

## جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز و پدافند غیرعامل

ابراهیم برزگر<sup>۱</sup>

محسن لعل‌علیزاده<sup>۲</sup>

### چکیده

بعد از پایان جنگ سرد غرب و در رأس آن آمریکا به موازات فعال‌سازی قدرت سخت‌افزاری خود می‌کوشد تا جلوه‌هایی از جدال دینی و فرهنگی را سازماندهی کند. پدیده‌ای که از آن با عنوان جنگ نرم یاد می‌شود. آیا جنگ نرم علیه اسلام و جمهوری اسلامی یک واقعیت است یا اینکه آن‌گونه که برخی پنداشته‌اند، تصویری ناشی از «توهم توطئه» است؟ پس از فروپاشی شوروی، آمریکا مصرانه در تلاش است که کشورها و گروه‌های اسلامی را اصلی‌ترین خطر برای صلح و امنیت جهانی معرفی کند. باعنایت به مستندات فراوان معتقدیم که تئوری توهم توطئه، صرفاً به منظور به انحراف و انفعال کشاندن اذهان مطرح شده است. سؤال اصلی آن است که بازی‌های رایانه‌ای محصول غرب - به عنوان یکی از ابزارهای جنگ نرم - چه نقشی در نگرش و باورهای دینی افراد به‌ویژه نوجوانان و جوانان اثر منفی داشته است؟ فرضیه آن است که غرب در جنگ نرم خود علیه اسلام و تشیع از طریق بازی‌های رایانه‌ای می‌کوشد تا ذهن و فکر کودکان و نوجوانان را همراه و سازگار با اندیشه‌های خود کند و در این عرصه توفیقاتی نسبی هم داشته است.

در سؤال چگونگی مواجهه آن بر این پنداریم که با عنایت به ظرفیت‌های بالقوه ایدئولوژیک و فنی، نه تنها می‌توان با این پدیده مقابله کرد، بلکه توان آن را داریم که درد جهت‌اشاعه ارزش‌ها و آرمان‌های متعالی اسلامی در سراسر دنیا بکوشیم.

کلید واژه: جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای، اسلام‌ستیزی، پدافند غیرعامل

۱. دانشیار دانشگاه علامه طباطبایی barzegar.2010@yahoo.com

۲. محسن لعل‌علیزاده، مربی گروه حقوق، دانشگاه پیام نور.

تغییر ابزار و شیوه‌های اعمال قدرت تأثیرات شگرفی بر ماهیت امنیت و هم چنین جنگ آینده بر جای گذاشته است و بر خلاف گذشته، مؤلفه‌های نرم‌افزاری قدرت بیشتر مطرح نظر است. روندها حاکی از این است که از یک‌سو شکل جدیدی از قدرت ظهور کرده است و با تغییر ماهیت جنگ افزارها، زمینه برای تحول در قدرت ایجاد شده و از سوی دیگر متناسب با نوع قدرت، اشکال جدیدی از امنیت ظهور می‌یابد.

در دوران کنونی، با توجه به اینکه توسل به زور و جنگ سخت‌افزاری خالص عمدتاً توجیهی نداشته و مطرود تلقی می‌شود، غرب و در رأس آن آمریکا به موازات فعال‌سازی قدرت سخت‌افزاری خود کوشش می‌کند تا جلوه‌هایی از جدال دینی و فرهنگی را سازماندهی نماید. در این مسیر آنان برای جدال و مقابله با اسلام و جمهوری اسلامی از طریق جهانی‌سازی (Globalizing) هدایت شده و شکل‌بندی‌های غیرمستقیم و با ماهیتی غیر از ابزارهای نظامی و قواعد کلاسیک، دست به ایجاد شبکه‌های اطلاعاتی، رسانه‌های متنوع، بازی‌های کامپیوتری و به‌طور کلی هنجارسازی فرهنگی زده‌اند.

جنگ نرم علیه اسلام و جمهوری اسلامی یک واقعیت است نه آن‌گونه که برخی ناشی از "توهم توطئه" می‌پندارند. سؤال اصلی آن است که آیا بازی‌های رایانه‌ای محصول غرب - به عنوان یکی از ابزارهای جنگ نرم - چه نقشی در نگرش و باورهای دینی افراد به‌ویژه نوجوانان و جوانان اثر منفی داشته است؟ فرضیه آن است که غرب و در رأس آن آمریکا در جنگ نرم خود علیه اسلام و تشیع و ایران به‌طور خاص می‌کوشد تا با بهره‌گیری از ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای و جذابیت‌های خاص آن به تسخیر اذهان و قلوب پاک کودکان و نوجوانان پردازد و آنان را در جوانی و بزرگسالی به‌سوی اهداف و منافع و ارزش‌های خود سوق دهد و با کمترین هزینه به اهداف خود دست یابد.

