

بازی‌های رایانه‌ای؛ رسانه‌ای خاموش در جنگ نرم مصادیق، راه‌کارها

محمد رضا انواری*

چکیده

امروزه بازی‌های رایانه‌ای تنها یک سرگرمی نیست. تأثیرات این رسانه نوین در ابعاد فرهنگی و سیاسی حایز اهمیت است. با استفاده از نظریه تولید فراواقعیت بودریار در خصوص تصویرسازی رسانه‌ها از عالم واقع، می‌توان کارکرد بازی‌های رایانه‌ای را در شکل‌دهی به اذهان مردم بخصوص نوجوانان و جوانان به‌عنوان مخاطبان اصلی بازی‌های رایانه‌ای تبیین کرد. این مقاله با روش اسنادی، با بیان چند مصادیق، پیام‌های القایی این بازی‌ها در جنگ نرم دشمن را بررسی می‌کند و راه‌کارهایی برای استفاده بهتر از این رسانه نوین ارائه می‌دهد. بازی‌های رایانه‌ای در بعد سیاسی به ابزاری برای سلطه استعمارگران تبدیل شده است. معرفی کردن مسلمانان به‌عنوان تروریست و استفاده از نمادهای مذهبی به‌عنوان نمادهای تروریست‌ها، بخشی از محتوای این نوع بازی‌هاست. باید هم به صورت ایجابی و هم به صورت سلبی با این مسئله روبه‌رو شد. هم دولت باید بستر لازم را برای تولید بازی‌های دینی فراهم کند و هم حوزه باید به‌عنوان بازی فکری از ظرفیت‌های این رسانه نوین استفاده نماید.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، رسانه، اسلام، جنگ نرم، آمریکا.

مقدمه

بازی فقط به عنوان تفریح و گذران وقت نگاه می‌شود. این امر به نوعی به عدم وجود فرهنگ صحیح تولید و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بازمی‌گردد (اسداللهی، ۱۳۸۴).

نزدیک‌ترین صنعت به بازی‌های رایانه‌ای، صنعت سینماست. طی سال‌های گذشته در حوزه نقد و بررسی فیلم‌های سینمایی و سریال‌ها بسیار تلاش شده، ولی اگر فضای رسانه‌ای را مورد بررسی قرار دهیم، خواهیم دید که تقریباً در حوزه بازی‌های رایانه‌ای کار جدی صورت نگرفته و افراد بسیار کمی، آن هم به لحاظ علاقه و سلیقه خودشان در این زمینه اقداماتی پراکنده انجام می‌دهند درحالی‌که غرب با استفاده از فناوری بازی‌های رایانه‌ای می‌کوشد تا ذهن و فکر کودکان و نوجوانان را همراه و سازگار با اندیشه‌های خود نماید. در بسیاری از این بازی‌ها سبک زندگی غیراسلامی تبلیغ می‌شود و از آنجا که این بازی‌ها می‌توانند مستقیماً با کودکان و نوجوانان ارتباط برقرار کنند، نقش تربیتی بسیار زیادی دارند (شریفی، ۱۳۸۹، ص ۱۱۱).

بازی‌های رایانه‌ای از جمله ابزارهای پرنفوذی هستند که به علت تأثیرگذاری بالا و جذابیت فوق‌العاده، کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان را هدف قرار داده‌اند؛ به همین دلیل، کارگردانان و برنامه‌ریزان جنگ‌های رسانه‌ای به آن توجه خاصی دارند. اگر رادیو و تلویزیون در عصر جنگ جهانی دوم از اهمیت فوق‌العاده‌ای در راستای عملیات روانی برخوردار بود، امروز صنعت نوین بازی‌های رایانه‌ای خود را در عرصه پدیده‌های صنعتی جدید مطرح کرده است و به عنوان ابزار نوین عملیات روانی شناسایی می‌شود (www.tebyan.net).

بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان «رسانه خاموش» ولی تأثیرگذار دانست که قدرت‌های جهانی بخصوص آمریکا

امروزه در عصر انفجار اطلاعات، جهان بنا به نظریه مک‌لوهان، به سمت دهکده جهانی به پیش می‌رود: «اکنون دیگر کره زمین، به وسیله رسانه‌های جدید، آن قدر کوچک شده که ابعاد یک دهکده را یافته است» (مک‌لوهان، ۱۳۷۷، ص ۱۷۲). از این رو، استفاده سریع و بهنگام از رسانه‌ها برای به دست گرفتن هدایت افکار عمومی از اهمیت قابل توجهی برخوردار است.

در حوزه جنگ نرم، رسانه‌ها به عنوان یک ابزار مورد استفاده قرار می‌گیرند که از آن با عنوان «جنگ رسانه‌ای» یاد می‌شود. هر رسانه هم مخاطب خاص خود را دارد. دشمنان سعی می‌کنند از تمام ابزارهای رسانه‌ای در این زمینه بهره‌گیرند. عده‌ای روزنامه و مجله دوست دارند، برخی کارتون تلویزیونی را می‌پسندند، بعضی عاشق فیلم‌های سینمایی و سریال‌ها هستند و عده‌ای هم، بخصوص جوانان و نوجوانان، به بازی‌های رایانه‌ای روی می‌آورند. از این رو، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک رسانه در کنار سایر رسانه‌ها قرار گرفته‌اند، اما به نظر می‌آید علی‌رغم اینکه از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه خاموش یاد می‌شود، قدرت تأثیرگذاری آن از بسیاری رسانه‌های دیگر بیشتر است. ابعاد فرهنگی مختلفی نیز در مورد بازی‌های رایانه‌ای در داخل کشور ناشناخته مانده یا مورد بی‌توجهی قرار گرفته است که بعد رسانه‌ای آن، یعنی اینکه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند حاوی پیام‌های تأثیرگذاری بخصوص بر ضمیر ناخودآگاه جوانان باشد، یکی از آنهاست. امروزه بازی‌های رایانه‌ای به منزله یک رسانه نسبتاً گسترده و جذاب در دنیا مطرح هستند و همچون دیگر رسانه‌ها، در برخی زمینه‌ها توان بالایی دارند. استفاده از یک بازی رایانه‌ای در راستای آموزش و فرهنگ‌سازی هنوز در کشور ما نهادینه نشده است و به

و آرمانی معرفی کند و این با تغییر دیدگاه‌ها در حوزه‌های سیاسی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و... تحقق می‌پذیرد. اگر بخواهیم بازی‌های رایانه‌ای را در حوزه جنگ نرم تقسیم‌بندی کنیم، نخستین حوزه‌ای که می‌توان به آن اشاره کرد، حوزه سیاسی است. در این ژانر از بازی‌ها، محورهایی مثل اسلام‌هراسی، ایران‌هراسی، شیعه‌هراسی، و معرفی کردن مسلمانان به‌عنوان محور شرارت وجود دارد (www.lawer.vcp.ir). یکی از حوزه‌های دیگر که تأثیرات آن بسیار شدیدتر است، مباحث فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای است. در حوزه مباحث فرهنگی، بازی‌ها با بیش از ۱۰ محور ساخته می‌شوند. تبلیغ خشونت و پرخاشگری، ترویج فرهنگ برهنگی، ترویج بی‌حیایی و بی‌عفتی، تبلیغ شیطان‌پرستی، فراماسونری، ترویج سحر و جادو، ترویج مباحث ضداخلاقی، از بین بردن قبح بسیاری از گناهان توسط تکرار آنها، نمایش و تبلیغ استفاده از مواد مخدر و الکلی، نمایش روابط آزاد و نامشروع جنسی و... از جمله محورهایی است که در حوزه فرهنگی جا گرفته‌اند (همان).

در حوزه فرهنگی بازی‌هایی با تأثیرگذاری بسیار منفی در بازار وجود دارد. مخاطب اصلی در این بازی‌ها کودکان و نوجوانان و جوانان هستند. به دلیل اینکه این قشر آینده‌سازان جامعه هستند، غرب می‌کوشد با شاخص‌هایی که در این بازی‌ها تعریف می‌کند، ارزش‌ها و عقاید این نسل را تغییر داده و یادست‌کم تضعیف کند و ارزش‌های خود را جایگزین آنها نماید. امروزه در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای ترویج سبک زندگی غربی مورد توجه قرار گرفته و والدین بدون اینکه خودشان بدانند، با هزینه خودشان این بازی‌ها را تهیه می‌کنند. در این بازی‌ها بسیاری از ارزش‌های ایرانی و اسلامی زیرسؤال می‌رود و فرهنگ غربی در ذهن کودکان و

برای رسیدن به اهداف استعماری خود، به‌ویژه در دو دهه اخیر از آن استفاده زیادی برده‌اند. در یک بررسی گروهی، از کودکان آمریکایی سؤال شد: از مشاهده اخبار تلویزیون درباره جنگ چه چیزی به فکر شما می‌رسد؟ اغلب آنها پاسخ دادند: وسایل و سلاح‌های با فناوری پیشرفته، و برخی دیگر گفتند: بخصوص بازی ویدئویی «جنگ پتاگون»! (پیگر، ۱۳۸۳، ص ۱۰۵). در دهه اخیر شاهد تحول ساختار بازی‌ها از صور سنتی و حتی تحول‌یافته آن در قالب بازی‌های مبتنی بر قابلیت تأثیر از دور به بازی‌های دیجیتال هستیم (محسنی، ۱۳۸۶، ص ۲۰۱).

بازی‌های رایانه‌ای را صرفاً نباید پدیده‌ای برای سرگرمی کودکان و نوجوانان دانست، بلکه رسانه‌ای برای بیان و نهادینه‌سازی برخی پیام‌هاست. البته این پیام‌رسانی به‌صورت آشکار صورت نمی‌گیرد، بلکه در جهتی به دور از اهداف ظاهری و ابتدایی، از آن استفاده می‌شود. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، در جهت هدف‌های سیاسی و فرهنگی بدان دلیل مزورانه است که برای مردم، ناشناخته است. وقایع زندگی به بازی‌های رایانه‌ای تبدیل می‌شوند و همین بازی‌ها، واقعیت‌ها را تحریف می‌کنند. جای تعجب نیست که مردم برای تمیز قایل شدن بین این دو، همواره کار سختی را داشته باشند (پیلت، ۱۳۸۲).

