دارا باشد می‌توان منجی دانست. منجی‌های شناخته‌شده در میان ادیان و اقوام با توجه به نسبتی که میان آنها، خدایان یا خدای قوم تصور می‌شود یا موعودهای بشری صرف هستند یا

موعودهایی که مظهر خدایان یا ولی او در زمین انگاشته می‌شوند (موحدیان عطار و دیگران، ۱۳۸۹، صص. ۱۹-۲۲). منجیان به لحاظ رسالتی که بر عهده دارند نیز دو گونه هستند؛ یا نجات‌بخشی آنها تنها به‌طور فردی صورت می‌گیرد و یا در سطح گسترده عمومی با حرکت جمعی صورت می‌پذیرد. بیشتر منجیان ادیان دارای وعده نجات‌بخشی جمعی هستند.

عقیده به منجی بزرگ، یک عقیده عمومی و مشترک است و اختصاص به یک قوم، ملت و دین ندارد؛ نجات‌بخشی و عاقبت‌به‌خیری جوامع انسانی بدون چنین راهبری امکان ندارد و هر لحظه ممکن است به پایان دنیا نزدیک شویم.

۳-۲. آخرالزمان

بدون شک بحث منجی‌باوری، با مباحثی چون آخرالزمان، هزاره‌گرایی، مسیحاگرایی و آینده‌گرایی ارتباط مستقیم دارد که بدون پرداختن به این موضوع‌ها، امکان درک صحیح و کامل از مفهوم منجی‌باوری میسر نخواهد شد. آخرالزمان یا به‌تعبیری پایان جهان زمانی است که طبق روایات مقدس و اساطیری و متون مذهبی قرار است که یک منجی جهانی ظهور کرده تا اراده الهی را محقق سازد و ظلم‌وستم را از بین ببرد (جلالی، ۱۳۸۷، ص. ۱۳۲). در برخی از ملل مانند هندوها و یونانی‌ها، پایان جهان واقعاً پایانی برای جهان است، پایانی که در آن همه‌چیز از بین می‌رود و بار دیگر خدا آفرینش جدیدی را آغاز می‌کند و همه‌چیز را از نو می‌آفریند (رضائی، ۱۳۸۴، ص. ۲۷۴)، اما در باور دیگر مردمان مانند مسلمانان در آخرالزمان و بعد از ظهور منجی عموم مردم در صلح و عدل زندگی خواهند کرد و این یک بشارت همگانی است؛ در واقع می‌توان گفت آخرالزمان پایان عمر جهان نیست بلکه تحولی عظیم در جهت بهبودی و عدالت‌گستری است. کلمه آخرالزمان در کتاب‌های لغت به دوره آخر و قسمت واپسین از دوران که به قیامت می‌پیوندد معنا شده است (معین، ۱۳۸۴، ص. ۴۷). برخی نیز آخرالزمان را با قیامت یکی دانسته‌اند. اما آخرالزمان در اصطلاح یعنی سالیان پایانی یک دوره از حیات بشری و سپس ظهور یک منجی که انتظار او کشیده می‌شود تا تحولی همه‌جانبه در زندگی یک قوم یا تمام بشریت ایجاد کند (هدایتی و نورائی، ۱۳۹۵، ص. ۲۲۹). آخرالزمان در فرهنگ و ادبیات بسیاری از اقوام و ادیان به‌ویژه پیروان ادیان

ابراهیمی، از اهمیت و جایگاه برجسته‌ای برخوردار است. در دایرةالمعارف بزرگ اسلامی نیز در رابطه با آخرالزمان چنین آمده است: «آخرالزمان اصطلاحی است که در فرهنگ ادیان بزرگ دنیا دیده می‌شود و در ادیان ابراهیمی از اهمیت و برجستگی ویژه‌ای برخوردار است، عقاید مربوط به آخرالزمان بخشی از مجموعه عقایدی است که به پایان این جهان و پیدایش جهان دیگر مربوط می‌شود و ادیان بزرگ درباره آن پیشگویی‌هایی کرده‌اند» (مجتبایی؛ مجتهدشبه‌ستری و تفضلی، ۱۳۶۷).

بر اساس روایات اسلامی، در آستانه ظهور حضرت مهدی (عج) که از آن با عنوان آخرالزمان یاد می‌شود، جهان دستخوش فتنه‌ها، آشوب‌ها و بحران‌های مختلف سیاسی، اجتماعی و زیست‌محیطی می‌شود، ستم و بی‌عدالتی همه جهان را فرا می‌گیرد. این وضعیت ادامه دارد تا زمانی که قائم آل محمد (صلی‌الله‌علیه‌وآله‌وسلم) ظهور کند و با ظهور خود، جهان را از تیرگی، ستم و فساد برهاند. شناخت آخرالزمان به این معنا ضرورت انکارناپذیر روزگار ماست؛ زیرا بسیاری از فتنه‌ها در این عصر هویدا می‌شود و بیم آن می‌رود که با اندک غفلتی ما نیز در گرداب فتنه‌های فراگیر که به تعبیر روایات چون رواندازی تیره همه را در بر می‌گیرد و کمتر کسی از آن در امان می‌ماند، فرو رویم (حائری‌پور، ۱۳۹۵، صص. ۲۰۲-۲۰۳). بر این اساس آخرالزمان‌شناسی در جامعه امروز یک مسئله بسیار مهم است.

۲-۳. آموزه منجی در میان ادیان و آیین‌ها

۱-۲-۳. منجی در دین زرتشت

کیش زرتشت، که یکی از کهن‌ترین ادیان جهان به‌شمار می‌آید، در ایران باستان توسط زرتشت به مردم معرفی شد. او ایده‌های جدیدی در رابطه با مبدأ و معاد برای بشر آن روز به ارمغان آورد؛ زمان و مکان تولد زرتشت از مسائل پوشیده و بحث‌برانگیز است (بویس، ۱۳۷۷، صص. ۶۸-۶۹). شاید بتوان گفت دین زرتشت از اولین ادیانی است که به آموزه منجی موعود پرداخته است. واژه‌ای که در متون اوستایی درباره منجی موعود به‌کار می‌رود سوشیانت است که معادلی در متون ودایی ندارد و باید آن را از نوآوری‌های زرتشت به‌حساب آورد (تفضیلی، ۱۳۷۸، ص. ۴۴). ساخت این آموزه در دین زرتشت بر اساس چهارچوب هزاره‌گرایی است که در آغاز سه هزار سال چهارم

زرتشت ظهور خواهد کرد (آموزگار، ۱۳۷۴، صص. ۱۵-۷۳). در دین زرتشت از سه منجی سخن به میان آمده است که هر یک از این سه منجی در پایان هر هزاره از سه هزار سال آخر ظهور کرده و دو منجی اول زمینه را برای ظهور منجی سوم که سوشیانت است، فراهم می‌کنند. این منجیان از نسل زرتشت بوده که به صورت معجزه‌آسایی از دختری باکره متولد می‌شوند. آنها از همه امور آگاه هستند و از عنایت اهورامزدا بهره می‌برند (آموزگار، ۱۳۷۴، ص. ۸۴). اوستای متأخر سوشیانت را چنین معرفی می‌کند: او دارای فرکیهانی و مزدآفرین است؛ مخلوقی پرهیزگار، خردمند و چیره‌دست است، هرگز بر زبانش دروغ نمی‌باشد و با دروغ خواهد جنگید. رهبری مردم را به دست می‌گیرد و با دیوصفتان مبارزه می‌کند و نجات را برای کل گیتی به ارمغان می‌آورد و صلح و آشتی را در جامعه حکمفرما می‌کند (موحدیان عطار و دیگران، ۱۳۸۹، صص. ۴۰-۴۴).