پس از فروپاشی شوروی، غرب و به‌ویژه آمریکا مصرانه سعی دارد که مسلمانان و کشورهای اسلامی را بزرگ‌ترین خطر برای صلح و امنیت جهانی معرفی کند. استکبار جهانی و سردمداران کفر و شرک درصدد سيطره بر سراسر جهان هستند و به خوبی دریافته‌اند که بزرگ‌ترین مانع در این زمینه اسلام است، چرا که در بینش اسلامی

آموزه‌هایی هست که خواسته‌های پلید آنان را با چالش‌های جدی روبه‌رو می‌سازد رسانه‌های نوظهور بازی‌های رایانه‌ای با توانمندی‌ها و ویژگی‌های خاص خود به عنوان ابزاری نوین دشمنان برای عملیات روانی (Psychological operation) و قدرت نرم (Soft power) تبدیل شده است. به‌رغم موفقیت نسبی غرب در این حوزه از جنگ نرم، در پاسخ به سؤال چگونگی مواجهه با آن بر این پنداریم که با عنایت به ظرفیت‌های بالقوه ایدئولوژیک و فنی، نه تنها می‌توان با این پدیده مقابله کرد، بلکه توان آن را داریم که ارزش‌ها و آرمان‌های متعالی اسلامی را نیز گام‌های مؤثری در سراسر دنیا برداریم.

### تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای

در اوایل دهه ۶۰ میلادی، رایانه، وسیله‌ای خاص و تا حدودی تجملی به شمار می‌آمد که در دسترس همگان نبود، راسل (Russell) از دانشجویان دانشگاه ام آی تی (MIT) نخستین بازی رایانه‌ای را با نام "اسپیس وار" (Space war) نوشت که روی رایانه‌ای به نام پی دی پی (PDP) که اندازه‌ای حدود یک اتومبیل داشت اجرا می‌شد و داستان بازی، همان جنگ سفینه‌ها بود که شما باید سفینه طرف مقابل را نابود می‌کردید. بعد از آن شرکت آتاری (Atari) در سال ۱۹۷۳ بازی پونگ (Pong) را ساخت که یک بازی ساده متشکل از تعدادی مستطیل سیاه و سفید بود که چندان خلاقیتی در آن وجود نداشت. مهاجمان فضایی، بازی دیگری که در سال ۱۹۹۷ در شرکت تاتیو نوشته شد، شامل عناصر کلاسیک یک بازی رایانه‌ای بود. در این بازی کنترل یک شی یا شخص در دست بازیکن بود که باید با کمک آن دشمنان را نابود می‌کرد.

پس از این بازی‌های ویدئویی سیر تکاملی خود را طی کردند و در اواسط دهه هشتاد بازی‌ها بیشتر به سمت داستان‌های جنگی پیش رفتند. علت آن علاوه بر مسائل فنی، جو متشنج اواخر دهه ۸۰ آمریکا ناشی از جنگ سرد باشوروی سابق و دیگر برنامه‌های ریگان، رئیس‌جمهور وقت بود. بازی‌هایی مثل استار فلاین (Star Flynn) و... ولی در پنج سال اخیر با پیشرفت‌هایی که در سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای ساخت و اجرای بازی ایجاد شده، این محصول جایگاه خاص خود را در جهان پیدا کرده است (صالحی، ۱۳۸۱: ۳۵).

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و

تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی، طی سال‌های اخیر باکشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظر می‌رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است.

کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر این بازی‌ها قرار گرفته‌اند و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازی‌های رایانه‌ای به صورت اجتناب‌ناپذیری بخش عمده‌ای از جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده‌اند. از دیگر سو، محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی موجب توجه محققان و پژوهشگران به این عرصه شده است و شکل‌گیری دو دسته از نظرات عمده پیرامون آن را به دنبال داشته است؛ دسته‌ای این بازی‌ها را مختص عصر ارتباطات دانسته و آن را همچون سایر اسباب بازی‌ها دارای کارکردهای مثبت و منفی می‌دانند و بخشی از مطالعات محققان، به کشف کارکردهای منفی بازی‌های رایانه‌ای منجر شده است.