پیام‌های درون این بازی‌ها بعضاً به‌صورت غیرمستقیم در ضمیر ناخودآگاه فرد تأثیر می‌گذارد؛ زیرا به لحاظ نشانه‌شناسی پیام‌هایی که به‌صورت مستقیم توهین به شخص یا ملت تلقی شوند، تأثیر معکوسی بر مخاطب می‌گذارد (کوثری، ۱۳۸۷).

اگر جنگ نرم را تصرف ذهن و فکر بدانیم، غرب سعی دارد با استفاده از قابلیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای، اذهان کودکان، نوجوانان و جوانان را تصرف کند؛ جامعه آمریکایی و سبک زندگی غربی را سبک برتر

رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان» (دوران و دیگران، ۱۳۸۱) و «اثر بازی‌های رایانه‌ای بر فعالیت‌های ذهنی و شاخص‌های ایمنی شناختی کودکان» (فرجی و دیگران، ۱۳۸۱). این دسته از مقالات عمدتاً با نگاه روان‌شناسی نوشته شده‌اند. دسته دوم، مقالاتی هستند که با نگاه جامعه‌شناختی و بیان کارکرد سیاسی و فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای بر روی کاربران به رشته تحریر درآمده‌اند که برای نمونه، می‌توان به این موارد اشاره کرد: «بازی‌های رایانه‌ای از جنس آخرالزمان» (حق‌وردی، ۱۳۸۷)، «مهدویت غرب و بازی‌های رایانه‌ای» (حق‌وردی، ۱۳۸۵) و «پسااستعمارگری در بازی‌های دیجیتال: شالوده‌شکنی (سوء) بازنمایی مسلمانان» (کوثری و مهرابی، ۱۳۹۰). البته دو مورد اول در حد یک مقاله استاندارد نیستند و جای خالی مقالاتی با این رویکرد احساس می‌شود. مقاله حاضر از مقالات دسته دوم محسوب می‌شود که علاوه بر پرداختن به مصادیقی از بازی‌های رایانه‌ای، که در خدمت جنگ نرم دشمن قرار گرفته است، کوشیده است راه کارهایی برای استفاده بهتر از این رسانه جدید ارائه کند که نوآوری این مقاله نیز محسوب می‌شود.

اهمیت و ضرورت پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای

نگاهی به آمارهای موجود در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، اهمیت و ضرورت پرداختن به بحث بازی‌های رایانه‌ای را بیشتر مشخص می‌کند.

- در ۷۵ درصد خانه‌های آمریکایی دستگاه بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد.

- اکثر استفاده‌کنندگان از این بازی‌ها در آمریکا مرد هستند و بین ۷ تا ۳۴ سال سن دارند.

- اغلب بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای را پسران ۱۵ تا

نوجوانان جا می‌افتد و اینجاست که باعث اختلاف و شکاف فرهنگی بین نسل‌ها می‌شود.

در یکی از این بازی‌ها که سبک زندگی غربی را آموزش می‌دهد و به زبان خودمانی همان خاله‌بازی مجازی بچه‌هاست، یکی نقش پدر، یکی نقش مادر، یکی نقش فرزند و... را بر عهده می‌گیرد. زندگی در این بازی بر اساس مبانی غرب است. دوستی با جنس مخالف، رقص، روابط آزاد جنسی، همجنسگرایی، آرایش، پارتی و... از جمله این آموزش‌ها در بازی است. در یکی دیگر از بازی‌های معروفی که در بازار موجود است و بیشتر آن را به‌عنوان ماشین‌بازی می‌شناسند، شما باید با کشتن افراد بسیاری ماشین بدزدید، کنار ساحل پروید و... در این بازی برهنگی با شدت بسیاری وجود دارد. جالب اینجاست که این بازی در استرالیا ممنوع اعلام شده است. اما در داخل کشور ما مجوز انتشار دریافت کرده است (همان).

سؤال اصلی مقاله این است: آیا می‌توان ادعا کرد بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک رسانه در خدمت اهداف جنگ نرم دشمن قرار گرفته است؟

سؤالات فرعی نیز عبارتند از: چه مصادیقی را می‌توان برای اثبات این ادعا ذکر کرد؟ محتوا و نمادهای به‌کاررفته در بازی‌های رایانه‌ای بر چه مواردی تأکید دارد؟ چه راه کارهایی را در جهت استفاده مطلوب از بازی‌های رایانه‌ای می‌توان برشمرد؟

اما در مورد پیشینه بحث، مقالاتی را که در زمینه بازی‌های رایانه‌ای نوشته شده می‌توان به دو دسته تقسیم کرد. یک دسته از مقالات به تأثیرات، آسیب‌ها و جنبه‌های مثبت و منفی این بازی‌ها بر روی کاربران پرداخته‌اند، که از جمله آنها می‌توان این موارد را برشمرد: «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر شخصیت کودکان» (اکبری، ۱۳۸۷)، «آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای» (بی‌نام، ۱۳۸۷)، «بررسی

۲۴ سال تشکیل می‌دهند.

- بر اساس پژوهش شرکت مایکروسافت، کاربران رایانه‌های شخصی ۱۸ درصد از زمان استفاده از رایانه را صرف بازی می‌کنند.

- بازی‌های رایانه‌ای بعد از گشت و گذار در اینترنت و کار با پست الکترونیک، سومین علاقه در بین برنامه‌های رایانه‌ای است.

یک جوان سی ساله چینی که ۶ سال پیش، شرکت بازی‌های آن‌لاین را راه‌اندازی کرده است، هم اکنون دومین مرد ثروتمند چین با یک میلیارد دلار دارایی به‌شمار می‌آید.

با توجه به درآمد سرشار صنعت بازی‌های رایانه‌ای، چین قصد دارد دو میلیارد یوآن در این صنعت سرمایه‌گذاری کند. بنابراین، با وجود چنین ظرفیتی، بدیهی است که قدرت‌های جهانی و نظام سلطه به‌طور عام، و آمریکا و سردمداران صهیونی نظم نوین جهانی به‌طور خاص، نتوانند از کنار آن بی‌تفاوت بگذرند (بی‌نام، ۱۳۸۷).

در نگاه نخست، شاید مصرف بازی‌ها در آمریکا برای ما بی‌ربط باشد، ولی با نگاه عمیق‌تر به مسئله شکل‌دهی به افکار عمومی و بهره‌مندی ابزاری از بازی‌ها، این ارقام برای ما نیز اهمیت ویژه‌ای می‌یابد (کوثری و مهرابی، ۱۳۹۰).

بیش از سی میلیون نفر در جهان، اوقات فراغت خود را صرف انجام این بازی‌ها می‌کنند و ۱۰ درصد این عده، روزانه بین ۴ تا ۷ ساعت از وقت خودشان را به این بازی‌ها اختصاص می‌دهند. شاید بتوان ادعا کرد که بازی‌های رایانه‌ای به خاطر سهولت دسترسی و جذابیت‌های خاص خود، به‌عنوان یک رسانه محبوب و پرطرفدار، توانسته است از نظر جذب مخاطبان جوان و پراورزی به‌طور جدی با هالیوود رقابت کند. هرچند که بسیاری از بازی‌ها از روی فیلم‌های معروف و پرفروش

هالیوود ساخته می‌شود، ولی برای مثال، در سال ۱۳۸۰ هالیوود تنها پنج میلیارد دلار سود داشته است، درحالی‌که در همین سال سود شرکت‌های بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا بیش از سی میلیارد دلار بوده است (بی‌نام، ۱۳۸۷). این بازی‌ها با استفاده از تصاویر پرتحرک و صدهای مهیج دنیایی از هیجان را به این انسان‌های تشنه جنب و جوش ارائه می‌کند و همین جاذبه روح و جسم آنان را مطیع خود می‌سازد و به عالمی از تخیلات می‌برد که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارند.

به گفته بهروز مینایی رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، طبق آماري که در سال ۱۳۸۹ ارائه شده، حدود ۴۶ درصد کل پهنای باند موجود در فضای وب به بازی‌های رایانه‌ای تعلق گرفته است. متوسط سن استفاده‌کنندگان از گیم‌نت در ایران ۱۸ سال است که پیش‌بینی می‌شود این رقم در ۱۰ سال آینده به ۲۸ سال ارتقا پیدا کند. در ایران بیش از ۲۰ میلیون گیمر وجود دارد که ۴۰ میلیون ساعت روزانه صرف بازی می‌کنند (www. Scict.ir).

ایران به‌عنوان کشوری برخوردار از فرهنگ غنی اسلامی از یک‌سو، و رویارویی تمام‌عیار در صحنه سیاسی و منازعات بین‌المللی با غرب بخصوص آمریکا، از سوی دیگر، محور بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای بوده است که در آن، این دو مؤلفه قدرت یعنی فرهنگ اسلامی و موقعیت سیاسی منحصر به فردش در منطقه و جهان، مورد حمله قرار گرفته است. این امر، پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای در سطح آکادمیک و علمی را به‌عنوان یک ابزار مقابله در جنگ نرم بیشتر نمایان می‌سازد، به‌گونه‌ای که به گفته رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، «در زمینه بازی‌سازی در کشور گام‌های مؤثری برداشته شده به نحوی که هم‌اکنون سه واحد اختیاری تولید بازی رایانه‌ای در ۳ دانشگاه کشور راه‌اندازی و رشته کارشناسی ارشد گیم

نیز تا سال ۹۲ راه‌اندازی خواهد شد» (مینایی، ۱۳۹۰).
 در یکی، دو سال اخیر، ما با حجم زیادی از بازی‌های رایانه‌ای مواجه شده‌ایم. در سال‌های گذشته کاربران معمولاً منتظر بودند یک نسخه از یک بازی وارد بازار شود، ولی در چند سال اخیر به قدری تعداد بازی‌های رایانه‌ای زیاد شده که عملاً می‌بینیم غرب در تمام محورها فعالانه در حال تهاجم است؛ برای هر سلیقه، سن و فرهنگ بازی آماده کرده و ارائه می‌دهند. در ایران با تمام محدودیت‌هایی که در این راه وجود داشت، در نهایت، از سال ۱۳۸۳ بازی‌های سه‌بعدی ایرانی، پا به عرصه وجود گذاشتند. تأکیدات مقام معظم رهبری در این رابطه بی‌تأثیر نبوده است؛ از جمله در دیدار با جوانان در سال ۱۳۸۲ فرمودند: تبلیغات چی‌های استکبار به‌طور دایم به شکل‌های موزیانه در سرتاسر دنیا علیه اسلام فعالیت‌های تبلیغی می‌کنند؛ فیلم می‌سازند، بازی‌های رایانه‌ای درست می‌کنند، تبلیغات می‌کنند، مقاله می‌نویسند؛ همه علیه اسلام (در دیدار با جوانان اهواز، ۱۳۸۲).