وضعیت بشریت قبل از پایان هر هزاره و ظهور منجیان اُسقبار تعریف شده است. طبیعت سیر عادی خود را از دست داده، مواهب طبیعی بی‌برکت شده، اعمال خیر فراموش می‌شود و بیدادگری و دروغ رواج پیدا می‌کند در این مقطع زمانی آز و کم‌خردی بر مردم چیره می‌شود و آنها را از کمال بازمی‌دارد (راشدمحصل، ۱۳۶۹، صص. ۴۵-۴۹). سپس در هزاره آخر سوشیانت متولد شده و ظهور می‌کند، او دارای چهره‌ای نورانی است و از فر بهره‌مند است از جمله رخدادهای زمان وی می‌توان به ایستایی سی‌روزه خورشید در آسمان اشاره کرد. از مصایبی که آن روزها دامن‌گیر مردم است دیو می‌باشد که جلوه دروغ، گمراهی، بدعت و شرک است که به دست سوشیانت از بین می‌رود. او با نگاهش به جهان جاودانگی می‌بخشد و از برکت وجود او جهان از شر نیروهای اهریمنی رهایی می‌یابد. خوی حیوانی از انسان دور می‌گردد. وظیفه آخرین منجی به کمال رساندن مردم است و آنچه را زرتشت آغاز کرده بود، او به پایان می‌رساند (موحدیان عطار و دیگران، ۱۳۸۹، ص. ۵۱).

در کلام آخر می‌توان گفت باور به موعود از آموزه‌های نو و بی‌سابقه است که در سرودهای زرتشتی مطرح می‌شود و این رخداد در سنت زرتشتی یکبار اتفاق می‌افتد و همه انسان‌ها منتظر چنین رویدادی می‌باشند.

۲-۲-۳. منجی در دین یهود

یهودیت یکی از سه دین بزرگ جهان به‌شمار می‌آید که معتقد به خدایی یگانه و بنیان‌گذاری مشخصی هستند (هیوم، ۱۳۸۶، صص. ۲۷۵-۲۷۶). آنها طبق وعده الهی که میان خداوند و آبای یهودی بسته شده است^۱ منتظر روزی هستند که نظم حاکم در جهان به نظم الهی سازمان‌یافته تبدیل گشته، قدرت‌های شیطانی سست‌شده، بدکاران از میان رفته و مهاجران یهودی به اورشلیم بازگشته و پادشاهی از نسل داوود برای بنی‌اسرائیل ظهور کند. منجی دین یهود همواره از ذریه داوود است و حکومت وی همانند حکومت داوود بسط می‌یابد و گاهی سخن از سلطنتی می‌شود که دریا تا دریا گسترش می‌یابد^۲ (موحدیان عطار و دیگران، ۱۳۸۹، صص. ۱۷۷-۱۸۰). یهودیان امید به ظهور فردی دارند که با نیرویی خارق‌العاده ظهور کرده و حکومتی جهانی را در اورشلیم بنا خواهد کرد. منجی یهودی با نام‌هایی چون عبد یهوه، پادشاه موعود، شاه عادل و مسیحا یا ماشیح آمده است. منجی یهودی ظهور خواهد کرد و با امداد از نیروی الهی همه انسان‌ها فرمانبردار او خواهند شد. «آنگاه در سرزمین ما، سلامتی و عدالت برقرار خواهد شد. باشد که پادشاه به داد مظلومان برسد و از فرزندان فقیر حمایت کند و ظالمان را سرکوب نماید»^۳ (محمدی، ۱۳۹۵، ص. ۲۸۱). آنها در ابتدا عیسی مسیح را همان موعودی می‌دانستند که وعده داده شده بود، اما پس از آنکه دیدند او نتوانست به وعده‌های پیامبران پیشین جامه عمل بپوشاند او را محاکمه کرده و به صلیب کشیدند. نجات در دین یهود همواره جنبه دنیایی دارد و به معنی نجات قوم یهود و رسیدن به ملکوت خداوند است.

ماشیح اگرچه در ابتدا عنوانی عام بود، اما در سنت یهودی به‌مثابه موعودی نجات‌بخش و مرتبط با فرجام عالم شناخته شده است. او مانند مسیحای عیسوی پسر خدا و جنبه او تلقی نمی‌شود اما انسانی کاملاً معمولی نیز نیست. او مسح‌شده خداوند و دارای موهبتی الهی است. منجی یهودی ظهور خواهد کرد و با امداد از نیروی الهی همه انسان‌ها فرمانبردار او خواهند شد. دین یهود مانند دیگر ادیان الهی معتقد است در

۶. خروج، ۳۳: ۱

۷. زکریا، ۹: ۱۰

۸. عهد عتیق، مزامیر داوود، ۳: ۷۲

آخرالزمان منجی موعود ظهور خواهد کرد و با تشکیل حکومت الهی از جانب خداوند و عده‌های الهی محقق خواهد شد (محمدی، ۱۳۹۵، ص. ۸۲). در عصر ظهور تمامی مکتب‌ها زیر پرچم حکومت ماشیح متحد می‌شوند.^۹

امروزه با تشکیل دولت اسرائیل در فلسطین اشغالی گویی نجاتی را که قرن‌ها یهودیان انتظار آن را می‌کشیدند یعنی تشکیل حکومت مستقل و بازگشت به فلسطین بدون آمدن مسیحا تحقق یافته است. هر چند هنوز اندکی از یهودیان منتظر آمدن مسیحا هستند، اما دیدگاه اکثر آنها نسبت به این مسئله تغییر یافته است. امروزه با فروکش کردن دوران رنج و اسارت و در اختیار داشتن سرزمین مقدس، بسیاری از یهودیان آرمان موعودی خویش را تحقق یافته می‌دانند.

۳-۲-۳. منجی در دین مسیحیت

مسیحیت در بستری کاملاً یهودی متولد شد و با گذر روزگار هویت دینی جدیدی پیدا کرد (توفیقی، ۱۳۸۱، ص. ۱۱۰). آنها تا سال ۴۶ میلادی خود را فرقه‌ای از یهودیت می‌دانستند و بر این باور بودند که عیسی (علیه‌السلام) همان موعودی است که بنی اسرائیل بر اساس وعده‌های پیامبران قرن‌ها در انتظار او بود. مسیحیت آیینی بود که بر اساس یک باور موعودی شکل گرفت (موحدیان عطار و دیگران، ۱۳۸۹، صص. ۲۲۲-۲۲۱). عیسی ناصری با وجود آنکه از خانواده‌ای فقیر و معمولی به پا خواست و فاقد شرط شهریاری برای مسیحا شدن بود، اما به دلیل برخورداری از کمالات نفسانی و تعالی روح و نیز جزیه‌های کلامی؛ در باور جماعتی از یهودیان به‌مثابه ماشیح یا مسیحای موعود شناخته شد. به ندای او لیبیک گفتند. بدین ترتیب بر تنه باوری کهن، جوانه‌های دینی تازه روید و ایمانی جدید شکل گرفت (کریستون، ۱۳۷۷، ص. ۷۷). پس از آنکه عیسی (علیه‌السلام) به صلیب کشیده شد در مکاشفه‌ای تاریخ‌ساز، رستاخیز او به جامعه جوان مسیحی بشارت داده شد. از همین زمان بود که آرمان مسیحا با تفسیری تازه در میان مسیحیت ادامه یافت. بر این اساس عیسی نمرده بود بلکه او برخواسته بود و پس از مدت کوتاهی باز می‌گشت (ناس، ۱۳۷۷، صص. ۶۰۹-۶۱۲). موعودباوری در مسیحیت در یک درک تازه و متمایز از سنت یهودی امتداد