کاهش قابل ملاحظه قیمت دستگاه‌ها، سبب توجه دوباره نوجوانان و جوانان به بازی‌های ویدئویی شد. گرچه بازی‌های ویدئویی از دهه ۷۰ میلادی ارائه شدند؛ اما در پایان این دهه بود که بازی‌های مذکور یک فعالیت تفریحی به شمار می‌رفتند، کودکان آن را به تفریحات دیگر ترجیح داده و توجه والدین نیز به اثرات نامطلوب این بازی‌ها بر کودکان معطوف شده بود. تحقیقات اولیه بر این اثرات، چندان هم نتایج قاطعی به همراه نداشت. البته با فعال شدن دوباره فروش بازی‌های ویدئویی در اواخر دهه هشتاد که پس از روی کار آمدن سیستم نینتندو (Nintendo System) به وقوع پیوست، اشتیاق جدیدی در زمینه آزمایش بر روی تأثیرات این بازی‌ها به وجود آمد.

امروزه یک بازی رایانه‌ای که به خوبی نوشته شده باشد، صنعتی هنری محسوب می‌شود. تصاویر فوق‌العاده آن سبب نزدیکی افراد به نقاشی متحرک و داستان‌های پیچیده آن موجب جذب بازیکنان شده است. کنترل و محاسبات پیچیده به بازیکنان این امکان را می‌دهد که دنیای بازی را تغییر دهند و اینترنت به مردم سراسر جهان امکان

می‌دهد تا با هم بازی کنند. مردم از طریق بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند در قرن جدید، زندگی یک سرمایه‌دار بزرگ را به سرعت تجربه کنند، در قالب قهرمانان تخیلی به دنبال نجات جهان باشند و مثل یک خلبان یا سرباز نیرومند با خیل عظیم دشمنان به نبرد پردازند. به قول اس. آی. هایاکاوا (S. I. Hayakava) «این موضوع حقیقت ندارد که ما تنها یک زندگی داریم. با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌توانیم هر قدر بخواهیم زندگی‌های بیشتری را با روش‌های گوناگون تجربه کنیم» (شاوردی، ۱۳۸۸: ۴۸).

همان‌طور که شاهدیم، بازی‌های رایانه‌ای به موازات سخت‌افزارهای رایانه‌ای تحول پیدا کرده‌اند. قالب‌های اصلی تشکیل‌دهنده جنگ فضایی، ارائه‌دهنده ساده‌ترین تصاویر و صداها بوده که تا آن زمان هنوز وجود نداشته‌اند. تصاویر و صداها موجود در بازی‌های رایانه‌ای با آنچه در فیلم‌های سینمایی می‌بینیم، به رقابت می‌پردازند، همان‌طور که از طریق اینترنت با دیگران و سایر نقاط جهان به رقابت می‌پردازیم. مسئله بازی‌ها در آینده می‌تواند این باشد که در آنها حقیقت مجازی به گونه‌ای ارائه شود که قابل تشخیص با جهان واقعی نباشد (شاوردی، ۱۳۸۸: ۹ - ۴۸).

آمارها نشان می‌دهد که روند تولید بازی‌های رایانه‌ای در جهان چند میلیون نسخه در سال می‌رسد و با شتاب زیاد در جامعه جهانی در حال گسترش است که تولید این بازی‌ها در دنیا عمدتاً در انحصار چند شرکت آمریکایی و ژاپنی است. به نقل از گیم بیست (سایت سازمان بسیج دانش آموزی [www.game.beest.ir/?q=node/452](http://www.game.beest.ir/?q=node/452)) میزان رشد سالانه فروش بازی‌های کامپیوتری در ماه‌پایانی سال ۲۰۰۸ میلادی ۹ درصد بود که این رقم از میزان رشد بازی‌های کامپیوتری در مدت مشابه از سال قبل ۱۹ درصد بیشتر است.

این نتایج که براساس آخرین مطالعات مرکز تحقیقاتی NPD Group به‌دست آمده نشان می‌دهد، طی ماه دسامبر از سال ۲۰۰۸ میلادی ۵/۲۹ میلیارد دلار بازی کامپیوتری در دنیا فروخته شده و این نخستین باری است که در طول یک ماه میزان فروش بازی‌های کامپیوتری از ۵ میلیارد دلار بیشتر می‌شود.

نتایج تحقیقاتی نشان می‌دهد که ۵۶ درصد جوانان ایرانی علاقه بسیار زیادی به

بازی‌های رایانه‌ای و استفاده از اینترنت در اوقات فراغت دارند، به گونه‌ای که از میان ۲/۶۴ درصد جوانانی که در زمان اوقات فراغت خود مشغول بازی می‌شوند، ۳۸/۷ درصد بازی‌های رایانه‌ای را انتخاب می‌کنند (محمدی، ۱۳۸۹: ۱۸۶).