تولیدات داخلی؛

- بسترسازی برای تربیت نیروی انسانی کارآمد برای تولید بازی‌های بومی؛

- حمایت از ارتقای سطح کمی و کیفی بازی‌های داخلی؛

- زمینه‌سازی برای معرفی بازی‌های ایرانی در خارج از کشور؛

- بسترسازی برای افزایش فرصت‌های صادرات بازی‌های ایرانی؛

- برگزاری، حمایت و شرکت در همایش‌ها، جشنواره‌ها و بازی‌های ملی، منطقه‌ای و جهانی (www.ircg.ir).

سنخ‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای

در مقوله بازی‌های رایانه‌ای تقسیم‌بندی‌های مختلفی داریم که یکی از این تقسیم‌بندی‌ها، بر اساس سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای است؛ بازی‌های اکشن، استراتژیک و راهبردی، ورزشی، ماجراجویی، شبیه‌سازی، آموزشی و... از جمله آنها هستند. البته تعدادی از این سبک‌ها در ایران طرف‌داران بیشتری دارند که عبارتند از سبک بازی‌های اکشن، راهبردی و ورزشی.

به دلایلی، تاکنون به این محصول فرهنگی توجه جدی نشده و حتی مطالعات جدی نیز در این زمینه انجام نشده است. از جمله دلایل بی‌توجهی به این موضوع، می‌توان به موارد ذیل اشاره کرد:

۱. عمر زیادی از این صنعت نمی‌گذرد.
۲. بازی‌های رایانه‌ای بیشتر مورد توجه کودکان و نوجوانان بوده و به‌عنوان یک سرگرمی شناخته می‌شود.
۳. به دلیل تأثیرات بلندمدت آن، هنوز نیاز به

ایشان در جلسه سالیانه با اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۴ برنامه‌ریزی برای تولید محصولات فرهنگی جدید، همچون بازی‌های رایانه‌ای مناسب را از جمله رویکردهای مهم شورای عالی انقلاب فرهنگی دانستند (دیدار با اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی، ۱۳۸۴).

با تأکیدات مقام معظم رهبری، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر اساس مصوبه ۵۸۴ مورخ ۱۳۸۵/۳/۹ شورای عالی انقلاب فرهنگی آغاز به کار نمود و وظایف ذیل را در دستور کار خود قرار داد:

- تصحیح فرهنگ مصرف بازی‌های رایانه‌ای وارداتی؛
- ایجاد نظام‌نامه نظارت بر محتوای بازی‌های وارداتی و بازی‌های تولید داخل؛

پدیده‌های پیرامونی و محیطی را تحت تأثیر قرار می‌دهد و باعث بروز کنش‌ها و واکنش‌های معین می‌شود. رسانه‌ها علاوه بر نقشی که در مقاطع مختلف با تأثیرگذاری سریع در استحصال شرایط مطلوب و اقناع جمعی ایفا می‌کنند، با برنامه‌های بلندمدت و راهبردهای کلان، کارکردی نوین با عنوان «تولید رضایت» برای خود ایجاد کرده‌اند. در این روش، به جای آنکه توان رسانه‌ها برای اقناع افکار عمومی صرف شود، در طولانی مدت، داده‌های ذهنی مخاطبان را به گونه‌ای مدیریت می‌نمایند که رفتار سیاست‌مداران در بحران‌ها دقیقاً مطلوب نظر آنان باشد. این روش گرچه زمان بیشتری را می‌طلبد، ولی نتایج بهتر و پایدارتری را دربر دارد. یکی از شیوه‌های معمول برای حصول چنین نتایجی، استفاده از روش‌ها و ابزار تبلیغی است. نظریه‌های ارتباطات و رسانه‌های جمعی نیز در این خصوص، به‌ویژه مورد استفاده کارگزاران تبلیغات قرار می‌گیرد. از جمله نظریه «کاشت» گرنبرگ در آن، بحث از سه فرایند کاشت، داشت و برداشت است، و هر کدام، مسیری برای انجام بخشی از عملیات پروپاگانداست (رمضانی، ۱۳۹۰).

افکار عمومی موجود در غرب، بر مبنای تبلیغات دستگاه تبلیغاتی این دیار شکل گرفته‌اند و از شاخصه‌های این تبلیغات، تعمیم برتری فناوری غرب به تمامی وجوه زندگی اجتماعی آنهاست. از این‌رو، انسان‌های ساده‌اندیشی که اسیر تبلیغات رسانه‌های مزبور شده‌اند، واقعاً غرب را محور جهان معاصر دانسته، خود را نیز برتر از سایر انسان‌های جهان می‌بینند. از همین‌رو، وقتی در جریان بازی‌های رایانه‌ای، محققان غربی شاهد توصیف برتری کشورهای غربی (خاصه آمریکا) از سویی و ترسیم ضعف، سستی و عقب‌ماندگی فکری و فرهنگی دیگر کشورهای جهان از سوی دیگر می‌شوند، به دلیل پیشینه

تحقیقات جدی در این زمینه احساس نشده است. ولی با دلایل کمی و کیفی زیادی می‌توان به میزان تأثیرگذاری این بازی‌ها نسبت به سایر محصولات حتی فیلم‌های سینمایی پی برد. راجرایسپرت که یکی از بزرگترین منتقدان سینمای هالیوود است. در مصاحبه‌ای با سایت معتبر «ای جی‌ان» به استودیوهای فیلم‌سازی هالیوود هشدار می‌دهد: اگر اوضاع به همین صورت پیش برود، تا یکی دو سال دیگر تماشاگری را در سالن‌های سینمایی نمی‌بینیم و همه به سراغ بازی‌های رایانه‌ای می‌روند. وی در این مورد چنین می‌گوید: «تا پیش از این هالیوود در برابر بازی‌ها احساس امنیت می‌کرد و حتی خیلی‌ها فکر می‌کردند که اگر یک بازی بخواهد موفق باشد باید به فیلم سینمایی تبدیل شود تا فروش آن تضمین شود، ولی اکنون وضع عملاً برعکس شده است و ما شاهد هستیم که فیلم‌هایی مانند مهاجم مقبره و رستاخیز که موضوع خود را از بازی‌ها گرفته‌اند چندان موفق نبوده‌اند، ولی بازی‌های آنها فروش بسیار بیشتری داشته‌اند و هم از نظر هنری و هم از نظر تجاری موفق بوده‌اند و بدتر اینکه فیلم‌های پرترفدار هالیوودی که فروش زیادی نداشته باشند در صورت تبدیل شدن به بازی تقریباً مطمئن خواهند بود که فروش خوبی خواهند داشت و این برای فیلم‌های سینمایی خیلی بد و ناامیدکننده است» (مجله الکترونیکی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۸۵).

چارچوب نظری

امروزه امر تبلیغات به اشکال گوناگون و با هزینه‌های بسیار گزافی انجام می‌شود تا ذهنیت خاصی را در مخاطب ایجاد کند. در این باره شاید بتوان گفت: ایجاد تصویر ذهنی (الگوی ذهنی) از یک پدیده، بخشی از به وجود آوردن آن پدیده است؛ چراکه ذهنیت، تعامل سایر

سازندگان جهانی بازی‌های رایانه‌ای که مانند دیگر رسانه‌های جهانی، عمدتاً وابسته به محافل صهیونیسم جهانی و بخشی از ناتوی فرهنگی هستند، در حرکتی پیچیده و ترکیبی، در کنار استفاده از سازندگان انیمیشن، فیلم، جراید و اسباب بازی‌ها 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 بیابان، شتر، خشونت بی‌منطق (تروریسم)، سلاطین ظالم، اسرار ماوراءالطبیعه (حاکمی از عقب‌ماندگی) و خرابی بناها و... آکنده است.

اما در علت استقبال گسترده از بازی‌های رایانه‌ای بخصوص از سوی جوانان و نوجوانان، با استفاده از نظریه «وابستگی و استفاده و خشنودی» می‌توان این استقبال را توجیه کرد. بر طبق نظریه وابستگی، افراد وابستگی‌های متفاوتی به رسانه‌ها دارند و این وابستگی‌ها از یک شخص به شخص دیگر و از گروهی به گروه دیگر تفاوت می‌کند (سورین و تانکارد، ۱۳۸۶، ص ۴۱۲). بر طبق نظریه استفاده و خشنودی مخاطب رسانه‌ای را انتخاب می‌کند که به نیازهای او پاسخ دهد. نیازها و خشنودی‌ها در یک جوان اطلاعاتی، آموزشی، تخیلی و سرگرمی و تفریحی می‌باشد که این بازی‌ها با استفاده از تصاویر پرتحرک و صداهای مهیج و ایجاد هیجان، اقلان حس کنجکاو و... به نیازهای تخیلی و احساسی جوان پاسخ می‌دهند و سبب می‌شود جوان و نوجوان به این رسانه روی آورد (همان، ص ۴۲۴).

مقایسه فیلم‌های سینمایی با بازی‌های رایانه‌ای

اگر بخواهیم تفاوت‌های بین صنعت بازی‌های رایانه‌ای را با سینما مقایسه کنیم، باید به مباحثی همچون سود شرکت‌های تولیدکننده، میزان استفاده کاربر از این دو رسانه و تفاوت‌های کیفی این دو اشاره کنیم. با بررسی

فکری و فرهنگی‌شان، حساسیت چندانی نسبت به این مسئله نشان نمی‌دهند. القائات سیاسی به‌عنوان جزئی انفکاک‌ناپذیر در این بازی‌ها وجود داشته‌اند (ر.ک: منطقی، ۱۳۸۱).

ژان بودریار، که یکی از مفسران پست‌مدرن محسوب می‌شود، معتقد است: در روزگاری که رسانه‌های گروهی همه‌جا حضور دارند، «فراواقعیت» (Hyperreality) آفریده می‌شود که متشکل از آمیزه‌ای از رفتارهای مردم و تصاویر رسانه‌هاست (گیدنز، ۱۳۸۶، ص ۶۷۰).