یافت. موعود مسیحی شخصی معین است که معاصرانش او را دیده‌اند و دیگران سرنوشت او را از زبان تاریخ شنیده‌اند. عیسی مسیح (علیه‌السلام) که برای رستگاری انسان‌ها به زمین آمده بود. پس از آنکه رنج کشید و مصلوب شد دوباره به آسمان صعود کرد. او روزی به‌صورتی ناگهانی و بدون اطلاع قبلی^{۱۰} در جلال پدر و همراه با فرشتگان با پیروزی و فتح خواهد آمد (موحدیان عطار و دیگران، ۱۳۸۹، صص. ۲۲۶-۲۲۷). سرتاسر کتاب مقدس پر از آیاتی است که مسیحیان را به انتظار دعوت کرده و از آینده‌ای روشن سخن می‌گوید. در لوقا آمده است: «کمرهای خود را بسته، چراغ‌های خود را افروخته بدارید و مانند کسانی باشید که انتظار آقای خود را می‌کشند»^{۱۱} موعود مسیحی روزی خواهد آمد و ملکوت خداوند را در زمین برقرار خواهد ساخت و از آن روز به بعد فساد و تباهی از زمین رخت خواهد بست.

۳-۲-۴. منجی در دین اسلام

دین اسلام آخرین دین الهی است. همه مذاهب و فرقه‌های اسلامی به ظهور منجی معتقدند. بر اساس موازین اسلامی پیش از پایان عالم و قیامت دوره‌ای در تاریخ زندگی بشری به‌وجود خواهد آمد که به عصر طلایی معروف است. در این زمان حکومت عدل برقرار شده و همه ملت‌ها تحت فرمانروایی یک حاکم عادل در آرامش و صلح زندگی می‌کنند. در قرآن کریم به صراحت از پایان خوش تاریخ سخن گفته شده است «و هر آینه در زبور پس از ذکر نوشتیم که زمین را بندگان نیک و شایسته من، به میراث می‌برند». این آیه در سوره انبیاء، آیه ۱۰۵ آمده است. مصداق این آیه سراسر زمین می‌باشد و دست‌کم به یکی از احتمال‌های زمان ظهور منجی موعود منطبق است و لذا می‌توان آن را به‌عنوان یکی دیگر از سرچشمه‌های قرآنی اندیشه مهدویت در اسلام تلقی کرد: «خدا آن کسان از شما را، که ایمان آوردند و کارهای نیک و شایسته کردند، وعده داد که هر آینه آنان را در زمین جانشین کند؛ چنان‌که کسانی را که پیش از ایشان بودند، جانشین کرد، و دینشان را که بر ایشان پسندیده است، برجای و استوار سازد و بیم‌شان را به ایمنی دگرگون کند، درحالی‌که مرا پرستند و چیزی را با من شریک نسازند و هر

۱۰. در این آیین وقوع آخرالزمان و رجعت عیسی (علیه‌السلام) امری ناگهانی است و کسی از آن مطلع نیست.

۱۱. لوقا، ۳۵: ۱۲.

که پس از آن کفر ورزد و ناسپاسی کند، آنان‌اند بدکاران نافرمان». سوره نور، آیه ۵۵؛ خداوند در این آیه به مؤمنان نیکوکار امت اسلام با صراحت و تأکید، سه وعده می‌دهد: (۱) جانشینی در زمین؛ (۲) تمکن دین آنها در زمین؛ (۳) تبدیل ترس آنان به امنیت. همچنین به منظور حتمی بودن این جانشینی، آن را به جانشینی امت‌های پیشین در زمین تشبیه می‌کند.

همچنین در روایات فراوان از پیامبر اسلام نقل شده، آشکارا منجی موعود اسلام را با اسم و عنوان معرفی می‌کنند؛ لقب او مهدیست، او مردی از امت پیامبر اسلام است، از قریش و از بنی‌هاشم و از بنی‌عبدالمطلب است. از عترت و اهل بیت پیامبر است. مهدی (عج) از نسل علی (علیه‌السلام) و فاطمه (سلام‌الله‌علیها) و فرزندان آنها است، نهمین امام از نسل امام حسین (علیه‌السلام) است. او هم‌نام و هم‌کنیه پیامبر است. در خلق و خو شبیه‌ترین مردم به پیامبر است. صورت و سیمای مهدی (عج) شبیه به صورت و سیمای پیامبر است، جوانی زیباروست که چهره‌اش همانند ماه تابان است (موحدیان عطار و دیگران، ۱۳۸۹، صص. ۲۷۲-۲۷۴). بر سر مهدی (عج) عمامه و بر تن او زره پیامبر است و شمشیر پیامبر را به همراه دارد. بالای سرش ابری است که پیوسته با اوست و بر او سایه می‌افکند. پرچم پیامبر همراه وی است. او مردم را به سوی خداوند هدایت می‌کند و دژهای گمراهی و درب‌های بسته را فتح می‌کند. او زمین را پس از آنکه پر از ظلم و جور شده است، آکنده از عدل و داد می‌کند. مهدی (عج) همتای انبیاء است. عیسی بن مریم در زمان او بر زمین فرود می‌آید و به امامت او نماز می‌گذارد (موحدیان عطار و دیگران، ۱۳۸۹، صص. ۲۷۶-۲۷۸). او در درجه نخست بساط ستم را در عالم برچیده و عدل و داد را در جهان گسترش می‌دهد. رسالت او اجتماعی است و زمینه هدایت و نجات معنوی را فراهم خواهد ساخت. ظهور مهدی در پی وقوع فتنه‌هاست و هنگامی اتفاق می‌افتد که دنیا را هرج و مرج فراگرفته، راه‌ها نامن شده و مردم به غارت یکدیگر مشغول هستند. او ظهور نمی‌کند تا کفر آشکار شود (مجلسی، ۱۴۱۲ق، ص. ۷۴).

۳-۲-۵. منجی در آیین هندو

آیین هندو دین اکثریت مردم هند و نپال است. آیین آمیزه‌ای از آداب و رسوم، مناسک،

متون مقدس و غیرمقدس خدایان، اسطوره‌ها و سنت‌های متنوع است که طی قرون متمادی شکل گرفته و سنت و آیینی به ظاهر یکپارچه را فراهم آورده است. در این فرهنگ اعتقاد بر این است که هر گاه دهرمه یا چهارپایه حقیقت از میان برود، ویشنو (خداوند) جایگاه آسمانی خود را ترک کرده و به شکلی زمینی در آخرین و دهمین تجلی خود به نام کلکین ظاهر خواهد شد (رضائی، ۱۳۸۴، ص. ۲۸۱). او همانند یک انسان متولد خواهد شد که از فضایل بی‌شماری بهره‌مند است. او سوار بر اسبی چالاک با بازوانی توانمند و چهره‌ای پادشاه‌گونه جهان پر از آشوب را به‌سوی آرامش خواهد برد. در برهمانده پورانه آمده است که: «او بر کل زمین می‌گردد، بدون اینکه موجود زنده‌ای او را ببیند.» (موحدیان عطار و دیگران، ۱۳۸۹، ص. ۷۱). او با نابود کردن جهان در این دوره آفرینش دیگری را آغاز می‌کند (رضائی، ۱۳۸۴، ص. ۲۸۸).