با این همه در کشورهای مثل ایران به دلایلی تاکنون به این محصول فرهنگی توجه جدی نشده و حتی مطالعات جدی در این زمینه انجام نشده است. از جمله دلایل بی توجهی به این موضوع عبارت‌اند از:

۱. عمر زیادی از این پدیده نمی‌گذرد.
۲. بازی‌های رایانه‌ای بیشتر مورد توجه کودکان و نوجوانان است.
۳. با توجه به اینکه تأثیرات آن بلندمدت بوده و هنوز نیاز به تحقیقات جدی در این زمینه احساس نشده است.

ولی به دلایل کمی و کیفی زیادی می‌توان به میزان تأثیرگذاری این بازی‌ها نسبت به سایر محصولات حتی فیلم‌های سینمایی پی برد. راجر ایبرت (Roger Ebert) که یکی از منتقدین سینمایی هالیوود است در مصاحبه‌ای با سایت معتبر ای جی ان (AGN) اکیداً به این استودیوهای فیلم‌سازی هالیوود هشدار داده و اظهار داشته است که اگر اوضاع به همین منوال پیش برود تا یکی دو سال دیگر تماشاگری را در سالن‌های سینمایی نمی‌بینیم. 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 (Tomb rider) و رستاخیز یا اهریمن ساکن (Resident Evil) که موضوع خود را از بازی‌ها گرفته‌اند چندان موفق نبوده‌اند ولی بازی‌های آنان بسیار فروش بیشتری داشته‌اند و هم از نظر هنری و هم از نظر تجاری موفق بوده‌اند و بدتر اینکه فیلم‌های پرطرفدار هالیوودی که فروش زیادی نداشته باشند در صورت تبدیل نشدن به بازی تقریباً مطمئن خواهند بود که فروش خوبی خواهند داشت و این برای فیلم‌های سینمایی خیلی بد و ناامیدکننده است». (محمدی، ۱۳۸۹: ۷-۱۸۵)

## تأثیرات آموزشی و پرورشی بازی‌های رایانه‌ای

از زمان یونان باستان، اندیشمندان و فیلسوفان مختلف به این حقیقت مهم تصریح کرده‌اند که یکی از مهم‌ترین شیوه‌های تعلیم و تربیت، بازی‌های کودکان و سرگرمی‌های آنان است. افلاطون عقیده داشت که برای ساختن یک مدینه فاضله و اتوپیا، اولیای امور و حاکمان باید از همان دوران کودکی بر بازی‌های کودکان نظارت داشته باشند، زیرا به وسیله بازی‌ها می‌توان به صورتی غیرمحسوس اولاً، ویژگی‌های شخصیتی و اخلاقی کودکان، نیروها و استعدادهای آنان را شناسایی و برای آینده در مورد آنان تصمیم‌گیری کرد و ثانیاً در صورت نیاز می‌توان رفتارهای آنان را نیز از همین راه تغییر داد. نوع بازی می‌تواند در تغییر نگرش اخلاقی و رفتار، تأثیر چشمگیری داشته باشد (حسین شریفی، ۱۳۸۹: ۱۱ - ۱۱۰).

کودکان چیزهای بسیاری از هم می‌آموزند، چنانچه در خلال بازی‌ها و دعوای‌شان، تجارب بسیاری کسب می‌کنند، آنها می‌آموزند چگونه با دیگران رفتار کنند و چگونه در جامعه سربلند باشند. بازی خصایص اخلاقی سازندگان فردای جامعه را شکل می‌دهد و حس مسئولیت در مقابل جمع برای انجام وظایف محوله، حس دوستی و رفاقت، هماهنگی در رسیدن به هدف مشترک و حل مناقشات به صورت دوستانه را موجب می‌شود. بازی‌هایی که در هر فرهنگ انجام می‌شود تا اندازه زیادی متأثر از آن فرهنگ است. از این رو، بازی‌ها در فرهنگ‌های مختلف متفاوت است (معاونت پژوهش و آموزشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، ۱۳۷۸: ۱۳۰).

به وسیله بازی‌ها می‌توان افراد به‌ویژه کودکان را نسبت به تحقیر سنت‌ها تحریک کرد. افلاطون می‌گوید:

مردمان به تغییرهایی که در بازی‌ها داده می‌شود، به دیده بی‌اعتنایی می‌نگرند و معتقد است که این‌گونه امور جزئی نمی‌توانند منشأ زیان باشند، بدین جهت در صدد چاره‌جویی بر نمی‌آیند و جوانان را آزاد می‌گذارند، غافل از اینکه جوانان که در بازی‌ها بدعت و دگرگونی می‌آورند، مردانی خواهند شد غیر از مردان پیشین؛ در جست‌وجوی زندگی دیگری خواهند بود و سازمان‌ها و قوانین دیگر خواهند خواست (افلاطون، ۱۳۶۷: ۷۹۷).

