

پشت پرده ی بازی های رایانه ای



سال های ۷۰ - ۱۳۶۹ یک بازی رایانه ای در کنار بازی های دیگر رواج پیدا کرده بود که ماجرای نجات یک سرباز آمریکایی از دست نیروهای اسلامی توسط یک کماندوی آمریکایی بود. یعنی بازیگر رایانه - که فرقی نمی کرد من باشم یا شما و یا فرزندانمان - باید نقش آن کماندو را بازی می کرد که برای نجات سرباز امریکایی به خلیج فارس و بر فراز اسکله های نفتی می آید.

در این جنگ و گریز و کشت و کشتار بازیگر رایانه، باید سربازان مسلمان را با پیشانی بندهای یا مهدی و یا حسین و یا فاطمه و... بکشد و امتیاز بگیرد تا بتواند در نهایت به محل اسارت هموطن خودش برسد و او را نجات بدهد. یادم نمی رود همان روزها به شدت با این بازی مقابله می کردم و هرجایی که سخنی پیش می آمد پسامدها و نتیجه ی آن را بازگو می کردم. می گفتم اینها با این کار دارند دو هدف را پی گیری می کنند: یکی اینکه در میان مردم خود، زمینه ی حمله به ایران یا هر کشور اسلامی را فراهم می کنند و با این قهرمان سازی ها انگیزه ی جوان امریکایی را برای کشتار مسلمانان فراهم و تقویت می کنند. دیگر اینکه در ذهن و اندیشه ی نا خودآگاه بچه های ما رسوخ می کنند. یعنی یک کودک مسلمان که طبیعی است می خواهد در بازی طرف پیروز باشد چاره ای ندارد که بسیجی ها و سربازان مسلمان و هموطن خود را بکشد و بازی را به نفع خود تمام کند. جالب این است که هر رزمنده ی مسلمانی که در مقابل کماندوی آمریکایی قرار می گرفت فریاد یا مهدی و یاحسین و الله اکبر سر می داد اما بازیگری که بچه ی من و شما بود باید با شلیک یک تیر، فریاد او را در گلو خفه می کرد.



یادم نمی رود آن روز عده ای از خوش باوران، تحت این عنوان که این ها تنها یک "توهم توطئه" است، هرچند به حرف هایمان گوش می دادند اما چشمانشان داد می زد که دارند ته دلشان به این همه تندروی !! می خندند. حدود سه سال پیش روزنامه ها نوشتند که حزب الله لبنان اقدام به طراحی و ساخت یک بازی رایانه ای کرده است که در آن قهرمان بازی یا همان کاربر رایانه، یک رزمنده حزب اللهی است که برای نجات اسیران حزب الله به دل اسرائیل یورش می برد و در نهایت اسیران خودی را آزاد می کند. جالب است که همان روزنامه ها نوشته بودند:

رژیم صهیونیستی آن بازی را تحریم کرده و توسط سفارت خانه های خود در سراسر دنیا به همه ی کشورها اعلام کرده است که اگر کشوری این بازی را از حزب الله بخرد، اسرائیل بی درنگ روابط خود را با آن کشور قطع می کند. وقتی این خبر را می خواندم در دل به ساده اندیشی خودمان گریه می کردم و می گفتم حتماً دوستان ما معتقدند که اسرائیل هم دچار توهم توطئه شده است.

به یقین دیگر نمی توان باز های رایانه ای را تنها وسیله ای برای وقت گذرانی دانست. بازی رایانه ای، فقط یک تفریح بی خطر نیست؛ بلکه رسانه ای برای بیان و نهادینه سازی برخی پیام هاست. البته این پیام رسانی به صورت آشکار صورت نمی گیرد، بلکه در جهتی به دور از اهداف ظاهری و ابتدایی، از آن استفاده می شود. استفاده از باز های رایانه ای، در جهت هدف های سیاسی و نظامی، به آن جهت مزورانه است که برای مردم، ناشناخته است.



امیدوارم برای ثابت شدن ادعای فوق، حوصله کنید و این مقاله و به ویژه چند سطر آینده که شاید تکراری به نظر بیاید، را با دقت مطالعه کنید:

افزون خواهی، کشورگشایی مدرن و عشق سلطه بر جهان، همواره بخشی جدایی ناپذیر از فرهنگ دولت آمریکا بوده و می رود تا به فرهنگ ملی آمریکاییان نیز بدل شود. لشکرکشی و تجاوزهای نظامی آمریکا به دیگر کشورها که تحت عناوینی جذاب و فریبنده ای مانند برقراری صلح، دفاع از حقوق بشر و نیز آزادی انسان صورت می گیرد، تنها یک ادعا نیست که کسی بتواند آن را انکار کند.