۳-۲-۶. منجی در آیین بودا

این آیین بر اساس تعالیم شاهزاده‌ای به نام سیدارتا به‌وجود آمد. او پس از آنکه به بیداری و حقیقت دست یافت، بودا لقب گرفت. به عقیده بوداییان در دوران‌های پیشین جهان نیز تعدادی بودا آمده بودند و در آینده نیز باز هم بوداهایی خواهند آمد. آنها بوداهای پیش از ظهور را بودی‌ساتوا^{۱۲} می‌نامند که به معنای بودای بالقوه است (توفیقی، ۱۳۸۱، ص. ۴۵). موعود آیین بودا یکی از همین بوداسیف‌ها می‌باشد. می‌گویند او به جهان خواهد آمد و آیین بودا را که رو به زوال نهاده است احیا خواهد کرد؛ این موعود میتیره^{۱۳} نام دارد (سوزوکی، ۱۳۸۰، ص. ۱۷۳). او در آخرین دوره از زندگی کنونی بشر ظاهر شده و زمام حکومت را از شاه جهان قبلی گرفته و به هدایت اجتماعی بندگان می‌پردازد. او نجات‌بخش جهانی است و زندگی آرمانی را برای صاحبان کمال فراهم می‌آورد (موحدیان عطار و دیگران، ۱۳۸۹، ص. ۹۱).

۳-۲-۷. جمع‌بندی بررسی منجی در ادیان

مصادیق بررسی شده در این بخش در جدول (۱) به‌صورت اختصار آمده است.

جدول (۱): معرفی منجی در ادیان و آیین‌ها

ردیف	دین و آیین	منجی	ویژگی
۱	زرتشت	سوشیانت	نگهداری نطفه وی در آب کیانسه توسط ۹۹۹۹ فروهر مقدس، تولد از یک باکره، دارای فر و چهره نورانی.
۲	یهود	ماشیح یا مسیحا	از ذریه داوود، داشتن حکومتی مانند حکومت داوود، بازگشت به سرزمین اورشلیم، بازگرداندن عظمت قوم یهود به حد اعلای خود
۳	مسیحیت	رجعت مسیح	او شخصی معین است که معاصرانش او را دیده‌اند و دیگران داستان او را از تاریخ شنیده‌اند.
۴	اسلام	حضرت مهدی (عج)	از فرزندان قریش است، مردی از امت پیامبر اسلام از اهل بیت پیامبر (صلی‌الله‌علیه‌وآله‌وسلم) و فرزند علی (علیه‌السلام) و فاطمه (سلام‌الله‌علیها) است، نهمین امام از نسل امام حسین (علیه‌السلام)، صورت و سیمای او شبیه به صورت و سیمای پیامبر (صلی‌الله‌علیه‌وآله‌وسلم) است، شمشیر پیامبر را به همراه دارد، بالا سر وی ابری است که پیوسته با او است، پرچم پیامبر را همراه دارد، مردم را به کتاب خدا فرامی‌خواند، عیسی بن مریم در زمان وی بر زمین می‌آید و به امامت او نماز می‌خواند.
۵	هندو (مذهب ویشنو)	کلکین	آخرین تجسد ویشنو، سوار بر اسبی چالاک است، بازوانی توانمند و چهره‌ای پادشاه‌گونه دارد.
۶	بودا	مپتربه	او یک بودی‌ساتوا است که در آخرین دوره زندگی کنونی بشر خواهد آمد و حکومت را از شاه جهان خواهد گرفت.

منبع: (نگارنده)

۳-۳. بازی‌های رایانه‌ای

در جهان امروز صنعت بازی‌های رایانه‌ای یا ویدئوگیم‌ها به یک صنعت بزرگ جهانی تبدیل شده است که با دیگر صنعت‌ها از جمله سینما، کتاب و موسیقی در حال رقابت است و یکی از محبوب‌ترین فعالیت‌های اوقات فراغت برای کودکان و نوجوانان و افراد جوان به حساب آمده که همین امر تولید بازی‌های رایانه‌ای را به یک صنعت پرسود

تبدیل کرده است. لئونارد می‌گوید اگر قرن بیست عصر فیلم نام‌گذاری شده است، بدون شک قرن بیست و یک عصر بازی‌های رایانه‌ای است (Leonard, 2003). محققان بازی‌های رایانه‌ای را بر اساس نوع وسیله بازی به سه دسته تقسیم می‌کنند: رایانه، دستگاه بازی (کنسول) و تلفن همراه که اجرای بازی توسط آنها انجام می‌پذیرد و جز در امکانات بازی در ماهیت بازی تفاوتی با هم ندارند (Reassens, 2006, p. 54) به‌طور کلی در جهان امروز از طریق بازی‌های رایانه‌ای می‌توان زندگی یک سرمایه‌دار بزرگ را به سرعت تجربه کرد و یا در قالب یک قهرمان به دنبال نجات جهان بود و مثل یک خلبان یا سرباز نیرومند با خیل عظیم دشمنان به نبرد پرداختند و با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌توانیم زندگی‌های بیشتری را با روش‌های گوناگون تجربه کنیم (شاوردی و شاوردی، ۱۳۸۸، ص. ۴۸).

امروزه بازی‌های رایانه‌ای دیگر تنها یک سرگرمی نیستند بلکه به‌عنوان یک رسانه در کنار دیگر رسانه‌ها قرار می‌گیرند و برخلاف رسانه‌های سنتی که حاوی پیام‌هایی یک‌جانبه از سوی مؤلف برای مخاطب هستند، معانی خود را از طریق تعامل پویای بین کاربر و بازی خلق و منتقل می‌کنند؛ می‌توان گفت قدرت تأثیرگذاری آنها از دیگر رسانه‌ها بیشتر است (طاهری و حسینی، ۱۳۹۶، ص. ۲۳۳). یوهان هرینگا مردم‌شناس آلمانی معتقد است بازی یک فعالیت آزاد است که آگاهانه و بیرون از روزمرگی زندگی قرار می‌گیرد اما به‌طور همزمان بازیکن را کامل درگیر و جذب خود می‌کند (Huizinga, 1980, p. 13). شاید در ابتدای راه تنها بحث فروش و کسب درآمد از بازی مطرح بود، اما پس از مدتی بازی‌ها در زندگی مردم رخنه کرده و تأثیرگذاری آنها بر ضمیر ناخودآگاه مردم دیده شد، بازی‌هایی به‌صورت هدفمند تهیه و تولید شدند.

در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند، هدفمندی آنها به ارزش‌های ذهنی طراحان و بازیکنان بستگی دارد و در راستای هدف تولیدکنندگان بازی طراحی می‌شوند (Frasca, 1980, pp. 26-27). این بازی‌ها که برای دستیابی به اهدافی مشخص طراحی و روانه بازار می‌شوند، جامعه هدف آنها از قبل شناسایی شده و مجموعه‌ای از پیام‌ها از طریق این رسانه منتقل می‌شوند، بازیکنان در طول بازی آنها را به‌صورت غیرمستقیم و ناخودآگاه دریافت می‌کنند (خانیک و برکت، ۱۳۹۴، ص. ۱۰۲). کاربران با تبدیل شدن به مشارکت‌کنندگان فعال در جهان بازی، به فهمی عمیق‌تر از منطق پنهان در پشت یک

موضوع مشخص در بازی دست می‌یابند (Bogost; Ferrari & Schweizer, 2010, p. 42); بنابراین تلاش می‌شود تا به کمک نمودهای گرافیکی، نشانه‌های تصویری و نوشتاری، رویه‌های شکست یا پیروزی، حاشیه‌های صوتی و... ارزش‌های معنایی موردنظر تولیدکنندگان خلق و پیام به‌درستی منتقل شود.

