

مقدمه

سازمان ها و واحدهای روانی - تبلیغاتی آمریکا با توسعه ای روزافزون، همواره یکی از بازوهای اصلی آن کشور در جنگ و صلح بوده اند. این سازمان ها، گروه های وسیعی از ابزارها را در بر می گیرد. بعضی از آنان، قشرهای خاص جامعه، مانند دانشجویان و نخبگان را آماج هدف قرار داده اند که کتابخانه ها، بورس های دانشگاهی و خانه های فرهنگ، نمونه هایی از آن هستند و بعضی دیگر، افکار عمومی جامعه را هدف گرفته اند؛ مانند رادیوها، شبکه های تلویزیونی، ماهواره ها و به ویژه فیلم های سینمایی. در حال حاضر، صنعت بازی های رایانه ای، جدیدترین دستاورد این فناوری است. [1] مقاله حاضر به بررسی این فناوری می پردازد.

تاریخچه بازی های رایانه ای

بر اساس تعریف، بازی های رایانه ای نوعی سرگرمی تعاملی است که با دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکروکنترلر انجام می شود. بسیاری از بازی های رایانه ای، به دلیل تولید تصویر متحرک با امکان نمایش دادن آن روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدئویی نیز محسوب می شوند. [2]

تولید و پیدایش بازی های رایانه ای دنیا به سال 1962م باز می گردد که استیفن راسل، از دانشجویان دانشگاه ام.آی.تی. [3] نخستین بازی رایانه ای را با نام جنگ فضایی [4] نوشت که روی رایانه ای به نام پی دی پی وان [5] که اندازه ای در حدود یک اتومبیل داشت، اجرا می شد و داستان بازی، همان جنگ سفینه ها بود که کاربر باید سفینه طرف مقابل را نابود می کرد. بعد از آن، شرکت آتاری در سال 1973م بازی پونگ را ساخت که ساده و شامل تعدادی مستطیل سیاه و سفید بود و چندان خلاقیتی در آن وجود نداشت. براساس آمار، روزانه دو بازی به بازار می آید و تخمین زده می شود که چرخش مالی این بازی ها فقط در آمریکا، تا پایان این هفته، به بیش از یک میلیارد دلار در سال برسد. [6]

به دلایلی تا کنون به این محصول فرهنگی توجه جدی نگشته و حتی در این زمینه مطالعات جدی نیز نشده است. از جمله دلایل بی توجهی به این موضوع عبارتند از:

1- این پدیده عمر چندانی ندارد

2- بیشتر، کودکان و نوجوانان به آن توجه می کنند

3- از آن جا که تأثیرات آن، بلند مدت است، هنوز نیاز به تحقیقات جدی در این زمینه احساس نشده است
بازی های رایانه ای، بر خلاف فیلم های سینمایی، به مخاطب این امکان را می دهد که به جای تماشاچی بودن، خود در آن ایفای نقش کند؛ برای مثال رانندگی نماید، با اسلحه شلیک کند و تعقیب و گریز انجام دهد [7].

اهداف بازی های رایانه ای

از جمله اهدافی که در جنگ نرم بازی های رایانه ای پیگیری می شوند، عبارتند از:

1- تشریح خط مشی ها، اهداف و مقاصد سیاسی و تبلیغ ارزش های کشور خودی برای مخاطبان و استدلال کردن پشتیبانی از آن خط مشی ها و ارزش ها

2- برانگیختن افکار عمومی به طرفداری یا علیه یک عملیات نظامی

3- پشتیبانی از تحریم های اقتصادی و دیگر اشکال غیر قهرآمیز اعمال فشار علیه دشمن

ایالات متحده آمریکا می کوشد با این برنامه فرهنگی، تجاوزات نظامی خود را در میان ملت آمریکا و حتی سایر ملت ها، امری عادی، انسان دوستانه و به منظور گسترش صلح و دموکراسی در سطح جهان نشان دهد و این موضوع را القا کند که خود نماد خیر مطلق در جهان است و هر فرد، گروه یا دولتی که مخالف او و ارزش هایش است، محورهای شرارت و شیطانی می باشند.

پیش از فروپاشی شوروی سابق، ریگان، لقب امپراتور شرور را به اتحاد جماهیر شوروی داد و پس از آن، دولت جرج دبلیو بوش از کشورهایی چون ایران و عراق با عنوان کشورهای پلید (شرور) نام برد.