منظور او از فراواقعیت این است که رایانه‌ای شدن، فناوری ارتباطات و رسانه‌ها با هم از طریق تولید تصاویر و مدل‌هایی از واقعیت، جای خود واقعیت را می‌گیرند و تمایز بین واقعیت و مدل‌های واقعیت محو شده است و این مدل‌ها هستند که واقعیت را تولید و یا حداقل تعریف می‌کنند (گیبینز و بوریمر، ۱۳۸۱، ص ۷۴). به بیان اندیشمندان پست‌مدرن همچون لیوتار و بودریار، سیاست‌سازان از طریق «شبیه‌سازی» به وسیله رسانه‌ها به واقعیت شکل و جهت می‌دهند، نشانه‌ها را می‌آفرینند و نیازها، تصورات و رفتار آدمی را شرطی کرده، با ایجاد فراواقعیت (واقعی‌تر از واقعیت) ذهنیت مردم را سازمان می‌دهند. به عقیده بودریار، عملکردهای رسانه‌ای، درک ما از فضا و زمان را بازسازی نموده‌اند. واقعیت، دیگر نه در نتیجه تماس ما با جهان خارج، بلکه چیزی است که صفحه تلویزیون (و یا بازی‌های رایانه‌ای) به ما عرضه می‌کنند (ساراپ، ۱۳۸۲، ص ۲۲۲). در دنیای رسانه‌های نوین (سایبری) مرز میان اطلاعات، سرگرمی، تصویر و سیاست فرو می‌ریزد و در پی این ریزش است که اخبار، مستندها، و بازی‌های رایانه‌ای دارای ابعاد سیاسی، تبلیغی، سرگرمی، آموزشی و... می‌شوند و فهم آدمی از جهان اطراف را جهت‌دهی می‌کنند. از همین روست که

دلایل کیفی رواج بازی‌های رایانه‌ای

چگونگی برقراری ارتباط در ابزاری همچون سینما، رادیو و تلویزیون با بازی‌های رایانه‌ای بسیار متفاوت است. یکی از دلایل این است که ما در سیر داستان فیلم سینمایی نمی‌توانیم تغییر و تحول دهیم. در حقیقت، صنعت سینما، تلویزیون و رادیو تقریباً صنعت یک‌سویه هستند و مخاطب نمی‌تواند در محتوای آن دخالت داشته باشد، اما در بازی‌های رایانه‌ای شخص می‌تواند بر اساس دیدگاه خودش از روش‌های مختلف یک بازی را انجام دهد. البته باید در نظر داشت که کاربر هر مسیر و تاکتیکی را انتخاب کند، در نهایت، در گام راهبردی طراح بازی قرار خواهد گرفت. برای مثال، اگر شما در نقش یک کاربر آمریکایی باشید، الزاماً باید تعداد مشخصی از مسلمانان را بکشید تا به مرحله بعد بروید. شما صرفاً انتخاب‌کننده روش این کشتار هستید. به عبارتی، شما اجازه تغییر در راهبرد را ندارید، اما با استفاده از چندین تاکتیک می‌توانید به هدف موردنظر برسید (همان).

در بازی رایانه‌ای، گرافیک، صدا و تعامل، ابتکار سیر داستان، کنجکاو، پیچیدگی و تخیل، منطق، حافظه، بازتاب‌ها و مهارت‌های ریاضی، چالش حل مسئله و تجسم از جمله جنبه‌های فنی، روانی و فردی است که بازیگران را جذب این بازی‌ها می‌کند. کار مستقل، مداومت در بازی، لذت بردن از بازی، مشارکت فعال، تعامل مشارکتی، ساختار گروهی، یادگیری، رقابت یا همکاری گروهی و فرصت‌های برابر در بازی، از جمله عواملی است که در فرد برای ادامه بازی ایجاد انگیزه می‌کند (بی‌نام، ۱۳۸۴).

ارتباط بازی‌های رایانه‌ای و شرکت‌های سازنده

آن با مراکز قدرت آمریکایی

یکی از اتفاقات جالب، پیش‌گویی‌های بازی‌های رایانه‌ای

این سه موضوع، به راحتی می‌توان به میزان اثربخشی بازی‌ها نسبت به فیلم‌های سینمایی اشاره کرد.

دلایل کمی رواج بازی‌های رایانه‌ای

الف. مقایسه میزان درآمد: چنانچه میزان درآمد و سود شرکت‌های فیلم‌سازی و بازی‌های رایانه‌ای را ملاک قرار دهیم، امروزه صنعت بازی‌های رایانه‌ای از سینما پیشی گرفته است. برای نمونه، در ۶ ماهه نخست سال ۲۰۰۷ فروش این بازی‌ها در کشورهای اروپایی از فروش فیلم‌های هالیوودی بیشتر بوده است (اخوان بهبهانی، ۱۳۸۹).

این روند به صورت صعودی در حال ادامه است. آمارها نشان می‌دهد که روند تولید بازی‌های رایانه‌ای به ۴-۳ هزار نسخه در سال می‌رسد و با شتاب زیاد در جامعه جهانی در حال گسترش است (حق‌وردی، ۱۳۸۷).

ب. مدت زمان صرف‌شده توسط کاربر: از سوی دیگر، میزان زمانی که کاربر صرف فیلم سینمایی می‌کند، با بازی رایانه‌ای قابل مقایسه نیست. با در نظر گرفتن متوسط مدت زمان فیلم و با در نظر گرفتن جاذبه‌های ویژه مانند موضوع یا جذابیت‌های دیداری و... اگر کاربر این فیلم را دو بار تماشا کند، در نهایت، به طور میانگین بین ۳ تا ۶ ساعت زمان صرف تماشای فیلم خواهد شد. ولی مدت زمانی که کاربر بازی رایانه‌ای در حالت عادی، حتی با استفاده از کدهای ویژه‌ای که به کدهای تقلب نسوزکننده‌ها معروف‌اند و فقط برای اقناع حس کنجکاو و دیدن تمامی مراحل بازی است، صرف می‌کند، می‌تواند چندین برابر این مدت زمان باشد (البته این عامل برای کاربرهای مختلف و بازی‌های مختلف متفاوت بوده و گاه یک کاربر تا صدها ساعت برای یک بازی وقت می‌گذارد). در حقیقت، مدت زمان استفاده از بازی‌ها اصلاً با سینما قابل قیاس نیست.

هدف قرار داده‌اند که سری بازی‌های کوماوار از این دست می‌باشد. اما وجه غالب در بازی‌ها، حمله آمریکا و برخی کشورهای اروپایی به کشورهای ضداستکباری است. کشورهایی که کاربر باید به آنها حمله کند، به نحوی متأثر از اسلام و به‌ویژه ایران هستند. برای اثبات رابطه بین سازندگان بازی و سیاست‌مداران، کافی است به مصادیقی از بازی‌ها اشاره کنیم که از سال ۲۰۰۰ تا به امروز منتشر شده‌اند. سال ۲۰۰۰ بازی رایانه‌ای «سرباز شانس» منتشر شد. سه مرحله این بازی در عراق اتفاق می‌افتد و شما باید در نقش نیروهای آمریکایی برای مقابله با تحرکات صدام و پیدا کردن وی به عراق حمله کنید. این بازی و امثال آن، پیش از حمله آمریکا به عراق منتشر شدند و به توجیه سیاست‌های آمریکا می‌پرداختند.

بازی Tom Clancy Ghost Recon که سال ۲۰۰۰ منتشر شد، از درگیری‌هایی در منطقه اوستیای جنوبی خبر می‌دهد و کاربر در نقش نیروهای آمریکایی برای کمک به دولت گرجستان به این منطقه سفر می‌کند. جالب اینجاست که مشابه این درگیری‌ها در سال ۲۰۰۸ به وقوع پیوست و منطقه اوستیای جنوبی درگیر جنگ شد. بازی زمانی را روایت می‌کند که حکومت همسو با سیاست‌های آمریکا در گرجستان بر سر کار است. درحالی‌که در زمان ساخت بازی یعنی سال ۲۰۰۰ اینچنین نبود و حکومت طرفدار روسیه بر سر کار بود و چند سال بعد با وقوع انقلاب رنگی حکومت طرفدار آمریکا قدرت را به دست گرفت. بازی فقط به همین نسخه بسنده نکرده است. این بازی پس از سال ۲۰۰۰ هر سال در نسخه جدیدی منتشر شده و هر بازی از وقوع جنگ‌های آینده پرده برداشته است. شماره‌های جدید این بازی جنگ‌هایی را که طی سال‌های آینده در آمریکای لاتین روی خواهد داد، پیش‌بینی کرده است (www.navabism.mihanblog.com).

است که با واقعیت رخ داده در ماه‌ها و سال‌های آینده همخوانی دارد. در بسیاری از بازی‌ها، پیش از وقوع یک واقعه سعی می‌شود افکار عمومی توجیه شده و زمینه اقدامات و تهاجمات نظامی فراهم شود. پیش از حمله آمریکا به عراق و افغانستان با بازی‌های رایانه‌ای با سناریوی حمله آمریکا به این ۲ کشور مواجه بودیم. برخی از شرکت‌های بازی‌های رایانه‌ای اقدام به ساخت بازی‌هایی می‌کنند که کاملاً با راهبرد و برنامه‌ریزی خاصی طراحی شده‌اند. برای مثال، در سبک بازی‌های اکشن، شرکت کانفلیست (Conflict) بازی‌هایی همچون بازی توفان صحرا (۱)، بازی توفان صحرا (۲)، بازی ویتنام و بازی گلوبال استورم را به بازار عرضه کرده است. شرکت «کوماوار» که در سال ۲۰۰۴ توسط گروهی از افسران بازنشسته آمریکا راه‌اندازی شد (کوثری و مهرابی، ۱۳۹۰، ص ۶۱۹)، بیش از ۸۰ بازی تک‌مرحله‌ای منتشر کرده است. این بازی‌ها معمولاً در عراق، افغانستان و ایران روی می‌دهد؛ مانند بازی مقابله جنبش شیخ‌المهدی و... این شرکت‌ها کاملاً به صورت مستقیم با اهداف سیاسی ساخته شده است. در این بازی‌ها عملاً کاربر نیروی نظامی آمریکایی یا غربی را کنترل می‌کند و باید به کشورهای اسلامی حمله کند.