طبق مدارک اداره پژوهش کنگره ی آمریکا، این کشور طی سال های ۱۷۸۹ تا ۱۹۹۳ میلادی ۲۴۵ بار علیه کشورهای دیگر لشکرکشی کرده است. این آمار بدون احتساب کودتاها، براندازی ها، شورش ها، کمک به دولت های دیکتاتور و انقلاب های رنگی است.

این یافته ی جدیدی نیست. حدوداً یک سال بعد از جنگ اول خلیج فارس بود که روزنامه ی نیویورک یک سند بسیار مهم که در دوره ی ریاست جمهوری ریگان، و زیر نظر «پاول ولفووتیز» طراح استراتژی پنتاگون تهیه شده بود را منتشر کرد. این سند که حاوی برنامه ی چهارم سالانه ی وزارت دفاع است و اهداف آمریکا را برقراری صلح، تداوم آزادی و رسیدن به سعادت و خوشبختی می داند که بر اساس رهبری آمریکا بر یک نظام بین المللی استوار شده است. در این سند چنین آمده است: هدف ما از آغاز تسلط بر جهان بوده و این کار را در صورت امکان به شکلی صلح آمیز و در صورت ضرورت به شکل قهری انجام خواهیم داد.



درست در همین ایام که چیزی از فروپاشی شوروی هم نمی گذشت، نظریه ی جنگ تمدن ها توسط ساموئیل هانگینتون ارائه شد و سپس شاگردش فرانسیس فوکویاما کتاب پایان تاریخ را منتشر ساخت و باز در همین ایام بود که بوش اول نظم نوین جهانی را علم کرد.

اکنون و در دوران استعمار فرانو، دولت امریکا سعی دارد با استفاده از انواع برنامه های فرهنگی در میان ملت امریکا و دیگر ملت های جهان، به تجاوزهای خود رنگ و بوی انسان دوستانه و اقدامی در راستای گسترش صلح و دموکراسی ببخشد و همان خصلت های تجاوزکارانه و شایستگی سلطنت جهانی را به فرهنگ ملت آمریکا نیز تبدیل کند... در این نوع برنامه ها سعی بر این است که امریکا نماد خیر مطلق و مخالفان امریکا نماد شرارت و محور شرارت معرفی شوند.

ساموئیل هانگینتون می گوید:

ما دشمن داریم این دشمن جهانی با توان دسترسی به همه ی نقاط جهان که به ایده ای مسلح شده و با تکنیک ها ، تسلیحات، سنگدلی و شقاوت برای تبدیل شدن به سلطه گری جهانی به میدان آمده است.

در هم کوبیدن این دشمن به اولویت اول و اصلی کارکرد ملی ما تبدیل شده است. اولییتی که با همان درجه و ضرورتی که غلبه بر فاشیسم و اتحاد جماهیر شوروی دنبال می شد. این تز که " با ما باشید یا در جنگ با تروریسم در ردیف دشمنان ما خواهید بود" دکترینی است که در آن اسلام رادیکال جایگزین کمونیسم شوروی شده است.



با بیان این مقدمه اکنون به بحث خود باز گردیم. خوشبختانه امروزه، هر چند بسیار دیر، اما دیگر برای همه ثابت شده است که یکی از موثرترین ابزارهای آمریکا و غرب علیه کشورها و فرهنگ های جهان، بازی های رایانه ای است.

بازی های رایانه ای را صرفا نباید پدیده ای برای سرگرمی کودکان و نوجوانان دانست، بلکه این بازی به ابزار تبلیغاتی مهمی در دست ارتش های مهاجم و سرکوب گری چون ارتش آمریکا هستند که در واقع اهداف سیاسی، فرهنگی و نظامی خود را برای دستیابی به سلطه ی جهانی و تشکیل امپراتوری صهیونی خود دنبال می کنند.