بررسی‌های انجام شده در زمینه تأثیرات اجتماعی - فرهنگی بازی‌ها نشان می‌دهد که در این

زمینه تشنت آرا وجود دارد و هیچ اتفاق نظر قطعی وجود ندارد. دسته‌ای از نظرات با رویکردی منفی، تأثیرات مذکور را ارزیابی می‌کنند و پاره‌ای دیگر از پژوهشگران این تأثیرات را مثبت می‌دانند. نتایج برخی تحقیقات بیانگر این است که بازی‌های رایانه‌ای خشونت و پرخاشگری، بیگانگی اجتماعی - فرهنگی، افت تحصیلی، انزوا و کاهش تعاملات اجتماعی، عدم سازگاری اجتماعی، احساس اضطراب و عدم اعتماد به نفس، اعتیاد به بازی، بی‌حوصلگی، القای ارزش‌های خاص سیاسی، خدشه‌دار شدن ارزش‌های دینی و فرهنگی و جز آن را به دنبال دارد. در مقابل نتایج دسته‌ای دیگر از پژوهش‌ها نشان می‌دهد بین بازی‌های رایانه‌ای و خشونت، اضطراب، افت تحصیلی، عدم سازگاری اجتماعی، کاهش اعتماد به نفس و جز آن هیچ رابطه‌ای وجود ندارد و در همین راستا برخی به وجود رابطه مثبت بین این متغیرها اعتقاد دارند. از این منظر، بازی‌های رایانه‌ای تعاملات اجتماعی را افزایش می‌دهد، دوستی‌ها را تقویت می‌کند و ابزاری برای تخلیه هیجانی و ایجاد حس اعتماد به نفس می‌باشد (شاوردی، ۱۳۸۸: ۲ - ۶۱).

اندرس بهرینگ (Anders Behring) که اخیراً طی یک عملیات خونین در شهر اسلو پایتخت نروژ ۹۲ نفر را با اسلحه به قتل رساند و با بمب‌گذاری در یک ساختمان دولتی باعث مرگ بیش از ۸ نفر غیرنظامی شد، دلیل اقدام خود را مسائل ضداسلامی مطرح و اعلام کرد تمام آموخته‌های رزمی و مهارتی‌اش را مدیون بازی معروف جنگ افزار مدرن ۲ (modern warfare 2) است.

در بازی‌های جدید، دشمن پس از نابودی، به صورت غباری ناچیز به هوا نخواهد رفت و از صحنه محو نخواهد شد بلکه مانند یک صحنه کشتار واقعی، همه جا را خون فرا خواهد گرفت و اعضای قطع شده بدن انسان، به هرطرف پراکنده خواهد شد، حتی در یکی از بازی‌های طراحی شده جدید، کاربر می‌تواند با فشار دستان مجازی خود بر گردن دشمن او را خفه کند و با افزودن بر فشار انگشتانش چهره دشمن را دگرگون سازد تا جایی که چشمان خون گرفته او از حدقه در آید. چنان‌که در بازی دیگر، متناسب با محل اصابت گلوله به بدن، دشمن واکنش‌های متفاوتی نشان می‌دهد که شکستن استخوان‌ها و متلاشی شدن بخشی از بدن، جزئی از آنهاست. با این همه، باید



گفت که بررسی‌های صورت گرفته در سال ۱۹۹۹ نشان داده است، «با آنکه خانواده‌ها با بازی‌هایی که در آنها خونریزی‌های شدید و کشتارهای بی‌رحمانه وجود دارد، موافق نیستند و آنها را نگران‌کننده می‌دانند میزان فروش این بازی‌ها به نحوی روزافزون افزایش می‌یابد و با این افزایش، درآمد سازندگان آنها نیز بیشتر می‌شود، جالب اینکه، والدین در توجیه این عملکرد با وجود همه نگرانی‌ها اظهار می‌کنند که نوجوانان آنها، از هوشیاری و آگاهی‌های لازم برخوردارند و می‌دانند که این بازی‌ها نوعی سرگرمی هستند و نباید هیچ‌گونه تأثیری بر زندگی حقیقی انسان داشته باشند.

کوئینتر (Quinter) در گزارش خود اعلام می‌کند: «بازی‌های رایانه‌ای به‌ویژه به دلیل برخورداری از فناوری و برنامه‌نویسی پیشرفته و همچنین ایجاد ارتباط نزدیک‌تر با بازیگر از طریق سخت‌افزارهای جانبی پیشرفته، به راحتی خشونت را به مخاطبان خود القا می‌کنند و غیر از معدودی از آنها از محتوای ورزشی یا آموزشی برخوردارند، بقیه خشونت را زمینه‌ای هیجان‌انگیز و مهم‌تر از آن، عاملی برای فروش بیشتر قراردادده‌اند» (به نقل از آذری، ۱۳۸۸: ۱۲۵).