بعضی از شرکت‌های دیگر زیرکانه‌تر عمل می‌کنند؛ و کاربر در نگاه اول به آن بازی‌ها به‌عنوان بازی ضداسلامی و ضدایرانی نگاه نمی‌کند یا حتی فکر می‌کند به منظور معرفی تاریخ ایران یا اسلام ساخته شده‌اند، اما در واقع وقتی به صورت دقیق این بازی‌ها را بررسی کنیم، خواهیم دید به صورت کاملاً مخفیانه و نرم در پی القای تفکرات ضداسلامی و ضدانسانی خود هستند. شرکت «یوبی سافت» (UBI SAFT) از جمله این شرکت‌هاست. بعضی از این بازی‌ها به صورت مستقیم ایران را مورد

اول بازی، تصویری از کشور لبنان است و جمله Lebanon 2006 در زیر آن درج شده است. کاربرد مشاهده می‌کند که یک سال بعد، یعنی سال ۲۰۰۶، لبنان درگیر جنگ داخلی شد و آمریکا و نیروهای ناتو برای پایان دادن به این جنگ، به کشور لبنان لشکرکشی می‌کنند. کاربرد در چند مرحله از این بازی باید با نیروهای ایرانی و سوری که در لبنان مستقر هستند، مبارزه کند و بازی مستقیماً اشاره می‌کند که نیروهای ویژه ایرانی یکی از عوامل ناامنی در لبنان هستند! برخی از دشمنان در این بازی با لباس‌هایی شبیه لباس روحانیان شیعی ظاهر شده‌اند. همچنین در سطح شهر جملاتی به زبان فارسی درج شده است. اینها نشان‌دهنده این است که تفکر شیعی و ایرانی در لبنان نفوذ کرده و شما باید با آن مبارزه کنید. جالب است که این جنگ به صورتی دیگر، واقعاً در سال ۲۰۰۶ روی می‌دهد و پیش‌بینی این بازی محقق می‌شود. سال ۲۰۰۶ اسرائیل با دلایل واهی جنگ ۳۳ روزه را علیه لبنان آغاز می‌کند. و جالب اینجاست که اسرائیل در این جنگ دفتر بازی سازی حزب‌الله را هدف قرار داد و این نشان از اهمیت و تأثیر بازی‌های رایانه‌ای نزد اسرائیل دارد (www.navabism.mihanblog.com).

مصادیقی از بازی‌های رایانه‌ای علیه اسلام و ایران

بخشی از این بازی‌ها که با همان هدف قهرمان‌پروری و توجیه تجاوزات نظامی به دیگر کشورهاست، متوجه کشورهای اسلامی و عمدتاً ایران و کشورهای همسایه ایران، که تحت تأثیر فرهنگ اسلام انقلابی ایران هستند، می‌شود تا ضمن معرفی این قدرت معنوی جدید به عنوان نماد تروریسم، آمریکا به عنوان منجی جهانیان از شرارت تروریست‌ها مطرح گردد و فلش راهنمای فرهنگ «انتظار» آمریکا را به عنوان مصلح موجود، به جای مصلح

تام کلنسی (Tom Clancy)، یکی از معروف‌ترین رمان‌نویس‌های نظامی در آمریکاست که فیلم‌ها و بازی‌های بسیاری از رمان‌های او ساخته شده است. او یکی از اعضای مؤسسه «جورج مارشال» در آمریکاست. این مؤسسه یکی از اتاق‌های فکر سیاست‌مداران آمریکایی محسوب می‌شود که به تدوین سیاست‌های آمریکا می‌پردازد. تام کلنسی به عنوان نویسنده پرفروش‌ترین رمان دهه ۱۹۸۰ شناخته می‌شود؛ به همین خاطر، مقامات ارشد نظامی مجوز رفت و آمد به مراکز مهم نظامی و دسترسی به اطلاعات محرمانه را به او داده‌اند (fa.wikipedia.org). او رمان‌های خود را عموماً علیه مخالفان آمریکا، بخصوص مسلمانان می‌نویسد که از جمله آنها می‌توان به کتاب *دستورات اجرایی و بدهی افتخار* اشاره کرد. کتاب اول مستقیماً علیه جمهوری اسلامی ایران به رشته تحریر درآمده و دومی، کتابی است که پنج سال قبل از واقعه ۱۱ سپتامبر نوشته شده و در آن این واقعه را پیش‌بینی کرده بود. تام کلنسی در سال ۱۹۹۶ استودیویی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای ساخت. چند سال بعد شرکت یوبی سافت، که به ساخت بازی‌های رایانه‌ای ضدایرانی معروف است، آن را از او خرید (حسینی، ۱۳۸۵). کلنسی تنها به انتشار بازی ghost recon اکتفا نکرد و بازی‌های مختلفی را که هر کدام از رویدادهای آینده خبر می‌دهند، روانه بازار کرد؛ از جمله: سری بازی‌های splinter cell و یا Hawx و یا End war و... سؤال اینجاست که آیا تام کلنسی بدون هماهنگی و داشتن اطلاعات محرمانه می‌تواند جنگ‌هایی را که در آینده اتفاق خواهد افتاد پیش‌بینی کند؟ (www.marsad.ir)

سال ۲۰۰۵ یک شرکت آمریکایی بازی رایانه‌ای Close Combat: First to Fight را منتشر کرد. صحنه

به چشم می‌خورد: «سیف فارس القوی، شمشیرسوار قوی»، «سیف فارس المنتقم، شمشیرسوار انتقام‌گیرنده»، «سیف فارس المهتدی، شمشیرسوار هدایت‌کننده». حال سؤال اینجاست که نقش بستن القاب امام زمان (عج) مانند «قوی»، «مهتدی» و «منتقم» روی شمشیر شاهزاده ایرانی به چه معناست؟ آیا نقش بستن القاب امام زمان (عج) روی شمشیر شاهزاده ایرانی تصادفی است؟! (حقوق‌وردی، ۱۳۸۷).

۲. بازی سام ماجراجو در پرسپولیس

ما با بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای غربی مواجه هستیم که متأسفانه توسط شرکت‌های داخلی ترجمه شده است. بازی آخرالزمانی تحت عنوان «سام ماجراجو در پرسپولیس» یکی از آنهاست. این بازی با محوریت اسلام‌هراسی و ایران‌هراسی ساخته شده است. در این بازی، شما در نقش سام استون، نمادی از عمو سام آمریکا، باید برای نجات بشریت به زمان گذشته برگردید و با اهریمن جهانی و ایادی آن مبارزه کنید و برای اینکه با ایادی شیطان مواجه شوید باید به پرسپولیس ایران بیایید. یکی از این ایادی «کامیکاز بی‌سر» معرفی شده است. شرکت تولیدکننده درباره کامیکاز بی‌سر می‌گوید: این موجود سر ندارد؛ از همین رو، او را برای عملیات انتحاری به خدمت گرفته‌اند. بی‌سر بودن کامیکاز بدین معناست که عقل و شعور و منطق ندارد. اعمال کامیکاز در بازی تداعی‌کننده عملیات شهادت‌طلبانه اسلامی است؛ یعنی عملیات شهادت‌طلبانه از سوی افراد بی‌عقل و بی‌منطق انجام می‌شود. نکته دیگر این بازی این است که هرچند شما به پرسپولیس ایران باستان می‌آیید، اما اکثر نمادها و سمبل‌ها، نمادهای اسلامی است، نه نمادهای ایران باستان. در تمام صحنه‌های این بازی که از نظر گرافیکی بسیار زیبا و خیره‌کننده طراحی شده است، پایگاه‌های

غیبی نشان دهد. یعنی افکار عمومی جهان باید باور کنند که لشکرکشی به گوشه گوشه جهان در راستای نجات ملت‌هاست و آمریکا همان منجی است که همه منتظر او هستند. نمادهایی که در این بازی‌ها به‌عنوان پایگاه‌های دشمن استفاده می‌شود مساجد و اماکن مذهبی مسلمانان با رنگ‌های سبز و آبی است که کاشی‌ها و معرق‌کاری‌های اسلامی به‌صورت بسیار واضح و روشن در آن نمایان است. آشنایی با اسامی بازی‌هایی که در ادامه می‌آید، می‌تواند مقدمه‌ای برای تحقیق و شروعی برای ورود منتقدان و تحلیل‌گران و دلسوزان مسائل فرهنگی به عرصه نقد مفهومی بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی باشد.

۱. بازی «آیین قاتل» (Assassins creed)

کاربر باید یک شخصیت با عنوان «الطائر» را هدایت کند. این عقاب مسلمان از فرقه اسماعیلیه که یکی از فرق شیعی محسوب می‌شود، است. این شخص موظف است سران مسیحی جنگ‌های صلیبی را ترور کند. نکته قابل توجه اینجاست که در عمده بازی‌های دیگر با این امر مواجه هستیم که شما باید در نقش نیروهای مثبت (نظامیان غربی) با تروریست‌ها مبارزه کنید، اما در این بازی شما شخصیت منفی را کنترل و هدایت می‌کنید و با خشونت زیادی رقیبان خود را به قتل می‌رسانید و جالب‌تر از همه اینکه ویژگی‌های این شخصیت در بازی این‌گونه بیان شده است: مردی سفیدپوست سوار بر اسبی با شمشیر می‌آید، او خود را فدایی می‌داند و هدفی جز کشتن ندارد. جالب‌تر اینکه بازی دیگری تحت عنوان «شاهزاده ایرانی» نیز توسط همین شرکت ساخته شده بود، اما در یکی از نسخه‌های این بازی می‌بینیم که شاهزاده ایرانی شمشیرهای مختلف با قابلیت‌های متفاوت دارد و روی هر کدام از آنها نوشته‌هایی به عربی

بسیار پسر طرفدار است، بازی «ندای وظیفه» است. نسخه‌های قبلی این بازی درباره جنگ‌های جهانی سابق بود، اما به ناگهان در نسخه ۴ آن ما با جنگ‌های مدرن آشنا می‌شویم. این بازی به‌عنوان بهترین بازی اکشن سال ۲۰۰۷ به انتخاب نمایشگاه‌های بازی‌های رایانه‌ای برگزیده شد. در ایران نیز به‌صورت ویژه به فروش رفت و جزو محبوب‌ترین بازی‌های زمان خود شد. نماد این بازی بر روی لباس نوجوانان در سطح شهر تهران دیده می‌شد و حتی بازی به‌صورت دوبله شده نیز وارد بازار شد تا آنجا که وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی پخش آن را غیرمجاز اعلام کرد.