غالب این بازی ها روح و فکر مردم و به ویژه جوانان را - چه در جامعه ی داخلی آمریکا و چه در خارج آمریکا - هدف گرفته و حاوی پیام های زیر است:

- تجاوزهای آمریکا به کشورهای دیگر، از روی اهداف خیرخواهانه و انسان دوستانه است.
- آمریکا نماد صلح و دوستی است و هر جنگ و تجاوزی از سوی آن، در راستای صلح جهانی صورت می گیرد.
- مخالفان آمریکا عناصری شرور و محور های شرارت و سپاه اهریمن هستند.
- اگر قرار است کسی جهان را از ظلم و تباهی نجات دهد بی تردید آمریکایی ها هستند. زیرا آمریکا منجی جهان است.
- آمریکا با اهداف خیرخواهانه برای نجات انسان های در بند از دست بد خواهان و عناصر ضد انسان تلاش می کند و انواع خطرها را به جان می خرد.
- یک آمریکایی یک قهرمان است.



بنابراین بیخود نیست که پنتاگون و ارتش آمریکا، به طور مستقیم و غیر مستقیم در تولید و توزیع بازی های رایانه ای جنگی و نظامی، دخالت دارند. آنان ماهرترین برنامه نویس ها را جذب کرده و تواناترین موتورهای بازی را خریداری کرده اند و در مواقعی که نتوانند به شکل دلخواه، بازی های رایانه ای مورد نظر را تولید کنند، سایر سازندگان بازی های رایانه ای را به این کار وا می دارند.

امروزه تولید بازی های رایانه ای به حدود ۳ تا ۴ هزار نسخه می رسد. بیش از سی میلیون نفر در جهان، اوقات فراغت خود را پای این بازی ها می گذرانند و ده در صد این عده، روزانه بین ۴ تا ۷ ساعت وقت خود را پای آن صرف می کنند. شاید بتوان ادعا کرد که بازی های رایانه ای به خاطر سهولت دسترسی و جذابیت های خاص خود، به عنوان یک رسانه ی محبوب و پر طرفدار، توانسته است از نظر جذب مخاطبان جوان و پر انرژی به طور جدی با هالیوود رقابت کند. هرچند که خیلی از بازی ها از روی فیلم های معروف و پر فروش هالیوود ساخته می شود، ولی به عنوان مثال جالب است بدانید در سال ۱۳۸۰ هالیوود تنها پنج میلیارد دلار سود داشته است در حالی که در همین سال سود شرکت های بازی های رایانه ای در آمریکا بیش از سی میلیارد دلار بوده است.

اینجانب هیچگونه آماری از تنوع و میزان رواج بازی های رایانه ای در کشورمان ندارم؛ اما آمار و اطلاعات جسته و گریخته ای که از دیگر کشورها وجود دارد می تواند وجود تب و تاب این نوع بازی ها را نشان دهد والبته اگر نگوییم این تب و تاب در کشور ما بیشتر از آن کشورها نیست، احتمالاً کمتر هم نخواهد بود.

- در ۷۵ درصد خانه های آمریکایی سیستم بازی های رایانه ای وجود دارد.

- اکثر استفاده کنندگان از این بازی ها در آمریکا مرد هستند و بین ۷ تا ۳۴ سال سن دارند.
- اغلب بازی کنان بازی های رایانه ای را پسران ۱۵ تا ۲۴ سال شکل می دهند.
- بازی ۲halo در اولین هفته از انتشارش در بازار در ماه نوامبر، ۶۶ میلیون دلار فروش داشته است.
- علاقه ی خانم ها هم به این بازی ها رو به افزایش است. در حال حاضر ۲۵ درصد زنان بریتانیایی، ۳۹ درصد زنان آمریکایی و ۶۹ درصد زنان کره ای از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.
- در سه کشور فوق، متوسط سن زنانی که وقت خود را با بازی های رایانه ای می گذرانند بین ۳۰ تا ۳۵ سال است و به طور متوسط هفته ای ۷ ساعت بازی می کنند و در سال حدود ۲۵۰ یورو برای خرید آن می پردازند.
- بر اساس پژوهش شرکت مایکروسافت، کاربران رایانه های شخصی ۱۸ درصد از زمان استفاده از رایانه را صرف بازی می کنند.
- بازی های رایانه ای بعد از گشت و گذار در اینترنت و کار با پست الکترونیک، سومین علاقه در بین برنامه های رایانه ای است.
- در اخبار آمده بود که یک جوان سی ساله ی چینی که ۶ سال پیش، شرکت بازی های آن لاین را راه اندازی کرده است، هم اکنون دومین مرد ثروتمند چین با یک میلیارد دلار دارایی به حساب می آید.
- با توجه به درآمد سرشار صنعت بازی های رایانه ای، چین قصد دارد تا دو میلیارد یوآن در این صنعت سرمایه گذاری کند.