به‌عبارت دیگر، دو عامل اصلی در افزایش تولید این‌گونه بازی‌ها دخالت دارند، یکی طراحی آنها که دیگر نیازی به اندیشه‌ای تازه و خلاق ندارند و همه چیز بر اساس وجود یک قهرمان منحصر به فرد و خشن و پرخاشگر طراحی می‌شود. این شیوه در بازی‌های رایانه‌ای جنبه‌ای بسیار عمومی یافته است و در واقع زیربنای تمام بازی‌ها را شامل می‌شود چنان‌که کافی است تا طراح بازی، حواشی و مراحل را که همه آنها اغلب از پیش پرداخته شده‌اند، در جهت کشتن و کشته شدن این قهرمان تدارک ببیند و در حقیقت با تغییراتی در روبنا، بر زیربنایی واحد، بازی‌های جدیدی خلق کند. دومین عامل، تقاضای روزافزون بازار بازی‌های خشن است. پس تا زمانی که بازی‌های خشن پول‌ساز هستند و کشتن و تقاضا وجود دارد، سازندگان آنها نیز از تولید هرچه بیشتر آنها کوتاهی نمی‌کنند. البته باید یادآور شد تولیدکنندگان هوشیار به راحتی و به سرعت دریافته‌اند که خریداران و مخاطبان بازی‌های خشن را بیشتر پسران تشکیل می‌دهند و پول بیشتری را صرف خریدن این‌گونه بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. دختران اشکال دیگر بازی‌های رایانه‌ای را می‌پسندند تولیدکنندگان و سازندگان، نیازها و علایق آنان را نیز پوشش می‌دهند؛ اما تعداد طراحان

بازی‌های خشن، به مراتب بیشتر از طراحان بازی‌های غیرخشن یا به گفته خود آنان دخترانه است. پس هدف اصلی شرکت‌های سازنده بازی‌های خشونت‌آمیز را کودکان و نوجوانان پسر تشکیل می‌دهند و در سال ۱۹۹۶، بوچمن و فانک (Buchman & Funk, 1996)، در پایان گزارش کار خود به نکته‌ای اشاره کردند که شرکت‌های سازنده بازی‌ها را هرچه بیشتر به ادامه فعالیت‌های شان ترغیب و تشویق کرد، آنان اظهار کردند:

وجود خشونت در یک بازی رایانه‌ای، به تنهایی معنای خاصی ندارد، زیرا خبرهای شبانه رادیو تلویزیون و نشریات هم مملو از خشونت هستند؛ اما تنها تعداد معدودی از مخاطبان تحت تأثیر آنها قرار می‌گیرند، پس آنچه مهم است و باید مورد توجه قرار گیرد، رابطه میان بازیکنان این بازی‌ها با چگونگی تعامل و محیط اجتماعی آنان است و صرفاً از این طریق باید دریافت که آیا خشونت موجود در بازی‌های رایانه‌ای، مخاطب خود را تحت تأثیر قرار داده است یا خیر؟ (به نقل از آذری، ۱۳۸۸: ۱۲۶).

نکته‌ای که در این بررسی نادیده گرفته شده است و به این ترتیب می‌تواند درستی گزارش را مخدوش سازد، جنبه تعاملی بودن این بازی‌هاست یعنی مخاطب رادیو، تلویزیون یا نشریات، فقط اخبار و گزارش‌ها را دریافت می‌کند حتی در مواردی با بی‌توجهی از آنها می‌گذرد، اما در یک بازی تعاملی رایانه‌ای، مخاطب در نتیجه بازی و سرنوشت قهرمان آن شریک می‌شود چنان‌که ناخواسته خود را مسئول کشتن فرد مقابل و زنده ماندن عوامل بازی می‌داند و چه بسا پیگیری بیش از حد و فشار ناشی از مسئولیت‌های تحمیلی مجازی، اعتیاد به این بازی‌ها را سبب شود و چنان درگیری ذهنی‌ای با بازی ایجاد کند که فرد حتی در مواقع استراحت و خواب هم بازی‌ها را به صورت رویا یا کابوس ببیند (آذری، ۱۳۸۸: ۷-۱۲۵).