در همین راستا شرکت‌های بازی‌سازی اقدام به ساخت بازی‌هایی در راستای سیاست‌های کشورهای مطبوع خود کردند؛ به‌عنوان مثال ایالات متحده قبل از حمله به کشور عراق اقدام به ساخت بازی‌هایی از قبیل Desert storm و مجموعه بازی‌های Delte Force کرد، تا افکار عمومی جهان را با سیاست‌های خود همراه ساخته و برای عملیات نظامی خود در عراق مشروعیت ایجاد کند (کوثری، ۱۳۹۰، ص. ۶۱۹).

امروزه بازی‌های منتشرشده از سوی شرکت‌های بازی‌سازی رنگ‌وبوی آخرالزمانی به خود گرفته‌اند تا بتوانند افکار عمومی را به‌سوی آخرالزمان مورد نظر خود سوق دهند. مفهوم پایان تاریخ در این دست بازی‌ها از دینی بودن و بازگشت مسیح به ساخته شدن پایانی آمریکایی تغییر کرده و کم‌کم انسان موجود و نه انسان مقدس، تبدیل به منجی جهانی شده است (عبداللهیان، ۱۳۹۰، ص. ۷). منجی پیش‌فرض این بازی‌ها در شرایط بسیار متفاوتی از گزاره‌های خاص مذهبی برای منجی به‌خصوص در اسلام توصیف شده‌است. با وجود توجه مؤکد به منجی در تمام ادیان و آیین‌ها و تأثیرگذاری فوق‌العاده بازی‌ها بر ذهن کودکان، لزوم توجه به بحث منجی در بازی‌های آخرالزمانی بیش‌ازپیش جلوه‌گر می‌شود.

۳-۴. قداست‌زدایی از منجی در بازی‌های رایانه‌ای

مفهوم منجی و آخرالزمان به‌صورت‌های گوناگونی در صحنه‌های بازی ظاهر شده است. در ادامه شخصیت منجی را به ترتیب از اولین بازی‌های منتشر با موضوع آخرالزمان تا عصر حاضر مورد بررسی قرار داده‌ایم.

می‌توان گفت بازی جهنم خلیج‌فارس (Persian Gulf Inferno, 1991) از اولین بازی‌هایی است که تیم سازنده تمام تلاش خود را برای ساخت آخرالزمان موردنظر خود انجام داده‌اند. داستان این بازی حکایتگر جنگی در سکوه‌های نفتی خلیج‌فارس می‌باشد. منجی در این بازی یک کماندو آمریکایی است که وظیفه دارد تا مردمی را که

درگیر جنگ شده‌اند نجات‌داده و به آمریکا بازگرداند. او در مقابل افرادی قرار می‌گیرد که ندای یامهدی سر می‌دهند. او هیچ قدرت ماورایی ندارد.

در بازی ماتریکس، مسیر نئو (Matrix (Path Of Neo), 2005)، نئو در نقش منجی ظاهر گشته تا رهبری مردم را بر عهده بگیرد و برنامه ماتریکس که توسط ربات‌ها برنامه‌ریزی شده تا نسل بشر را نابود سازد، از بین ببرد. کاراکتر منجی یک انسان عادی با تخصص برنامه‌نویسی است که به صورت اتفاقی انتخاب شده تا منجی جهان شود و انسان‌ها را به شهر زایان برساند. زایان در این بازی همان آرمانشهری است که در آن همه چیز در عدالت کامل است و انسان‌های روی زمین در آرزوی رسیدن به آن هستند. در نقشه این بازی شهر ربات‌ها و سرمنشأ ماتریکس جایی در نزدیکی شهر مکه در عربستان سعودی قرار گرفته است. با توجه به مسائل مطرح شده می‌توان چنین تحلیل کرد که سعی شده در این بازی به صورت نرم اسلام را بزرگترین دشمن بشریت معرفی کرده و آخرالزمان مورد نظر سازندگان را جایگزین تفکرات منجی‌گرا ادیان قرار دهد.

شخصیت منجی در بازی کنستانتین (Constantine, 2005) یک فرد آمریکایی مسیحی با قابلیت جن‌گیری است. او در طول بازی در مقابل شیاطینی ایستاده که در تلاش برای شکستن قانون بین جهان اجنه و انسان‌ها هستند تا زمین را به تسخیر خود درآورند. او که یک جن‌گیر با قابلیت‌های خاص می‌باشد، قادر است تا بین دنیا و جهنم سفر کند و او این قابلیت خود را بعد از خودکشی به‌دست آورده است. یعنی تنها نجات‌دهنده بشریت، قدرت خود را از یک گناه کبیره به‌دست آورده است. کنستانتین برای از بین بردن این اجنه شیاطینی نیاز به تهیه سلاحی دارد که اجزای آن از جهنم تهیه می‌شود. در این بازی تلاش شده است تا عدم توانایی خداوند در ایجاد آخرالزمان موعود در ادیان نشان داده شود و هدف القای این پیام است که تنها وجود شر و بدی بزرگ‌تر است که می‌تواند شر و بدی کوچک‌تر را از بین ببرد. برای درک بهتر این موضوع لازم است تا به دیالوگی از فیلم ساخته‌شده با همین نام به کارگردانی فرانسیس لارنس در سال ۲۰۰۵ اشاره کنیم. در قسمتی از این فیلم کنستانتین می‌گوید: «خداوند مثل یک کودک با یک مزرعه پر از مورچه است، او هیچ برنامه‌ای ندارد».

در این بازی کاراکتر کنستانتین همیشه لباس سیاه بر تن دارد، اما شیطان با لباسی به رنگ سفید شخصیت‌پردازی شده است و در این بازی از نشانه‌های دین مسیحیت

همانند صلیب، لباس روحانیت، متون مقدس مسیحی و... استفاده شده است. در بازی نارنیا (The Chronicles Of Narnia, 2005) ما شاهد عدم توانایی منجی سرزمین نارنیا اصلان، در مقابله با جادوگر و طلسم او هستیم. او با کمک چهار کودک که اتفاقی وارد این سرزمین شده‌اند، درمقابل جادوگر ایستاده و سرزمین نارنیا را نجات می‌دهند. این چهار کودک که منجی سرزمین نارنیا هستند، شخصیت‌هایی عادی و بدون قدرت خاصی هستند که با ورود به سرزمین نارنیا دارای قابلیت‌های خاصی می‌شوند، خصایصی از قبیل ارتباط حیوانات و اجنه، شجاعت و قدرت فرماندهی. در این بازی نیز تنها به کمک جادو می‌توان بر جادو پیروز شد و شخصیت جادوگر که نقش منفی بازی است با لباس و ارابه سفید به نمایش درآمده است. در طول بازی نشان شیر سلطنتی انگلستان بر روی زره و سپر چهار کودک دیده می‌شود که تأکید بر غربی بودن این منجیان دارد و در صورت وجود منجی در شرق (اصلان)، منجی شرقی بدون کمک و مساعدت منجیان غربی از هیچ قدرتی برخوردار نیست. از نکات قابل توجه در این بازی تأکید بر به تصویر کشیدن نبرد نهایی میان نیروهای خیر و شر است.