بنابراین با وجود چنین ظرفیتی، بدیهی است که قدرت های جهانی و نظام سلطه به طور عام و آمریکا و سردمداران صهیونی نظم نوین جهانی به طور خاص، نتوانند از کنار آن بی تفاوت شده و برای تسخیر این نوع رسانه و استفاده از تمام ظرفیت

های آن برای اهداف و مطامع خود تلاش نکنند.



البته تا قبل از انقلاب اسلامی ایران و تأثیر شگرف آن بر بیداری جهان اسلام، و با توجه به احساس تهدید آمریکا از سوی بلوک شرق و نظام فکری کمونیسم، بسیاری از این بازی ها مانند بازی « آژیر قرمز » بر پایه ی مبارزه قهرمانان آمریکایی با کمونیست ها و شکست دادن آنان صورت می گرفت. بخش دیگری هم بر مبنای قهرمان سازی آمریکایی در مقابله با نازی ها و فاشیست ها دور می زد.

مثلا بازی «بازگشت به قلعه ی ولفن اشتاین» که بازی کننده در نقش یک سرباز آمریکایی در جنگ جهانی دوم ظاهر می شود. او به درون کاخ های نازی نفوذ می کند و با سربازان S.S به مبارزه می پردازد و در پیچ و خم راهروی کاخ ها، سربازان آلمانی را از پای در می آورد. در این بازی، نوعی دیدگاه جانبدارانه و ایجاد حس قهرمانی به نفع آمریکایی ها وجود دارد. و همینطور است بازی «میدان نبرد» و ...

یا بازی «ارتش آمریکا» عرضه شده در سال ۱۳۸۱ که بازی کننده در آن، به یک سرباز آمریکایی تبدیل می شود. هدف ارتش آمریکا که سازنده این بازی است، جذب بیشتر جوانان به سوی مشاغل نظامی و همان ایده ی قهرمان سازی است. در بازی «پیروزی» که یازده مرحله دارد کاربر رایانه در نقش یک گروهبان آمریکایی به نام جان باکر در درگیری ها شرکت می کند و از شمال آفریقا به سمت سیسیل حرکت می کند و در آخر ارتش آلمان را در جنگی تاریخی در قلب ایتالیا شکست می دهد.

در بازی «مدال افتخار» کاربر رایانه در نقش یک ستوان به نام مایک پاول که یکی از نیروهای گردان اول تفنگداران مخصوص است،

در الجزایر، نروژ، بریتان فرانسه، جنگل های زیگفريد آلمان عملیاتی شجاعانه را به نمایش می گذارد.



در نسخه ی دوم بازی «پیروزی» با عنوان «رهبری حمله» در نقش جک بارنز از نیروی هوای آمریکا بازی می کند و جنگ جهانی دوم را تجربه می کند.

در بازی «ندای وظیفه» کاربر رایانه ابتدا آموزش های لازم را می بیند و سپس در نقش نیروهای ضد آلمان با ورود به برلین و کشتن آخرین سرباز آلمانی، پرچم آزادی را روی ساختمان های این کشور به اهتزاز در می آورد.

البته در این باره می توان به بازی های جهت دار سیاسی بسیاری از جمله: میدان نبرد، شاهین سیاه، تیم شمشیر بزان، اسلحه ای به نام مودم، نبرد هنگ کوما، منطقه ی کشتار و اشاره کرد که همه و همه در جهت قهرمان سازی و ارائه ی چهره ای اسطوره ای از سرباز آمریکایی در مبارزه با نازی ها ساخته و پرداخته شده است.