پس از فروپاشی شوروی، آمریکا کوشید کشورها و گروه های مسلمان را بزرگ ترین خطر برای صلح جهانی معرفی کند؛ زیرا به گفته نظریه پردازان آنها، آمریکا اکنون به جای اژده های بزرگ با مارهای سمی پرشمار یا به قول «هنری کسینجر»، با اسلام سیاسی به رهبری جمهوری اسلامی ایران روبروست.

مقام معظم رهبری نیز در این باره فرموده اند: «امروز، استکبار جهانی، که رئیس جمهور کنونی آمریکا سخنگوی آن است، دنیای اسلام را صریحاً تهدید می کند و سخن از جنگ صلیبی می گوید. شبکه استکباری صهیونیسم و سازمان جاسوسی آمریکا و انگلیس در همه دنیای اسلام، سرگرم فتنه انگیزی اند. با پول و تشویق آنان، به مقدسات اسلامی در رسانه ها علناً اهانت می شود و حتی سیمای ملکوتی پیامبر اعظم^k از جسارت سخیف آنان مصون نمی ماند. هزارها فیلم سینمایی و بازی رایانه ای و امثال آن با هدف زشت نمایاندن چهره اسلام و مسلمین، تولید و روانه بازارها می شود، و این ها همه علاوه بر جنایات آنان در تعرض به کشورهای اسلامی و کشتارهای فلسطین و عراق و افغانستان و دخالت طلبکارانه آن ها در کشورهای اسلامی، برای تأمین منافع نامشروع سیاسی و اقتصادی است.» [8]

منجی موعود در بازی های رایانه ای

یکی از اصول مشترک بین تمام ادیان الهی و اساطیر باستانی اقوام مختلف، مبحث منجی موعود و آخر الزمان است؛ همان کسی که شیعیان، او را مهدی بسم الله الرحمن الرحیم، مسیحیان او را عیسی^ز، زرتشتیان او را سوشیانت و قوم های دیگر او را با نام های دیگر می خوانند. تمامی منتظران ظهور به مرحله ای معتقدند که در آن، یک «ضد منجی» جامع تمام شرارت ها سر بر می آورد و با تمامی نیروهای شیطانی همراه خود، مهم ترین مانع در برابر منجی موعود است. منجی موعود با این ضد منجی نبردهایی خواهد داشت که سرانجام در نبرد نهایی که جنگی بسیار بزرگ و خونین است منجی موعود همراه یارانش به کمک امدادهای الهی بر لشکر شیطان پیروز می شود.

کشیش «پت رابرتسون» در این باره گفته است: «اکنون آمریکا نماینده خداست در روی زمین، برای ظهور مسیح». آری به اعتقاد آنان، آمریکا یا لاقول رهبران این کشور، پیامبران معصومی هستند که به دنیای پر از گناه فرستاده شده اند تا جهان را به سر منزل مقصود برسانند!

جورج بوش پدر، روز 6 مارس 1992م در نشست مشترک سنا و مجلس نمایندگان کنگره آمریکا (که بی شباهت به سخنرانی جورج بوش پسر در 20 مارس 2001م نبود) سخنرانی معروفی کرد که ضمن آن، سیاست نظم نوین جهانی را اعلام کرد؛ سیاستی که بر اساس آن، نمی توان پذیرفت گوشه ای از کره زمین از اصول آمریکایی در مورد آزادی های فردی و حکومت دموکراتیک معاف باشد. در این نظم نوین جهانی، به گفته «فرانسیس فوکویوما»، نظریه پرداز پایان تاریخ؛ اسلام، دریای فاشیستی برای شناخت تروریست هاست یا به گفته «توماس فریدمن»، تحلیلگر سیاسی آمریکا، این دین، بزرگ ترین دشمن غرب است و جنگ با این دشمن، فقط با ارتش ممکن نیست؛ بلکه باید در مدارس، کلیساها، مساجد، معابد با آن رویارو شد.

هم اکنون سیر محصولات فرهنگی غرب برای تحقق بخشیدن به آرمان فوق، راهی بازارهای کشورهای مسلمانان شده است؛ محصولاتی که پس از استفاده از آنها، شخص از هویت و فرهنگ خود دلزده می شود و آمریکا را امپراتور صالح دنیای جدید و جامع همه نیروهای خیر عالم تصور می کنند. یکی از این محصولات فرهنگی، که بسیار نیز تأثیرگذار است، بازی های رایانه ای هستند که بیشتر، سرمایه های اجتماعی جهان اسلام را هدف گرفته اند.