بازی تبدیل‌شوندگان، انتقام فالن (Transformers: Reveng of Fallen, 2009) نیز از جمله بازی‌هایی است که می‌توان آن را در دسته بازی‌های آخرالزمانی با محوریت معرفی منجی قرار داد. در این بازی دو دسته ربات وجود دارند، دیسپتیکان‌ها^{۱۴} که تلاش بر حمله به زمین را دارند و در مقابل آنها اتوبات‌ها^{۱۵} که به دفاع از زمین می‌پردازند. داستان این نسخه از بازی از جایی شروع می‌شود که دیسپتیکان‌ها در تلاش هستند تا یکی از شخصیت‌های اسطوره‌ای خود به نام فالن^{۱۶} را به زمین آورده و به وسیله قدرت ماورایی او زمین را به تسخیر خود درآورند که به حسب داستان متداول بازی اتوبات‌ها در مقابل آنان ایستادگی کرده و پس از بازگشت فالن، او را نابود می‌کنند تا جهان فضایی امن برای انسان‌ها باشد و نسل بشر را از خطر انقراض نجات می‌دهند. در این بازی یکی از اتوبات‌ها به نام آپتیموس پرایم با اینکه یک موجود فضایی می‌باشد، اما در هنگامی که تبدیل به یک ربات غول‌پیکر می‌شود. رنگ‌بندی او تداعی‌گر پرچم ایالات متحده است و اتوبات‌ها بدون کمک نظامی و اطلاعاتی ارتش

14. Decepticon

15. Autobot

16. Fallen

آمریکا قادر به مبارزه با دیسپتیکان‌ها نیستند.

اما نکته‌ای باعث شده تا این نسخه از بازی در این بخش مورد بررسی قرار گیرد خود شخصیت فالن است. وی دوازدهمین نفر از نسل خود است، برادرانش کشته شده‌اند و پس از مدت زمان زیادی که در زمین نبوده دوباره به زمین بازمی‌گردد. او به وسیله رسانه با مردم جهان به زبان خودشان صحبت می‌کند. بیشتر این خصایصی که در این بازی برای فالن در نظر گرفته شده است اغلب از ویژگی‌های معرفی‌شده برای حضرت مهدی (عج) است. حال آنکه این شخصیت به‌عنوان کاراکتر منفی بازی معرفی شده است و بازی‌کنندگان باید در مقابل او ایستادگی کرده و با وی مبارزه کنند تا شکستش دهند که در باطن آنها در حال نبرد با منجی معرفی‌شده از سوی دین اسلام هستند. در اینجا بازی‌کنندگان در نقش یک اتوبات ظاهر می‌شوند و این مسئله را در ذهن مخاطب ایجاد می‌کند که تنها راه مقابله با شر استفاده از خود شر است و خداوند در مقابل شروریات دنیای ما قدرتی ندارد.

بازی جنگ جهانی زد (World War Z, 2015) از جایی شروع می‌شود که یک بیماری فراگیر بیشتر مردم جهان را به موجوداتی بی‌خرد به نام زامبی^{۱۷} تبدیل کرده است. چهار کاراکتر اصلی بازی انسان‌هایی معمولی می‌باشند که درگیر بیماری نشده‌اند و می‌خواهند انسان‌های سالم باقی‌مانده در زمین را نجات دهند و به شهری منتقل کنند که در آن زامبی وجود ندارد. آنها منجیان نسل بشر در این دنیای آخرالزمانی هستند و آرمانشهر بدون زامبی در نقشه بازی، جایی به جز شهر اورشلیم نیست؛ که توسط دیوارهایی بلند از شهر محافظت شده و تنها انسان‌ها می‌توانند به آن وارد شوند. معرفی اسرائیل و شهر اورشلیم به‌عنوان آرمانشهر، وجود دیوارهای حائل در اطراف شهر و وجود نجات‌بخشی با شمایل یک سرباز آمریکایی همگی یادآور آرمان موعودی یهودی و سرزمین وعده داده شده هستند. وجود دیوار بین انسان‌های داخل شهر و زامبی‌های خارج شهر، بسیار شبیه به دیوار کشیده‌شده توسط دولت اسرائیل بین مردم فلسطین و اراضی اشغالی است. می‌توان چنین تبیین کرد که گویی مقصود از زامبی در این بازی همان مسلمانان ساکن در فلسطین هستند که باید مردم جهان خود را از آنها دور نگه

داشته و این امر زمانی محقق خواهد شد که جهانیان در زیر پرچم اسرائیل قرار بگیرند. گویی هیچ منجی‌ای قرار نیست ظهور کند و تنها آرمان یهودی در آخرالزمان محقق خواهد شد.

در سیر بررسی بازی‌های آخرالزمانی با دسته‌ای دیگر از بازی‌ها مواجه هستیم که در آنها منجی با تعریفی که در بازی‌های پیشین معرفی شده بود نیامده است و تنها هدف بازی، نجات خود شخص بازیکن و یا کشتن دشمنانش است. در این بازی‌ها آخرالزمان با همان تعریفی که در ادیان آمده است اتفاق افتاده، اما گویی قرار نیست برای این دنیای آخرالزمان زده نجات بخش و موعودی ظهور کند. از این دست از بازی‌ها می‌توان به بازی پرترفدار آخرین ما (The Last Of Us, 2013)، روزهای رفته (Days Gone, 2019)، مترو ۲۰۳۳ (Metro 2033, 2010) و تقسیم (Division, 2016) اشاره کرد که هیچ اثری از علائم منجی جهانی در فضای بازی دیده نمی‌شود.

مصادیق بررسی شده در این بخش به صورت اختصار در جدول (۲) ارائه می‌گردد.

جدول (۲): ویژگی منجی معرفی شده در بازی‌های رایانه‌ای

ردیف	نام بازی	ویژگی منجی
۱	جهنم خلیج فارس	سرباز آمریکایی متکی به فناوری و سلاح - در تقابل با منجی اسلام
۲	ماتریکس	انسان عادی - تمایلات زیاد به استفاده از مشروبات الکلی - داشتن دانش رایانه‌ای - سبک زندگی آمریکایی
۳	جنگ جهانی زد	انسان‌های عادی که به‌طور اتفاقی سالم مانده‌اند - معرفی اورشلیم به‌عنوان آخرین پناهگاه بشر - استفاده از سلاح
۴	کنستانتین	منجی با عمل به گناه کبیره قدرت پیدا کرده است - زندگی لایبالی‌گونه - قابلیت سفر به جهنم - ارتباط با اجنه و شیاطین - هویت آمریکایی - استفاده از سلاح گرم
۵	تبدیل شوندگان	رنگ‌بندی منجی به شکل پرچم آمریکا - در تقابل با منجی اسلام
۶	نارنیا	نیاز منجی سرزمین نارنیا به انسان‌ها - استفاده از نماد شوالیه‌های بریتانیایی
۷	آخرین ما	-
۸	روزهای رفته	-

ردیف	نام بازی	ویژگی منجی
۹	مترو ۲۰۳۳	-
۱۰	تقسیم	-

منبع: (نگارنده)

الگوهای تقدس در منجی ادیان و آیین‌ها در کنار الگوهای تقدس‌زدایی منجی در بازی‌های رایانه‌ای در ذیل مورد بررسی قرار گرفته است.

جدول (۳): مقایسه تطبیقی الگوهای تقدس‌گرایی منجی در ادیان و بازی‌های رایانه‌ای



منبع: (نگارنده)

نتیجه‌گیری

در ابتدای این نگاشته دریافتیم که شخصیت منجی در ادیان یک فرد مقدس است که دارای نشانه‌های خاصی در رفتار، پوشش و چهره می‌باشد و در شرایط خاصی متولد شده و ظهور می‌کند. او گاه از نسل خدایان و پیامبران دانسته شده و گاه تجسّدی از خود خداست. در دین زرتشت منجی از نسل زرتشت است، در یهودیت از نسل داوود، در اسلام از نسل حضرت محمد (صلی‌الله‌علیه‌وآله‌وسلم) و در آیین هندو منجی

تجسدی از ویشنو است. در دین مسیحیت منجی همان عیسی مسیح است که روزی دوباره باز خواهد گشت و بوداییان نیز معتقد به بازگشت میتریه هستند. شاید بتوان گفت اولین دینی که در دنیا به تفکر آخرالزمانی پرداخت و منجی‌ای را برای پایان جهان معرفی کرد، دین زرتشت بود که منجی این دین شرایط عجیبی در تولد دارد. پس از آن، این اندیشه در میان دیگر ادیان بزرگ دنیا دیده شد. منجی‌باوری یهودیان تنها بر اساس عهدی است که میان خدا و پیامبران یهودی بسته شده، پس در انتظار روزی هستند که آن وعده تحقق یافته و شکوه یهودیت به آنها بازگردد. دین مسیحیت نیز از ابتدا بر اساس باور موعودی یهودی شکل گرفت، اما در این میان دین اسلام که به آخرین دین الهی است و به باور مسلمانان کامل‌ترین دین می‌باشد، بیشترین توجه را به آخرالزمان داشته و بیش از دیگر ادیان به معرفی منجی موعود خود پرداخته است؛ شرایط ظهور و نشانه‌های ظاهری و اخلاقی را به‌طور دقیق وصف کرده است.