شنیدن داستان این بازی نکته‌های فراوانی به همراه دارد. یک دیکتاتور خاورمیانه تحت عنوان «الاسد» با یک دلال سلاح‌های اتمی روسی متحد می‌شود تا با استفاده از سلاح اتمی به غرب حمله کند. طرفداران الاسد غالباً مسلمانان و اعراب هستند. غرب می‌خواهد با این بازی به این موضوع بپردازد که مسلمانان سعی می‌کنند با استفاده از سلاح اتمی به غرب حمله کنند و شما موظفید با این تروریست‌ها که می‌خواهند نسل بشریت را به مخاطره بیندازند مبارزه کنید. جالب است که در این بازی شما با نمادهای مختلفی مواجه می‌شوید. برای مثال، تروریست‌هایی را می‌بینید که صورت‌های خودشان را با چفیه پوشانده‌اند (www.lawer.vcp.ir). بازی ندای وظیفه ۴ خبر از جنگ‌های آینده می‌دهد. جبهه ضد استکباری در خاورمیانه و روسیه در حال شکل‌گیری است. انقلابی در عربستان روی داده و حکومت ضد آمریکایی قدرت را به دست گرفته است. رهبری این انقلاب را شخصی به نام «خالد الاسد» بر عهده دارد و هم‌پیمان وی «عمران زخائف» نیز در روسیه در حال به دست گرفتن حکومت است. عراق نیز محور تحولات منطقه به‌شمار می‌رود.

دشمن با نمادهای اسلامی مانند گنبد و مناره معرفی می‌شوند. جالب است که اگر صحنه‌های گرافیکی و همان نمادهای اسلامی را بزرز نمایی کنید، روی کاشی‌کاری‌ها عبارت‌هایی مثل «انا مدینه العلم و علی بابها» و روایت‌هایی از این قبیل را به وضوح مشاهده می‌کنید. بعد از اینکه شما توانستید تروریست‌ها را نابود کنید، در مرحله پایانی به محیطی وارد می‌شوید که قرار است برای شما به‌عنوان قهرمان نجات جهان جشن گرفته شود. این محیط جایی نیست جز محیطی با نمادهای مسیحی و کلیساها؛ یعنی کاربر در این بازی در اماکن اسلامی به مبارزه با شیطان می‌رود، ولی در نهایت در جوار کلیساست که می‌تواند بر آنان غلبه کند و خود و بشریت را نجات دهد (حق‌وردی، ۱۳۸۷).

۳. بازی رایانه‌ای IGI 2

در یکی از مراحل این بازی، شما در لیبی وارد عملیات می‌شوید. صدای قرآن و صلوات به گوش می‌رسد، نام خداوند (الله) و نام پیامبر (محمد) بر روی دیوار نقش بسته است و در یک مرحله دیگر تروریست‌ها به صدای رادیو فارسی ایران گوش می‌دهند. مثلاً، در بسیاری از مراحل که دارای طرح‌های اسلامی است، چنانچه روی این تصاویر بزرز نمایی کنیم، نام «علی» بر روی آنها نقش بسته است. و در نهایت، شما پس از گذراندن مراحل سخت و دشوار در کلیسا [!] با اهریمن جهانی روبه‌رو شده و در نهایت او را شکست می‌دهید. تصویرسازی و نزدیک ساختن مفهوم تروریست و خشونت با «علی» و... از نکات القایی این بازی است (همان).

۴. ندای وظیفه ۴ (Call of duty)

در حوزه سیاسی یکی از بازی‌هایی که از نظر گرافیکی

حوزه حیات سایبری نوع بشر می‌پردازند. این نکته نیز قابل ذکر است که اگر بتوانند در طی این فرایند، در نسلی از مخاطبان خود این موارد را اجرایی کنند، برای ادامه آن در طی نسل‌های آینده مشکلات بسیار کمتری را متحمل خواهند شد؛ چراکه نسل پرورش یافته دیگر بدون کنترل و هدایت ناتوی فرهنگی و به‌طور خودکار و ناخودآگاه، در هر جایی که به فعالیت بپردازد، بسط و گسترش دهنده تصاویر و تفکرات و علایق تلقین داده‌شده ناتوی فرهنگی خواهد بود.

۵. بازی رایانه‌ای حمله به ایران

در این بازی رایانه‌ای که پنجاه و هشتمین مأموریت بازی شرکت کوماوار است، سربازان آمریکایی وظیفه دارند ضمن حمله به تأسیسات هسته‌ای نطنز، دانشمندان ایرانی را از بین ببرند و یک دانشمند را زندانی کنند (کوثری و مهرابی، ۱۳۹۰، ص ۶۲۰). شرکت سازنده این بازی (کوما) ادعا کرده است: «از آنجاکه در زمینه اهداف واقعی ایران از غنی‌سازی اورانیوم به منظور تبدیل شدن به دومین کشور اسلامی (پس از پاکستان) دارای بمب اتمی تردیدی وجود ندارد و از سوی دیگر، حمله نظامی گسترده و اشغال ایران می‌تواند با توجه به در تیررس بودن منابع نفتی خاورمیانه از سوی ایران به گسترده شدن دامنه جنگ در منطقه بینجامد، یک عملیات نظامی کوچک به منظور نابودی پایگاه هسته‌ای و فناوری اتمی ایران، بیشتر می‌تواند مانع از دستیابی این کشور به بمب اتمی شود» (رنجبران، ۱۳۸۸، ص ۳۳۷).

با این حال، توجیه طراحان بازی در تولید این بازی استناد به جمله‌ای از جرج بوش، رئیس‌جمهور پیشین آمریکا است که گفت، در برابر تهدیدات هسته‌ای جمهوری اسلامی تمام گزینه‌ها قابل بررسی است (www.asr-entzar.ir).

آمریکا و انگلیس برای جلوگیری از ایجاد این جبهه متحد عظیم، تحرکات خود را در منطقه افزایش می‌دهند و کاربرد در نقش این نیروها بازی را به پیش می‌برد.

آنچه باید به آن دقت کرد، این است که صدای سخنرانی **خالد الاسد** (رهبر انقلاب ضدآمریکایی عربستان در بازی) بسیار شبیه سخنرانی سیدحسن نصرالله رهبر شیعیان لبنان طراحی شده است. نکته اینجاست که در بازی «ندای وظیفه»، **خالد الاسد** یک تروریست نشان داده می‌شود که شما باید وی را از بین ببرید. زخائف نیز بمب‌های اتمی خود را به سمت آمریکا شلیک می‌کند، تیر خلاص به سمت نیروهای زخمی انگلیسی شلیک می‌کند و ...

از کنار هم قرار گرفتن بازی‌هایی همچون، شاهزاده پارسی، ندای وظیفه، دلتا فورس، کانتر، آسینز کرید (آیین قتل یا آیین حشاشین) و ... 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.

سازندگان در گام بعدی با ارائه داستانی تأثیرگذار در متن بازی و تقسیم‌بندی شخصیت‌ها به خودی و دشمن، و ترسیم چهره‌ای منفی از شخصیت‌های شرقی، غیرمستقیم این مسئله را ادامه می‌دهند و با آموزش مثبت قواعد و سبک رفتار و زندگی غربی، که بر عکس قواعد تمدن اسلامی منجر به رفتار مثبت انسانی می‌شود، روند ایجاد تصویر منفی در ذهن و کینه در قلب مخاطب نسبت به تمدن اسلامی را تکمیل و تثبیت می‌کنند. در این میان، آموزش غیرمستقیم تاریخ تحریف‌شده و ارزش‌ها و معیارهای تمدن غربی تقریباً در خلال تمامی بازی‌ها دیده می‌شود. به هر حال، در تحلیل حرکت راهبردی غرب در این حوزه باید گفت که هر کدام از ژانرهای بازی با وجود هم‌پوشانی‌های بسیار به تأمین بخشی از اهداف غرب در

۶. بازی رایانه‌ای آموزش گریلا تروریسم (جنگ‌های پارتیزانی)

در بعد سیاسی، بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای که مدیریت جنگ روانی در این زمینه را بر عهده داشته‌اند، تنها بر یک نکته تکیه می‌کنند و آن توجه جنگ‌هایی است که در حال حاضر و یا در آینده نزدیک آمریکا بر کشورهای دیگر تحمیل خواهد کرد.

اما چند سالی است نسل جدیدی از بازی‌های سیاسی وارد بازار شده است که آمریکا در آنها لشکرکشی نخواهد کرد، بلکه نیروهای داخلی یک کشور با خط‌دهی از خارج، اعتراضات و شورش‌های مردمی را سازمان‌دهی کرده و حکومت‌های مخالف آمریکا را براندازی می‌کند. این بازی خرداد ۱۳۸۸ توسط شرکت آمریکایی THQ منتشر شد و یکی از زیباترین بازی‌های اکشن سال ۲۰۰۹ است و در آن، همه نوع قابلیت‌های تخریب‌پذیری ارائه شده است. البته در نگاه اول و در آن برهه زمانی، ابعاد پنهان این بازی رایانه‌ای کمتر مورد توجه فعالان عرصه بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفت، ولی اکنون و با مرور اتفاقات آن سال بهتر می‌توان به تحلیل لایه‌های پنهان آن پرداخت. بازی «حزب سرخ» همان‌گونه که از نامش پیداست، فاز جنگ‌های مردمی در مقابله با حکومت را مورد توجه قرار می‌دهد. گریلا تروریسم زیرمجموعه جنگ‌های نیمه‌سخت است. طی مراحل بازی، شما می‌بایست علاوه بر انجام مأموریت‌های مسلحانه، تبلیغات نیروی دفاعی زمین را نیز در سطح شهر نابود کنید. یکی از اعضای اصلی حزب به شما این‌گونه هشدار می‌دهد: چیزهایی را که آنها در اخبار به تو گفتند باور نکن. شما در مرحله اول وارد یکی از ساختمان‌های خالی حکومت شده و پس از تخریب ساختمان، به شما دستور داده می‌شود که به سرعت منطقه را ترک کنید در غیر این

صورت، نیروهای حکومت به محل رسیده و شما را نابود خواهند کرد. در مرحله‌ای دیگر، به شما خبر می‌رسد که کارگران در منطقه‌ای به صورت آرام راهپیمایی برگزار کرده‌اند، اما به نظر می‌رسد حکومت مانند دفعات قبل، این تظاهرات را به خاک و خون بکشد! شما باید به سرعت خود را به راهپیمایی برسانید. یا در مرحله‌ای دیگر، مأموریت پیدا می‌کنید به مرکز رادیوی شهر بروید تا پس از تسخیر آنجا، یکی از رهبران حزب بتواند نوار یک دقیقه‌ای از سخنرانی خود را توسط رادیو برای مردم پخش کند و آنها را با جنبش همراه کند.