اما به هر حال بعد از فروپاشی شوروی، درست در زمانی که آمریکا می خواست طعم امپراتوری بلامنازع جهان را بچشد و

تازه داشت نفسی راحت می کشید و نظم نوین جهانی را طراحی و به خورد جهان می داد، تأثیرات شگرف انقلاب اسلامی ایران بر همه ی ملت های مسلمان و غیر مسلمان در گوشه گوشه ی جهان پدیدار شد و خواب های طلایی آمریکایی ها مبنی بر تک قطبی شدن جهان به هم ریخت و مواجه با قدرتی موثرتر و کارآمدتر از قدرت بلوک شرق در پهنه ی گیتی گردید. این قدرت جدید که به عنوان یک قطب کارآمد در جهان پدید آمد، قطب قدرتمند اسلامی یا مسلمانان بود که در یک محدوده ی جغرافیایی محدود نمی شد و سراسر عالم را در بر می گرفت.

یکی از ویژگی های این قطب جهانی جدید، تکیه بر موضوع «انتظار» بود که قدرتی روز افزون و درونی در وی ایجاد می کرد. قدرتی که با توجه به اعتقاد به مقوله ی انتظار در همه مکاتب، می رفت تا به کانونی تبدیل شود که همه ی محرومان جهان و ستمدیدگان را پیرامون یک محور جمع کند و همه را به صف آرایی در مقابل سلطه گران وادارد. می دانید که یکی از باورهای مسلم همه ی مکاتب و گرایش های اعتقادی مقوله ی "انتظار" است. اکثر قریب به اتفاق فرقه ها و مذاهب بر این باورند که در دوره ی آخرالزمان که زمام امور از دست بشر خارج می شود و انسان به اوج هرج و مرج و بیچارگی می رسد مصلحی ظهور خواهد کرد که وضع مردم را سامان می بخشد و زندگی در پرتو رفاه و سعادت را برای بشر به ارمغان می آورد.



یکی دیگر از ویژگی های بارز این قدرت جدید - که البته بیش از آنکه ناشی از قدرت نظامی باشد، ناشی از قدرت روحی و معنوی و فرهنگ شهادت طلبی و همان مقوله ی انتظار مصلح جهانی بود - ترسیدن از تهدیدات نظامی ابرقدرتانه بود تا جایی که حتی از زور آزمایی و پنجه در پنجه شدن با آمریکا هم هیچگون هراس و تردیدی به دل راه نمی داد.

بنابراین ناتوی نظامی که تا دیروز برای کنترل کمونیسم و قدرت نظامی شرق، با مدرن ترین تجهیزات نظامی و تسلیحات کشتار جمعی ایجاد شده بود، دیگر برای مقابله با این قطب جدید با این قدرت روحی و اعتقادی فاقد کارایی و توانمندی لازم بود و باید در کنار آن یک سازمان عریض و طویل فرهنگی شکل می گرفت که تحت یک فرماندهی، با استفاده از تمامی ظرفیت های تبلیغاتی و فرهنگی و سامان دهی مناسب آن ها برای مبارزه با این تفکر جدید و انقلابی و کنترل آن برای عدم گسترش و در صورت امکان نابودی آن برنامه ریزی و تلاش کند.

این سازمان عریض و طویل و در عین حال مخفی را مقام معظم رهبری «ناتوی فرهنگی» نامیده اند.

با توجه به آنچه گذشت، چه چیزی بهتر از اینکه ناتوی فرهنگی در جدیدترین نوع تهاجم خود، با انواع فیلم ها و بازی های تخیلی و استفاده از تکنیک های برتری که به طور انحصاری در اختیار دارد، موضوع آخرالزمان را مطرح و خود را همان منجی منتظر فرض کند و بدین شکل ضمن تأمین همه ی اهداف پیش گفته، با موج سواری خائنانه و شیطنت بار، مفهوم و ماهیت انتظار ملت ها و توده های مختلف دنیا را به نفع خود مصادره کند.

این بود که دیگر این جنگ نرم افزاری، دامنه ای گسترده تر از محدوده ی سیاسی و جغرافیایی پیدا کرد و به کمک جنگ های دینی و ایدئولوژیکی شتافت. و حالا دیگر با هدایت ناتوی فرهنگی و به کار گیری تمام استعدادها و ظرفیت های موجود تبلیغاتی در تمام شکل های موثر آن، هدف کشورهای اسلامی و فرهنگ و هویت مسلمانان است.

من در این مقال به سایر شیوه ها و ابزار فرهنگی مثل سینما، تلویزیون، نقاشی متحرک، هنرهای تجسمی، کتاب، روزنامه و مجله، سایت های اینترنتی، شبکه های ماهواره ای و ... کاری ندارم و تنها در صدد بررسی بازی های رایانه ای هستم که یکی از کارآمدترین روش ها برای تأثیر گذاری و فرهنگ سازی در جهت اهداف مورد نظر نظام سلطه به طور عام و آمریکا به عنوان چماق صهیونیسم به طور خاص بوده و خواهد بود.