در هر رو منجیان ادیان به منجی‌گری خود آگاه هستند و از جانب خداوند برای این امر برگزیده شده‌اند. آنها مقدس و پاک دانسته‌شده و در شرایطی که زمین را ظلم فراگرفته و بیشتر دین از میان رفته ظهور کرده و آینده‌ای روشن را برای مردم به ارمغان خواهند آورد که شاهد شکوفایی بشر در آن دوران هستیم.

اما در روند تحلیل و شناسایی منجیان بازی‌ها دریافتیم که منجی در بازی‌های آخرالزمانی به شکل متفاوتی به تصویر درآمده است. به‌نظر می‌رسد در تضاد با آن چیزی هستند که در ادیان گفته شده است. این منجیان هیچ جایگاه ویژه‌ای از لحاظ قداست و پاکی دارا نیستند، به عبارتی دیگر نه از حیث اصل و نسب پاک هستند و نه اینکه از ریشه‌های وحیانی و اتصال به عالم ملکوت بهره برده‌اند. آنها حتی چیزی شبیه به منجیان ادیان نیستند.

در بازی کنستانتین، شخص کنستانتین به‌عنوان منجی، فردی معنوی به‌شمار نمی‌رود بلکه او با عمل به گناهی کبیره مثل خودکشی، قدرت پیدا کرده است. حتی می‌بینیم که به سبک انسان‌های لابلالی زندگی می‌کند. او نه تنها از خدا درخواست کمک نمی‌کند بلکه در طول مسیر بازی از شیطان یاری می‌طلبد. در این راستا می‌توان به نشانه‌های دیگری همچون قابلیت سفر او بین جهنم و دنیا و همچنین ارتباطش با اجنه و شیاطین که در دین اسلام نکوهیده است، اشاره کرد. دیگر نکته برجسته در این بازی

عدم برتریت قدرت خداوند نسبت به قدرت شیطان است، به طوری که تنها سلاح کشنده اجنه و شیاطین سلاحی است که از طریق خود جهنم تأمین می‌شود. در بازی ماتریکس شخص نئو نیز یک انسان ساده است که تمایلات زیادی به استفاده از مشروبات الکلی و سیگار دارد، اما دیگر رسالتی که این منجیان دروغین برعهده دارند، خلق و تحسین فرهنگ و زندگی آمریکایی است. در تمامی بازی‌های بررسی شده منجی غالباً شخصی متعلق به فرهنگ آمریکا است. در بازی ماتریکس، کنستانتین و جنگ جهانی زد مستقیماً کاراکتر منجی سبک زندگی و طرز پوشش آمریکایی دارد. در بازی ترانسفورمز نیز از رنگ‌بندی پرچم آمریکا در طراحی شخصیت آپتیموس پرایم استفاده شده است و نقش ارتش آمریکا در طول بازی بسیار پررنگ دیده می‌شود. استفاده زیاد از سلاح‌های گرم و داشتن سلاح‌های متعدد نیز از مشخصه بارز این منجیان است. از دیگر نکات حائز اهمیت این است که منجیان به منجی‌گری خود آگاه نیستند و دلالت صریحی به منجی بودن آنها در داستان بازی مطرح نشده است، بلکه قرارگیری آنها در دل حوادث است که از افراد، منجی خواهد ساخت. می‌توان چنین تبیین کرد که در بازی‌های آخرالزمانی تلاش شده است تا تصویری ناپاک از منجی به نمایش درآید و او را انسانی معمولی و متعلق به دنیای غرب معرفی کند که این نگاه در تضادی عمیق با اصل تفکر منجی‌گرایی به خصوص در آموزه‌های ادیان است.

این منجیان در عین قداست‌زدایی از منجی اما گاهی ایدئولوژی‌های فکری و آیینی خاصی را نیز تبلیغ می‌نمایند؛ به‌عنوان مثال الگوبرداری‌های خاصی از اندیشه مسیحیت در بازی کنستانتین دیده می‌شود. در بازی جنگ جهانی زد در اپیزود اورشلیم تلاش شده است تا با صحنه گذاشتن بر سیاست ایجاد دیوار حائل در سرزمین‌های اشغالی این موضوع را به بازیکن القا کند که این امر جهت نجات و رهایی نسل بشر است و برای در امان ماندن از حوادث آخرالزمانی اورشلیم تنها پناهگاه و مأمن انسان‌ها است و به نوعی دلالت پنهان بر حقانیت دین یهود که بهتر است بگوییم اسرائیل دارد. اکثر این منجیان به نوعی در مقابل منجی اسلامی ایستاده‌اند. پیامی را که در لایه‌های پنهانی خود به مخاطبان می‌رسانند این است که منجی اسلام ناحق و منجیان غربی حق هستند و اذهان عمومی را برای معرفی یک ضد‌مسیح در آخرالزمان و در تقابل با منجی موعود آماده می‌کنند.

با توجه به مباحث مطرح شده، می‌توان چنین استنباط کرد که در تمامی بازی‌هایی با محوریت آخرالزمانی کاراکترهای منجی همیشه کاراکترهای منفی و دارای نقصی هستند که داستان بازی تلاش می‌کند تا به مخاطبان این پیام را برساند که منجی حتماً نباید فردی آسمانی و بی‌نقص باشد، منجی می‌تواند برای رسیدن به اهداف خود هر عملی حتی اعمال خلاف انسانیت انجام دهد و این امر موجب از بین رفتن منجی‌گری وی نمی‌شود. از دیگر نکات ارائه شده در بازی‌ها آن است که هر شخصی با هر نوع تفکری می‌تواند منجی جهانی بشود.

بازی‌هایی با موضوع آخرالزمان با معکوس جلوه دادن وقایع آخرالزمان و تخریب چهره واقعی منجی و معرفی منجی‌های دروغین، سعی بر ساخت آخرالزمانی با اهداف سیاسی کشورهای مطبوع و بالاخص غرب دارند و همچنین با تابوشکنی اذهان مردم را برای اتفاق‌هایی که در آینده رقم خواهد خورد آماده می‌کنند. همانند گسترش ویروس‌های فراگیر (جنگ جهانی زد)، ملاقات با اجنه و شیاطین و امکان حضور آنها در میان انسان‌ها (کنستانتین، نارنیا)، جنگ میان انسان‌ها و ربات‌ها (ماتریکس، ترانسفورمز) و با توجه به شواهد بازی‌ها به نظر می‌رسد سازندگان تلاش در مشروعیت‌بخشی به منجی معرفی شده توسط بازی را دارند.