بیش از دو دهه است که بازی های رایانه ای وارد بازار شده اند. در این بازی ها، آمریکا مدینه فاضله و آرمانشهر، نهایت رفاه، صلح و امنیت معرفی می شود و نظام فرهنگی آن تنها نظامی است که جهان را از خطرهای گوناگون حفظ می کند. تفکر حاکم بر این بازی ها از منجیان متنوع آخر الزمان نشأت گرفته است که هر کدام ویژگی های منحصر به فرد خود را دارند. [9]

غرب می کوشد علاوه بر بازی های یاد شده - که درباره دشمنان بشریت در گذشته یا آینده است - سیاست های تجاوزگرایانه کنونی خود را در عرصه بین الملل توجیه کند؛ سیاست هایی همچون مبارزه با تروریسم بین المللی، مبارزه با گروه های تروریستی همچون القاعده یا مبارزه با دیکتاتورهای جهان همچون صدام. این هدف، پس از 11 سپتامبر با شتاب بیشتری پیگیری شد. برای مثال در بازی نیروی دلتا [10] کاربر در نقش گروهی ضد تروریستی، مأمور می شود با تروریست ها در هر کجای دنیا که آمریکا بگوید، مبارزه نماید. در قسمتی از این بازی، کاربر وقتی وارد اردوگاه تروریست ها می شود، تصویر شیخ احمد یاسین، بنیان گذار جنبش حماس (که به دست دولت تروریستی اسرائیل به شهادت رسید) را بر دیوار می بیند.

در بازی نیروی «دلتای 2» [11] کاربر برای مبارزه با تروریست ها وارد خوزستان ایران می شود و با تروریست هایی روبه رو می گردد که با چهره ای کریه، خشن و بد ذات ترسیم شده اند. آن ها لباس های عربی بر تن دارند و دارای صورت های نتراشیده اند.

نتیجه

با مطالب بیان شده دیگر نمی توان بازی های رایانه ای را ابزاری جذاب برای تفریح و سرگرمی کودکان و نوجوانان دانست؛ بلکه باید به آنها به عنوان توطئه دشمنان تفکر اسلامی نگریست و در مقابل، با تولید جانشین های مناسب برای این گونه بازی ها، با توجه به عمق منابع ملی و مذهبی، با این تجاوز مقابله کرد.

آیا زمان آن نرسیده است که با منابع غنی ملی - باستانی ایران، بازی هایی همچون رستم و سهراب تولید شوند؟ یا با نگاهی به هشت سال دفاع مقدس و به منظور زنده نگاه داشتن تاریخ آن، برای ساخت بازی هایی با محتوای عملیات ها، مانند حماسه خرمشهر، تلاش شود؟ یا بازی هایی با عنوان انتفاضه برای بیان جنایت های رژیم

غاصب اسرائیل و فداکاری های مسلمانان فلسطینی تولید، و با تبلیغات فراوان به بازار عرضه شوند؟

پی نوشت ها :

*. دانش پژوه مرکز تخصصی مهدویت.

[1]- مهدی حق وردی طاقانکی، «بازی های رایانه ای، ابزار قدرت نرم قدرت های بزرگ»، صص 120-145.

[2]- علی اخوان بهبهانی و همکاران، نگاهی به وضعیت بازی های رایانه ای در ایران و تأثیر آن بر سلامت کودکان، شماره مسلسل 9418.

[3]- MIT

[4] - Space War

[5] - PDPI

[6] - علی اخوان بهبهانی و همکاران، «نگاهی به وضعیت بازی های رایانه ای در ایران و تأثیر آن بر سلامت کودکان، شماره مسلسل 9418.

[7]. همان.

[8]- بیانات مقام معظم رهبری در مراسم افتتاحیه سومین کنفرانس بین المللی قدس و حمایت از حقوق مردم فلسطین، ساختمان اجلاس سران در تهران، 26/1/1385.

[9]- مهدی حق وردی طاقانکی، «سربازان مسیح»، ماهنامه پیام انقلاب، ش 12 (تیرماه 1387)، صص 80-82.

[10]- Delte Force

[11]- Delte Force 2