در این مقطع، بخشی از این بازی ها که با همان هدف قهرمان پروری و توجیه تجاوزات نظامی به دیگر کشورهاست، متوجه کشورهای اسلامی و عمدتاً ایران و کشورهای همسایه ی ایران که خواهی نخواهی تحت تأثیر فرهنگ اسلام انقلابی ایران هستند، می شود تا ضمن معرفی این قدرت معنوی جدید به عنوان نماد تروریسم، آمریکا به عنوان منجی جهانیان از شرارت تروریست ها مطرح گردد و فلش راهنمای فرهنگ «انتظار» آمریکا را به عنوان مصلح موجود، به جای مصلح غیبی نشان دهد. یعنی افکار عمومی جهان باید باور کنند که لشکرکشی به گوشه گوشه ی جهان در راستای نجات

ملت هاست و آمریکا همان منجی است که همه منتظر او هستند.

در همه ی این بازی ها مبارزه ی آمریکایی ها با اسلام و کشورهای اسلامی به خصوص شیعه و کشور ایران مطرح است. در غالب این بازی ها بازیگر رایانه در حکم یک قهرمان آمریکایی با تروریست هایی درگیر می شود که قیافه ی اسلامی و واضح تر بگویم قیافه ی بچه های بسیجی و سربازان ایرانی دارند. نمادهایی هم که در این بازی ها به عنوان پایگاه های دشمن استفاده می شود مساجد و اماکن مذهبی مسلمانان با رنگ های سبز و آبی است که کاشی ها و معرق کاری های اسلامی به صورت بسیار واضح و روشن در آن نمایان است.



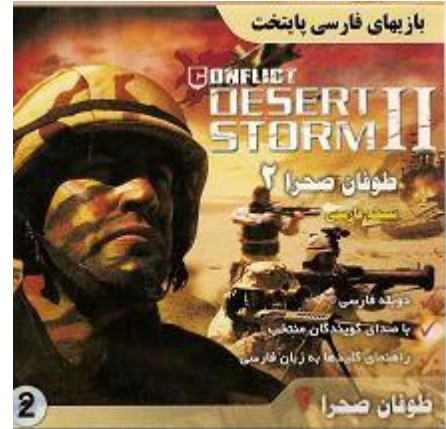
ماهیت این بازی ها معمولاً بر مبارزه با تروریسم متمرکز شده است. سری بازی های «دلتا فورث» و به خصوص نسخه های جدید آن شما به عنوان قهرمان بازی به نقاط مختلف جهان سر می زنید. از مبارزه با قاچاق مواد مخدر در کلمبیا گرفته تا مبارزه با تروریست ها در ایران مسئولیت جهانی شماس. آری ، ایران و به طور دقیق جزیره ی خارک. در این بازی یکی از سخت ترین مراحل بازی، مبارزه با تروریست های ایرانی است. شما در همه ی جهان و در گیر و دار مبارزه با عناصر شرور، همواره با آدم هایی با لباس شخصی روبرو هستید اما به ایران که می رسید باید با نیروهای منظم نظامی که یونیفرم نظامی خاکی با چهره های بسیجی و اسلامی هستند، مبارزه کنید. در یکی از این مراحل باید پس از درگیری با نیروهای ایرانی کامیون هایی که به نظر حاوی مواد شیمیایی می رسند و از اسکورت محکمی هم برخوردارند را صحیح و سالم به تصرف در آورید و بدون اینکه آسیبی ببینند به یک منطقه ی امن مورد نظر برسانید.

در همین سری بازی ها گاهی شما لازم است به منطقه ی خوزستان بروید.

در بازی «کانترا» کاربر رایانه باید برای مبارزه با تروریست ها به کشورهای اسلامی برود. تروریست هایی که با او درگیر می شوند همه پیشانی بند دارند و ریش دار هستند. نکته ی مهم در این بازی اینکه کاربر می تواند برای مبارزه با تروریست ها ملیت آمریکایی، انگلیسی و حتی اسرائیلی!! را برای خود انتخاب کند.