سیر بازی‌های آخرالزمانی نشان می‌دهد که هدف سازندگان بازی تشریح آخرالزمان و معرفی منجی‌ای به جز منجی الهی بود. ولی با گذشت زمان کم‌کم بازی‌ها به سمت پساآخرالزمان رفته که در عین دارا بودن شرایط آخرالزمانی اما هیچ منجی‌ای برای بشریت متصور نشده است و هر کس وظیفه دارد در این دنیای آخرالزمان زده تنها جان خود را نجات دهد که به نظر می‌رسد در لایه‌های پنهانی این قبیل بازی‌ها چیزی جز ناامید کردن مردم نسبت به منجی آسمانی وجود ندارد و چنین القا می‌کنند که گویی خدایی نیست و نجاتی نیز برای مردم نخواهد بود.

کتابنامه

- قرآن کریم (۱۳۸۵). ترجمه مهدی الهی قمشه‌ای. تهران: قلم و اندیشه.
- آموزگار، ژاله (۱۳۷۴). *تاریخ اساطیر ایران*. تهران: سمت.
- بویس، مری (۱۳۷۷). *چکیده تاریخ کیش زرتشت*. ترجمه همایون صنعتی‌زاده، تهران: صافی‌علیشاه.
- تفضیلی، احمد (۱۳۷۸). *تاریخ ادبیات ایران پیش از اسلام*. تهران: سخن.
- توفیقی، حسین (۱۳۸۱). *آشنایی با ادیان بزرگ*. تهران: سمت.
- جلالی، عبدالزهرا (۱۳۸۷). *منجی باوری در ادیان ابتدایی و توحیدی*. فصلنامه پیک نور، ۶(۴)، ۱۲۹-۱۴۸.
- حائری‌پور، محمدمهدی (۱۳۹۵). *بررسی وضعیت عمومی مردم و جامعه جهانی در روایات آخرالزمان*. فصلنامه علمی پژوهشی مشرق موعود، ۱۰(۳۸)، ۲۰۲-۲۲۴.
- خانیکی، هادی و برکت، محیا (۱۳۹۴). *بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای*. فصلنامه مطالعات و رسانه‌های نوین، ۱(۴)، ۴۹۹-۱۳۱.
- دهخدا، علی‌اکبر (۱۳۷۷). *لغت‌نامه*. تهران: دانشگاه تهران.
- راشدمحصل، محمدتقی (۱۳۶۹). *نجات‌بخشی در ادیان*. تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
- رضائی، مهدی (۱۳۸۴). *آفرینش و مرگ در اساطیر*. تهران: انتشارات اساطیر.
- سوزوکی، بیتریس‌لین (۱۳۸۰). *راه بودا*. ترجمه علی پاشایی، تهران: نگاه معاصر.
- شاکری زاوردهی، روح‌الله (۱۳۸۷). *منجی در ادیان*. قم: بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج).
- شاکری زاوردهی، روح‌الله و پاشایی، نرجس‌خاتون (۱۳۹۳). *اسطوره‌های نجات، نماد موعود خواهی ملل*. نشریه انتظار موعود، ۱۴(۴۴).
- شاوردی، تهمینه و شاوردی، شهرزاد (۱۳۸۸). *بررسی نظرات کودکان و نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای*. فصلنامه تحقیقات فرهنگی، ۲(۷)، ۴۷-۷۶.
- صمدی، قنبرعلی (۱۳۹۳). *آخرین منجی*. قم: بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج).

طاهری، آرین و حسینی، سیدبشیر (۱۳۹۶). رهیافتی به سواد بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه ساختاری و محتوایی بازی عفو. فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، ۳ (۱۱)، ۲۲۵-۲۶۴. عبداللهیان، حمید (۱۳۹۰). تحلیلی تاریخی بر تکوین مفهوم پایان تاریخ در سینمای قرن ۲۱؛ روایت‌شناسی سیزده فیلم. فصلنامه علمی پژوهشی مشرق موعود، ۵ (۱۸)، ۲۷-۵.

طاهری، آرین و سوهانی، کامیل (۱۳۹۳). مخاطب و قراردادهای استفاده از متن رسانه‌ای: مطالعه مقایسه‌ای فیلم و بازی‌های رایانه‌ای به مثابه دو ژانر در متون رسانه‌ای. پژوهش‌های ارتباطی، ۲۱ (۷۹)، ۱۳۷-۱۴۷.

کریستون، جولوس (۱۳۷۷). انتظار مسیحا در آیین یهود. ترجمه حسین توفیقی، قم: مرکز ادیان.

کوثری، مسعود (۱۳۹۰). پسااستعمارگری در بازی‌های دیجیتال: شالوده‌شکنی بازنمایی مسلمانان. مجموعه مقالات دومین همایش دین و رسانه. قم: مرکز پژوهش‌های صدا و سیما.

مجتبایی، فتح‌الله؛ مجتهدشبهستری، محمد و تفضلی، احمد (۱۳۶۷). «آخرالزمان» در: دایرةالمعارف بزرگ اسلامی. جلد ۱، تهران: مرکز دایرةالمعارف بزرگ اسلامی، دسترسی (جمعه، ۲۱ خرداد ۱۴۰۰) در: <https://www.cgie.org.ir/fa/article/237325/> مجلسی، سیدمحمدباقر (۱۴۱۲ق). بحارالانوار. بیروت: دارالاحیاء التراث العربی.

محمدی، محمدحسین (۱۳۹۵). آخرالزمان در ادیان ابراهیمی. قم: بنیاد فرهنگی حضرت مهدی موعود (عج).

معین، محمد (۱۳۸۴). فرهنگ فارسی معین. یک جلدی. تهران: ساحل. موحدیان عطار، علی و دیگران (۱۳۸۹). گونه‌شناسی اندیشه منجی موعود در ادیان. تهران: دانشگاه ادیان و مذاهب.

ناس، جان‌بایر (۱۳۷۷). تاریخ جامع ادیان. ترجمه علی‌اصغر حکمت، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

هدایتی، فاطمه و نورائی، محسن (۱۳۹۵). مقاله بررسی تطبیقی پیشگویی‌های آخرالزمان در اسلام، یهودیت و مسیحیت. فصلنامه علمی - پژوهشی مشرق موعود، ۱۰ (۳۸)،

هیوم، رابرت ارنست (۱۳۸۶). *ادیان زنده جهان* ترجمه عبدالرحیم گواهی، تهران: علم.

- Arsenault Dominic (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149-176.
- Bogost, I.; Ferrari, S. & Schweizer, B. (2010). *News games: Journalism at play*. MA: MIT press.
- Frasca, G. (2007). *Play the message: play, game and videogame rhetoric*: Unpublished PhD dissertation. IT University of Copenhagen, Denmark.
- Greenberg, GroupsBradley S.; Sherry John; Lachlan Kenneth; Lucas Kristen & Holmst Amanda (2010). Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups. *simulation & Gaming*, 41(2), 238-259.
- Huizinga, J. (1980). *Home ludens*. London: Routledge and kegan paul.
- Leonard, D. J. (2003). Live in Your World, Play in Ours: Race, Video Games, and Consuming the Other. *Simile: Studies in Media & Information Literacy Education*, (3), 1-9.
- Muriel Daniel & Crawford Carry (2020). Video Games and Agency in Contemporary Society. *Games culture*, (15), 138-157.
- Przybylski Andrew K.; Weeinstein Netta & Murayama Kou (2012). The Ideal Self at Play: The Appeal of Video Games That Let You Be All You Can Be. *Psychological Science*, 23(1), 69-76.
- Reassens, J. (2006). *Playful identities, or the ludification of culture*. *Games and Culture*1, 52-57.



پښتونستان ښار علمي او مطالعاتي مرکز
پرتال جامع علوم انساني