## جنگ نرم و تکنیک‌های عملیات روانی در فضای بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیزی

### ۱. تعریف جنگ نرم و عملیات روانی

جنگ نرم (Soft War) دارای تعریف واحدی نیست و تعاریف گوناگونی از طرف شخصیت‌ها و تئورسین‌های سیاسی و نظامی ارائه شده است ولی معروف‌ترین تعریف را به جوزف نای (Joseph Nay) پژوهشگر برجسته آمریکایی در حوزه «قدرت نرم» (Soft Power) نسبت می‌دهند. به نظر ایشان قدرت نرم به «توانایی شکل دهی ترجیحات دیگران» می‌گویند.

به‌طور کلی جنگ نرم را می‌توان هرگونه اقدام نرم و تبلیغات رسانه‌ای که جامعه هدف را نشانه گرفته و بدون درگیری و استفاده از زور و اجبار به انفعال و شکست وا می‌دارد دانست. اگر بخواهیم تعریفی از عملیات و جنگ نرم ارائه دهیم، می‌توان گفت: «هر حرکتی که حیثاً به عنوان مقدمه جنگ نظامی مطرح می‌شود و روحیه طرف مقابل را هدف گرفته است، جنگ نرم نامیده می‌شود». جنگ نرم مترادف اصطلاحات بسیاری در علوم سیاسی و نظامی است. در علوم نظامی از واژه‌هایی مانند جنگ روانی ( Psychological war) یا عملیات روانی (Psychological operation) استفاده می‌شود و در علوم سیاسی می‌توان به واژه‌هایی چون براندازی نرم (Soft abolishment)، تهدید نرم (Soft Threat)، انقلاب مخملین (Velvet Revolution) و نیز به واژه انقلاب رنگین (Color Revolution) اشاره کرد (محمدی، ۱۳۸۹: ۷).

اولین کسی که روی این مسئله کار کرده است، سان تزو (San Tzu) است که در کتاب هنر جنگ این نکته را مطرح می‌کند و می‌گوید:

می‌شود جنگید؛ اما مهم‌ترین کار این است که شما در یک نبرد بدون جنگ، پیروزی را به‌دست بیاورید.

چیزی که او مدنظر قرار داده است، همان عملیات روانی و جنگ نرم است. باید به استراتژی‌های رقیب و روحیه او حمله کرد، به گونه‌ای که آنها بپذیرند که شکست خواهند خورد. اگر کسی در ذهنش بپذیرد که شکست می‌خورد، حتماً در دنیای واقعی نیز شکست خواهد خورد. زیرا آنچه فرد را به مقاومت تشویق می‌کند، روحیه است (به نقل از محمدی، ۱۳۸۹: ۸).

از سوی دیگر، هزینه جنگ نرم بسیار کمتر از جنگ سخت است. به معاویه می‌گفتند؛ چرا این همه پول برای خرید افراد و تبلیغات خرج می‌کنی؟ یکی از پاسخ‌های معاویه این بود که هزینه جنگ، بسیار بیشتر از این است، بنابراین معاویه نیز به گونه‌ای عملیات نرم، انجام می‌داد اما امروزه به شکل علمی به این قضیه پرداخته می‌شود (محمدی، ۱۳۸۹: ۹).

عملیات روانی، عملی، همزاد بشر است. داستان فریب حضرت آدم توسط شیطان که در نهایت به اخراج حضرت آدم از بهشت منجر شد را نیز می‌توان نوعی عملیات روانی به حساب آورد. داستان این عملیات روانی که در قالب فریب، القای اطلاعات غلط و

تحریک اتفاق افتاده است را، قرآن کریم در آیات متعددی به زیبایی به تصویر کشیده است، در این خصوص از جمله می توان به آیات ۱۹ و ۲۰ سوره اعراف اشاره کرد:

و ای آدم! با همسر خود در بهشت سکنی گزین! از هر آنچه که خواستید، بخورید! اما به این درخت نزدیک نشوید که از ستمکاران خواهید بود! سپس شیطان آن دو را وسوسه کرد ... و گفت: پروردگارتان شما را از این درخت نهی نکرد مگر به خاطر اینکه {اگر از آن بخورید} فرشته خواهید شد، یا جاودانه {در بهشت} خواهید ماند! آدم و حوا، سخت دل نگران بودند که از درخت ممنوعه بچینند، اما شیطان آن قدر به وسوسه خود ادامه داد که سرانجام آدم سست شد و از درختی که منع شده بود، چید و به دلیل همین نافرمانی از بهشت رانده شد (جنیدی، ۱۳۸۹: ۱ - ۲۰).