در بازی «طوفان صحرا» عرضه شده در سال ۱۳۸۱ که بازی کننده در نقش یک سرباز انگلیسی و آمریکایی است که مأموریتش، آزاد سازی عراق از یوغ دیکتاتوری است. او در این بازی، یک دشمن می شناسد و آن هم سرباز عراقی است. این بازی، هیچ مخالفتی را در آمریکا به وجود نیاورد و تنها به افراد زیر ۱۶ سال، توصیه شد که این بازی را انجام ندهند. هدف پنهانی بازی طوفان صحرا، آن است که فرد بازی کننده، خود را در موضع دفاع از نظم نوین جهانی قرار دهد. در بازی «ژنرالز» بازیگر رایانه در نقش یک سرباز آمریکایی، مأمور مبارزه با تروریست ها و بیشتر در عراق و افغانستان است. در عراق قهرمان بازی در آستانه ی ورود به بغداد است که نیروهای عراقی یک موشک شلیک می کنند و در بازار شهر، عده ی زیادی از زنان و کودکان عراقی کشته می شوند. این صحنه باعث می شود قهرمان بازی در انجام مأموریتش برای نابودی نظامیان عراقی مصمم تر بشود. جالب این است که سعی شده است چه در عراق و چه در افغانستان، نمادهای دینی و اسلامی به شدت مورد توجه طراحان بازی قرار گیرد و مرکزیت درگیری ها و میدان های نبرد، محیط هایی با همین نمادها باشد.



یکی از این بازی ها که خیلی هم ماهرانه و با جذابیت های خاص گرافیکی ساخته شده است، بازی «طوفان صحرا - ۲» است. شما در این بازی می توانید به انتخاب خودتان در نقش نیروهای ویژه ی آمریکایی **delta** یا نیروهای انگلیسی **sas** بازی کنید.

پس از آموزش های لازم رزمی و نظامی، در اولین مأموریت خود در دوم آگوست ۱۹۹۰ باید پس از درگیری با نیروهای عراقی اقدام به انهدام پلی میان عراق و کویت کنید و با گذراندن مراحل زیاد با مأموریت های مختلفی همچون نابود کردن مرکز نظامی، سایت های موشکی، فرودگاه های نظامی و .. در مرحله ی آخر اقدام به نابودی و کشتن ژنرال عزیز خان کنید.

جالب این است که در دو مرحله ی متوالی شما وظیفه ی نابودی موشک های اسکاد (**scud**) البته قبل از اینکه به سمت اسرائیل شلیک شوند را دارید. یا اینکه در فوریه ۱۹۹۱ باید وارد جنوب بغداد شوید و مسیر ورود به یک کارخانه ی عراقی را بیابید و با عبور از چندین لایه ی حفاظتی وارد کارخانه شوید. این کارخانه محل تولید سلاح های اتمی و رادیو اکتیویته است و در نهایت باید مقداری پلوتونیوم تولید شده را بیابید و همچنین یک موشک در حال ساخت که کلاهک آن باز شده و قرار است یک کلاهک هسته ای روی آن سوار شود را نابود کنید.

بازی «بازگشت به بغداد» نسخه ی جدید همین بازی است که از نظر گرافیکی کیفیتی به مراتب قوی تر از آن دارد. در این بازی، قهرمان بازی کننده به جنگ سال ۱۳۷۰ آمریکا علیه عراق بر می گردد و کشت و کشتار سربازان عراقی با یک دیدگاه انحصار گرایانه به نفع آمریکا کاملاً به ذهن و دیدگاه بازیگر رایانه ای دیکته می شود.

ملاحظه می کنید که چه هدف های متعددی از طراحی و ساخت این بازی ها دنبال می شود. اثبات این ادعا که عراق یا

کشورهای اسلامی محل تولید بمب اتم است. و نیز اینکه سربازان کشورهای اسلامی به خودی ها هم رحم نمی کنند و باید یک سرباز آمریکایی بیاید و یک ملت را از دست سربازان خودشان نجات دهد. القای حس دفاع بازیگر رایانه از اسرائیل و بی اراده قبول کردن این ماجرا و ... این ها همه در شمار پشت پرده های این بازی هاست که بسیار هوشمندانه و با دقت و ظرافت مورد طراحی و ساخت قرار می گیرد.