این بازی‌ها در حقیقت، نوجوانان و جوانان را وارد فضای مبارزه با حکومت می‌کنند. محور اکثر این بازی‌ها وجود یک دیکتاتور در کشور است و مبارزات برای از بین بردن یک حکومت دیکتاتوری است. در این بازی‌ها شما با مردمی مواجه می‌شوید که لباس‌هایی هم‌رنگ شما پوشیده‌اند و به جنگیدن در کنار شما افتخار می‌کنند. برای مثال، در بازی «حزب سرخ»، وقتی که در منطقه‌ای دست به اسلحه می‌برید ناگهان مشاهده می‌کنید که کارگران دیگری که در آن منطقه در حال کار کردن بودند ناگهان اسلحه‌های خود را بیرون آورده و در کنار شما مبارزه را آغاز می‌کنند.

معمولاً در بازی‌ها شما به محض دیدن دشمن باید به آنها شلیک کنید، و گرنه کشته می‌شوید اما در این بازی کاربرد به‌راحتی از کنار دشمنان که مأموران حکومت هستند عبور می‌کند و تا دست به اسلحه نبرد کسی به او کاری ندارد. بازی سعی دارد کاربرد را با روش‌های مختلف جنگ‌های شهری برای براندازی حکومت آشنا کند. تخریب دکل‌های مخابراتی، تخریب تبلیغات حکومت در سطح شهر، تسخیر مرکز رادیو و... به خوبی به تصویر کشیده شده است.

تمرین هزار باره تخریب و لذت انفجار و انهدام در

این بازی در فضای تابستان سال ۸۸، چه حسی را به کاربر القا می‌کند؟ (www.hamianevelayat.mihanblog.com) و یا در بازی «لبه آینه» که در اردیبهشت ۸۸ پخش شد، روش‌های خلع سلاح پلیس و روش استفاده از مهارت‌های شخصی در جنگ شهری به کاربر آموزش داده می‌شود (www.mashreghnews.ir).

پیشنهادها و راه‌کارها

الف. سلبی

این راه‌کارها را باید در ۲ سطح دولت و مردم بررسی کرد. ۱. یکی از اقدامات دولت، نظارت بر نشر و توزیع بازی‌های رایانه‌ای است که متأسفانه اقدام جدی و قابل‌قبولی در این زمینه صورت نگرفته و بسیاری از بازی‌ها با موضوعاتی همچون روابط نامشروع، شیطان‌پرستی، همجنس‌گرایی، فراماسونری و... به‌راحتی و با کمترین قیمت قابل دسترسی است.

۲. بحث دیگر، رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای است. طبیعتاً والدین نمی‌توانند بازی‌ها را انجام داده و کارشناسی کرده و سپس آن بازی را به فرزندشان توصیه یا برای آنها تهیه کنند. جالب اینجاست که تمام کشورهای غربی هم که خودشان تولیدکنندگان اصلی این بازی‌ها هستند، مؤسساتی دارند که این بازی‌ها را رده‌بندی می‌کنند. در ایران، هرچند بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌منظور بسترسازی برای تولید بازی‌های متناسب با فرهنگ بومی و دینی و نظارت بر بازی‌های خارجی تأسیس شده، اما در چند سال گذشته نقاط ضعفی در رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای وجود داشته است. البته رده‌بندی «ESRA» یا «آسرا» توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای طراحی شده تا بسیاری از بازی‌ها را بر اساس فرهنگ ایرانی و اسلامی طراحی کند؛ این اقدام، بسیار

عالی و قابل تقدیر است، اما با وجود این، در مواردی دیده شده که بازی‌هایی که در کشورهای غربی برای سنین پایین ممنوع اعلام گردیده، توسط این بنیاد در ایران برای سن بالاتری مجاز اعلام شده، درحالی‌که به دلیل صحنه‌های خلاف عفت عمومی در ایران اصلاً نباید مجوز انتشار دریافت کند. یکی از مصادیق عینی آن، یک بازی تحت عنوان «barbie in 12 dancing princess» است. در این بازی، عملاً به دخترچه‌ها رقص آموزش داده می‌شود. این بازی در رده‌بندی اتحادیه اروپا مخصوص بچه‌های بالای ۳ سال است، ولی در رده‌بندی بازی‌ها در ایران، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با این توجیه که رقص برای دخترچه ۳ ساله خوب نیست، آن را برای سن بالای ۷ سال مجاز اعلام کردند و با کمال تأسف می‌توانید آموزش رقص باربی را با مجوز بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تهیه کنید! بسیاری از کودکان و نوجوانان صرفاً به دلیل جذابیت‌های بصری جذب این بازی‌ها می‌شوند و چون اطلاعاتی از مقاصد طراحان ندارند، ناخواسته فرهنگ و ارزش‌های غرب به‌صورت نرم و آرام‌آرام وارد زندگی‌هایشان می‌شود. متأسفانه تعداد بازی‌های مخرب فرهنگ بسیار زیاد است و برخی از آنها جزو بازی‌های بسیار پرطرفدار هستند. یکی از ابتکاراتی که برای نخستین بار در کشور صورت گرفت، ارائه مشاوره درباره بازی‌های رایانه‌ای در ۲ سطح عام و خاص ویژه مسئولان و والدین در چهارمین جشنواره رسانه‌های دیجیتال بود. جالب اینکه بسیاری از والدین با دیدن صحنه‌های ضداخلاقی در بسیاری از بازی‌ها، شوکه شده و اعلام می‌داشتند که این بازی توسط فرزندانشان انجام می‌شود ولی از محتوای آن اصلاً اطلاعی نداشتند.

۳. یکی از معضلاتی که در بحث بازی‌های رایانه‌ای موجب آسیب‌های تربیتی برای کودکان می‌شود وجود

والدین، جوانان و نوجوانان نسبت به مخاطرات بسیار این بازی‌هاست. کوچک‌ترین اشتباه از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از طرف خانواده‌ها قابل بخشش نیست. برگزاری جلسات توسط نهادهای فرهنگی در حوزه اطلاع‌رسانی به والدین و مسئولان می‌تواند بسیار تأثیرگذار باشد.

ب. ایجابی

۱. ورود حوزه به عرصه بازی‌های رایانه‌ای: به نظر می‌رسد همچنان‌که برای ساخت بازی‌ها از لحاظ فنی، تیم‌های مختلف با یکدیگر همکاری می‌کنند، لازم است از لحاظ محتوای بازی‌ها هم یک تیم متشکل از کارشناسان مختلفی از رشته‌های روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، علوم تربیتی و بخصوص یک روحانی فاضل آشنا به مبانی دینی در کنار گروه‌های فنی وجود داشته باشد. همکاری حوزه و طلاب علاقه‌مند به این عرصه با مراکز ساخت بازی در ایران برای تولید بازی‌های با پیام‌های دینی لازم به نظر می‌رسد.

۲. وارد کردن تاریخ اسلام و مفاهیم دینی به عرصه بازی‌های رایانه‌ای: یکی دیگر از بحث‌هایی که باید توسط دولت انجام شود، حمایت از ساخت بازی‌های رایانه‌ای است. چون بحث تولید بازی‌های رایانه‌ای بسیار هزینه‌بر و زمان‌بر است، شرکت‌های خصوصی کمتر وارد این حوزه می‌شوند و در کشور بازی‌های در حد انتظار تولید نشده و قالب بازی‌ها نتوانسته خواسته‌های بچه‌ها را پاسخ دهد؛ به همین دلیل، کاربر با یک نگاه ساده از خیر این بازی‌ها می‌گذرد. البته در یکی دو سال اخیر برخی از بازی‌های خوب تولید شده‌اند، اما در مقام قیاس با این حجم وسیع غرب، شاید بتوان گفت بسیار ناچیز بوده است. همچنان‌که تجربه‌های موفق را در ساخت فیلم و

نگاه سرگرمی محور به آنهاست. همین نگاه باعث شده بسیاری از مسئولان و والدین به این رسانه توجه جدی نداشته باشند. اصلاح این نگاه و توجه به نقش بازی‌های رایانه‌ای در انتقال ارزش‌ها و سبک زندگی به کاربر بسیار حایز اهمیت است.

۴. در بخش مردمی، ما تا زمانی که بخواهیم به آن نقطه آرمانی (یعنی همان تولید بازی‌های رایانه‌ای با کیفیت و در سبک‌های مختلف) برسیم، باید اقدامات جدی صورت دهیم. نمی‌توانیم بگوییم چون دولت نتوانسته کاملاً به صورت آرمانی و صددرصد این جایگزین‌ها را ارائه دهد، پس ما هم موضوع را رها می‌کنیم. به وسیله برخی از راه‌کارهای بسیار ساده می‌توانیم وارد این حوزه شویم. یکی از این راه‌کارها، مراجعه به رده‌بندی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای است. هرچند این بنیاد یک سری از این بازی‌ها را اشتباهی (!) طبقه‌بندی کرده، اما در مجموع، حدود بیش از ۹۰ درصد رده‌بندی‌ها قابل اطمینان است و می‌توان به آنها مراجعه کرد. والدین به راحتی می‌توانند با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا استفاده از سامانه پیام کوتاه، مطلع شوند که آیا این بازی‌ها مجاز است یا ممنوع، و اگر مجاز است، برای کدام رده‌بندی سنی قابل استفاده است. از طرف دیگر، نگاه کردن به برچسب‌هایی که روی بازی‌ها نصب شده می‌تواند والدین را در تشخیص درست یاری دهد.