یکی از زیباترین و مهیج ترین این بازی ها، بازی «سام ماجراجو در پرسپولیس» است. در این بازی شما به عنوان بازیگر رایانه با نام سام برای نجات بشریت به گذشته برمی گردید و برای مبارزه با ایادی اهریمن به پرسپولیس ایران می آید. در تمام صحنه های این بازی که از نظر گرافیکی بسیار زیبا و خیره کننده طراحی شده است، پایگاه های دشمن با نمادهای اسلیمی، گنبد و مناره، کاشی کاری های سنتی ایرانی و ... تزیین شده است. جالب است که اگر صحنه های گرافیکی و همان نمادهای اسلامی را بزرگ نمایی کنید، روی کاشی کاری ها عبارت هایی مثل «انا مدینه العلم و علی بابها» و روایت هایی از این قبیل را به وضوح مشاهده می کنید.



بعد از اینکه شما توانستید از پس مأموریت برآیید و تروریست ها را نابود کنید در مرحله ی پایانی به محیطی وارد می شوید که قرار است برای شما به عنوان قهرمان نجات جهان جشن گرفته شود. این محیط چیزی و جایی نیست جز محیطی با نمادهای مسیحی و کلیساها...

بگذریم... این مقال را مجال بررسی همه بازی هایی که در این زمینه طراحی و وارد بازار شده است، نیست. اما چیزی که در حال اتفاق افتادن است که این تکنولوژی دارد رفته رفته به ابزار دست مخالفان هر نوع معنویت و اعتقاد دینی تبدیل می شود. گویا هر نوع اعتقاد دینی می تواند سد محکمی در برابر افزون طلبی ها و سلطه خواهی های قدرتمندان باشد.



بازی جنجالی «خدای جنگ» از جمله ی این بازی هاست که از شدت ضد ارزشی بودن آن حتی مردم عادی کوچه و بازار را متوجه محتوای خود کرده است.

به گزارش بعضی از خبرگزاری ها بسیاری از ساکنان شارجه به محتوای ضد دینی، ضد اخلاقی و متضاد با ارزش های اجتماعی این بازی اعتراض نموده اند.

این بازی که در میان کودکان و جوانان بسیار محبوب است، دارای محتوایی بسیار خطرناک و در مورد یک اسطوره ی یونانی است که کاربر رایانه را به کشتن خدایان مختلف برای رسیدن به مرحله ی بعدی بازی ترغیب می سازد و حاوی صحنه های غیر اخلاقی نیز است.

به نوشته گلف نیوز، یک شهروند اماراتی می گوید: وی یکی از کسانی بوده است که با پی بردن به توزیع این بازی و تضاد آن با ارزش های اسلامی شوک زده شده است.

کمیته ی فتوای دائمی امارات به تمامی زیر مجموعه های دولتی دستور ممنوعیت فروش این بازی را اعلام نموده و تاکید کرده که در صورت مشاهده، این بازی می تواند توقیف شود. در پایان ذکر دو نکته بسیار ضروری است:

۱- خانواده های ایرانی باید در مورد سرایت این بازی ها در میان کودکان و نوجوانانشان حساسیت لازم را داشته باشند. بسیار ساده اندیشی است که به این ابزار فرهنگی، به عنوان یک بازی صرف و سرگرمی محض نگاه شود. خانواده های ایرانی باید بدانند که یکی از راه های فرهنگ سازی همین است و نمی توان تاثیر مخرب آن را بر ذهن و فکر کاربران کم سن و سال رایانه ها انکار کرد.

۲- در خبرها می خوانیم که خیلی از کشورها از کشورهای اسلامی گرفته تا کشورهای غیر اسلامی که به فرهنگ و سنت های خود علاقمند هستند، نهادی را در نظر گرفته اند تا به بررسی این بازی ها بپردازند و پس از حصول اطمینان از عدم مغایرت با سنت ها یا باورهای اعتقادی مردمشان اجازه ی انتشار آن ها را صادر کنند.

متأسفانه باید گفت در کشور ما جای چنین سازمانی به شدت خالی است. درست است که عصر دیجیتال، عصری نیست که بتوان جلوی نفوذ قاچاقی و مخفیانه ی این نوع برنامه ها را گرفت اما به هر حال برای آنانی که به اصول خود پایبند هستند، می تواند به عنوان یک فیلتر و سوپاپ اطمینان استفاده شود تا بر اساس نقطه نظرات آن نهاد نظارتی به تهیه ی بازی برای خانواده و فرزندانشان اقدام کنند.