۵. نگاه کردن والدین به قسمت‌های اول بازی که معمولاً کوتاه است، به راحتی می‌تواند آنها را در تشخیص محتوای بازی کمک کند. تعدادی از بازی‌های معروف که دارای مشکلات ضداخلاقی است در بازار وجود دارد؛ چنانچه به قسمت اول بازی نگاه شود به راحتی والدین وقایعی را که در بازی رخ می‌دهد متوجه می‌شوند.

۶. یکی از راه‌کارها ارائه آموزش و آگاهی دادن به

نتیجه‌گیری

۱. امروزه نمی‌توان بازی‌های رایانه‌ای را تنها یک ابزار سرگرمی و تفریحی دانست، بلکه بازی‌های رایانه‌ای را باید رسانه‌ی خاموش ولی تأثیرگذار دانست که در خدمت اهداف استعماری و جنگ نرم دشمن قرار گرفته است. بازی‌های رایانه‌ای در ابعاد مختلفی از سوی دشمنان اسلام در جنگ نرم مورد استفاده قرار می‌گیرد که مهم‌ترین آنها بعد فرهنگی و سیاسی می‌باشد. در بعد فرهنگی، بازی‌ها سعی دارند سبک زندگی غربی را در قالب بازی به مخاطب آموزش دهند تا به تدریج نسل آینده از فرهنگ بومی و اسلامی خود جدا شده و سبک زندگی غربی را به‌عنوان سبک برتر برگزینند. در بعد سیاسی نیز بازی‌هایی که توسط شرکت‌های آمریکایی ساخته شده‌اند سعی دارند مسلمانان را تروریست و عامل ناامنی در جهان معرفی کنند و از سوی دیگر، به کاربر این‌گونه القا می‌شود که آمریکا، کشور مظلومی است که حق دارد برای دفاع از امنیت خود به کشورهای اسلامی حمله کند.

۲. بازی‌هایی نظیر: بازی سام ماجراجو در پرسپولیس، بازی رایانه‌ای IGI 2، ندای وظیفه ۴، حمله به ایران، و آموزش گریلا تروریسم (جنگ‌های پارتیزانی) تعدادی از بازی‌هایی هستند که توسط شرکت‌های آمریکایی ساخت بازی و با همکاری پشت‌پرده مراکز امنیتی آمریکا عرضه شده‌اند.

۳. بر طبق نظریه تولید واقعیت بودریار، بازی‌های رایانه‌ای که در ژانر سیاسی و توسط شرکت‌های آمریکایی ساخته می‌شوند، با تصویرسازی منفی از مسلمانان و جهان اسلام، سعی می‌کنند آنها را افرادی تروریست، عقب‌مانده و عامل ناامنی معرفی کنند و نمادهای مذهبی از جمله اذان، مناره، مسجد و همچنین نوع پوشش مسلمانان را به‌عنوان نمادهای تروریست‌ها به تصویر می‌کشند.

۴. با توجه به تهاجم گسترده فرهنگی و سیاسی غرب

سریال با موضوعات دینی داشته‌ایم (مانند سریال‌های امام علی علیه السلام، امام رضا علیه السلام، یوسف پیامبر، مختار و...) با توجه به استفاده بیشتر نسل جوان و نوجوان و حتی کودکان از بازی‌های رایانه‌ای، می‌توان از این رسانه مدرن برای انتقال تاریخ و مفاهیم دینی به کودکان و نوجوانان استفاده کرد. بخصوص که انتقال مفاهیم دینی در سنین پایین، اگر با هنرمندی و ظرافت انجام شود، از ماندگاری بیشتری برخوردار خواهد بود. بنابراین، حمایت جدی متولیان فرهنگی برای طراحی و توسعه بازی‌های فاخر در جامعه یکی از اولویت‌هاست. این بازی‌ها علاوه بر اینکه می‌تواند ارزش‌های دینی را به نسل بعدی منتقل کند، می‌تواند به‌عنوان یک رسانه در سطح بین‌الملل مورد استفاده قرار گیرد. برای مثال، در ژانر سیاسی در مقابل هجمه وسیع بازی‌های رایانه‌ای غربی، نخستین اقدام پدافندی دنیای اسلام در ساخت این بازی‌ها توسط حزب‌الله لبنان صورت پذیرفت. حزب‌الله با ساخت بازی «نیروی مخصوص» و ارائه آن به ۴ زبان عربی، فارسی، انگلیسی و فرانسه مسئولان رژیم صهیونیستی را به واکنش وادار کرد، به گونه‌ای که آنها اعلام کردند: امثال این بازی‌ها به اهداف این رژیم لطمه می‌زند و «این بازی هیچ شانسی برای صلح باقی نمی‌گذارد.» نسخه دوم این بازی نیز در سالروز حمله ۳۳ روزه به لبنان به بازار ارائه شد. در این بازی، کاربر می‌تواند در نقش شریک حزب‌الله وقایع جنگ ۳۳ روزه را از نزدیک تجربه کند، به تانک «مرکاوا» شلیک کند و ناو صهیونیستی را با فرمان سیدحسین نصرالله نابود کند. و یا در زمینه بازی‌های دینی بازی‌هایی مانند «مختارنامه» که کار ساخت آن در سال ۱۳۹۰ آغاز شده، قدمی مفید و قابل توجه در زمینه بازی‌های رایانه‌ای و در جهت اشاعه فرهنگ ما می‌باشد (www.tebyan.net).

رنجبران، داود، ۱۳۸۸، **جنگ نرم**، تهران، ساحل اندیشه.
ساراپ، مادن، ۱۳۸۲، **راهنمایی مقدماتی بر پسا ساختارگرایی و پسامدرنیسم**، ترجمه محمدرضا تاجیک، تهران، نشر نی.
سورین، ورنر و جیمز تانکارد، ۱۳۸۶، **نظریه‌های ارتباطات**، ترجمه علیرضا دهقان، چ سوم، تهران، دانشگاه تهران.
شریفی، احمدحسین، ۱۳۸۹، **جنگ نرم**، قم، مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی رضی الله عنه.
کوثری، مسعود و مقصد مهرابی، ۱۳۹۰، «پسااستعمارگری در بازی‌های دیجیتال: شالوده‌شکنی (سوء)بازنمایی مسلمانان»، در: **مجموعه مقالات دومین همایش دین و رسانه**، قم، مرکز پژوهش‌های اسلامی صدا و سیما.
کوثری، مهدی، ۱۳۸۷، «نشانه‌شناسی رسانه‌های جمعی»، **وسایل ارتباط جمعی**، سال نوزدهم، ش ۱، ص ۵۶-۳۱.
گیبیز، جان آر و بوریمر، ۱۳۸۱، **سیاست پست مدرنیته: درآمدی بر فرهنگ و سیاست معاصر**، ترجمه منصور انصاری، تهران، گام نو.
گیدنز، آنتونی، ۱۳۸۶، **جامعه‌شناسی**، ترجمه حسن چاوشیان، تهران، نشر نی.
مجله الکترونیکی **بازی‌های رایانه‌ای**، ۱۳۸۵، ش ۱۱.
محسنی، منوچهر، ۱۳۸۶، **بررسی در جامعه‌شناسی فرهنگی ایران**، تهران، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
مکلوهان، مارشال، ۱۳۷۷، **برای درک رسانه‌ها**، ترجمه سعید آذری، تهران، مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه‌های صدا و سیما.
منطقی، مرتضی، ۱۳۸۱، **بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای**، تهران، فرهنگ و دانش.

www.khamenei.ir

www.lawer.vcp.ir

www.hamianevelayat.mihanblog.com

www.ircg.ir

www.marsad.ir

www.mashreghnews.ir

www.navabism.mihanblog.com

www.sciet.ir

www.tebyan.net

و نقش بازی‌های رایانه‌ای، بخصوص بر روی نوجوانان و جوانان، لازم است هم در جهت سلبی و هم در جهت ایجابی اقداماتی انجام شود. نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای خارجی به کشور از جمله اقدامات سلبی به شمار می‌رود. ساخت بازی‌های رایانه‌ای با مضامین بومی و اسلامی نیز از اقدامات ایجابی در این عرصه می‌باشد که نقش دولت به عنوان بسترسازی و حمایت، به منظور تولید این‌گونه بازی‌ها حایز اهمیت است. حوزه نیز باید به عنوان بازوی فکری در قالب تیم‌هایی برای تولید و ارتقای محتوای بازی‌های دینی وارد عرصه شود.

منابع

اخوان بهبهانی، علی، ۱۳۸۹، «بازی‌های مجازی، زیان‌های واقعی» **روزنامه جام جم**، ش ۳۰۴۷، ۲۹ دی.
اسداللهی، سعیدرضا، ۱۳۸۴، «بازی‌های رایانه‌ای مریبان نسل فردا»، **ره‌آورد نور**، ش ۱۳، ص ۴۳-۳۶.
اکبری، مهرنوش، ۱۳۸۷، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر شخصیت کودکان»، **پیام زن**، سال هفدهم، ش ۲۰۰، ص ۸۰-۷۸.
بازی‌های کامپیوتری **مریبان نسل فردا**، خبرگزاری ایستا (اخبار فناوری اطلاعات)، ۱۳۸۴/۸/۱۱.
بی‌نام، ۱۳۸۷، «آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای»، **مسجد**، ش ۱۳۳، ص ۴۹-۴۶.
پیگر، جان، ۱۳۸۳، **پشت پرده جنگ خلیج فارس**، ترجمه ایوب باقرزاده، تهران، امید فردا.
پیلست، استفان، ۱۳۸۲، «بازی‌های رایانه‌ای سلاح تبلیغاتی»، **سیاحت غرب**، ش ۵، ص ۵۹-۵۴.
حسینی، علی، ۱۳۸۵، «یک بازی به اهمیت یوبی سافت»، **شبکه**، ش ۶۵، ص ۱۸۸-۱۸۴.
حق‌وردی طاقانکی، مهدی، ۱۳۸۶، «بازی‌های رایانه‌ای ابزار قدرت نرم»، **عملیات روانی**، سال چهارم، ش ۱۶، ص ۵۶-۴۶.
—، ۱۳۸۷، «بازی‌های رایانه‌ای از جنس آخرالزمان»، **موعود**، سال دوازدهم، ش ۸۷، ص ۱۲-۶.
رمضانی، محمدجواد، ۱۳۹۰، «بازی‌های رایانه‌ای، ابزار پروپاگاندای ایالات متحده آمریکا»، در: www.psyop.ir