جی. اف. سی فولر (J. F. C. Fuller)، مورخ و تحلیل گر نظامی بریتانیایی، نخستین کسی است که واژه جنگ روانی را در سال ۱۹۲۰ به کار برد. وی در بحث بررسی پیامد پیشرفت های تکنولوژی نظامی در جنگ جهانی اول، ادعا کرد که:

وسایل سنتی جنگ، ممکن است جای خود را به جنگ روانی ناب بدهد که در آن سلاح استفاده نمی شود و به جای آن از اقداماتی مانند: زایل کردن خرد انسانی، مغشوش کردن هوش انسانی و مضمحل کردن حیات معنوی و اخلاقی یک ملت به وسیله نفوذ در اداره آنها استفاده شود (جنیدی، ۱۳۸۹: ۱۹).

بر اساس دکترین عملیات روانی ناتو در مارس ۲۰۰۲، عملیات روانی، سلسله فعالیت های روان شناسانه ای را شامل می شود که در زمان صلح، بحران و جنگ، برای تأثیرگذاری بر نگرش و رفتار مخاطبان بی طرف، خودی و دشمن، طرح ریزی شده و در روند دستیابی به اهداف سیاسی و نظامی مؤثرند (جنیدی، ۱۳۸۹: ۲۹).

تعریف مزبور یکی از جامع ترین تعاریف عملیات روانی است؛ با این وجود، اهداف عملیات روانی را نباید فقط در دو حوزه نظامی و سیاسی محدود کرد. اهداف مورد نظر با توجه به سطح به کارگیری عملیات روانی (تاکتیکی یا راهبردی) و منافع مورد نظر کاربران آن، می تواند سیاسی - دیپلماتیک، نظامی - امنیتی، فرهنگی - اجتماعی، اقتصادی و یا ترکیبی از چند مورد از این هدف ها را شامل شود.

اد رز (Ed rouse) در مورد عملیات روانی این گونه می نویسد:

عملیات روانی، تسخیر قلب و روان و ذهن را در پی خواهد داشت و خود، موضوعات طراحی شده ای برای انتقال ویژگی ها و اطلاعات خاصی برای مخاطبان که از این طریق می تواند

احساسات و انگیزه‌های آنها و نهایتاً رفتار سازمان‌ها و گروه‌ها و افراد را تحت تأثیر قرار دهد (ابراهیم خوسفی و سایرین، ۱۳۸۶: ۲۱).

عملیات روانی کاربرد طراحی شده ارتباطات است که بر نگرش‌ها، رفتار و انگیزه‌های گروه‌های دشمن، خودی و بی‌طرف تأثیر می‌گذارد و دستیابی به اهداف ملی را آسان می‌کند (ابراهیم خوسفی و سایرین، ۱۳۸۶: ۲۱).

به‌رغم اینکه بسیاری تمایزی بین جنگ نرم و عملیات روانی قائل نیستند؛ اما به نظر می‌رسد که این دو مفهوم را به لحاظ وجود پاره‌ای از تفاوت‌ها باید از یکدیگر تفکیک کرد. جنگ نرم مبین قالب و فرم بوده و یکی از ابزارهای آن، فعالیت‌های روان‌شناسانه است، ولی عملیات روانی، بیانگر شیوه و ابزار است. هم‌چنین عملیات روانی شامل به‌کارگیری ابزارهای روانشناختی است که در جنگ سخت (Hard war) نیز کاربرد دارد. بنابراین به نظر می‌رسد که رابطه بین جنگ نرم و عملیات روانی، یک رابطه عموم و خصوص من وجه است.

## ۲. روش‌های بهره‌گیری در جنگ نرم

مجموعه روش‌هایی که دشمن در جنگ نرم از آنها بهره می‌جوید به قرار زیر است:

۱. روش‌هایی که موجب تغییر در بینش افراد می‌شود و در نظام فکری و اعتقادی آنها دگرگونی ایجاد می‌کند. دشمن در این روش با القای شبهات فکری و یا ارائه نظریات فلسفی، معرفت‌شناختی و هستی‌شناسانه به عنوان مسائل فلسفی نو، در مبانی معرفتی مسلمانان تردید به وجود می‌آورد و آموزه‌های دینی را که عامل بیداری و پویایی است، کهنه، سطحی، واپس‌گرا و نا کارآمد معرفی می‌کند.
۲. روش‌هایی که موجب دگرگونی در گرایش‌های دینی و ملی افراد می‌شود. ترویج عقایدی چون اسلام سکولار، تقویت سلفی‌گری و مذاهب انحرافی دیگر و نیز تضعیف برنامه‌های گرایش‌های دینی و معنوی و روش‌هایی چون ایجاد تفرقه و بی‌هویتی در ملت‌ها، تخریب یا تحریف گذشته جوامع، توسعه روحیه غرب‌گرایی و غرب‌زدگی، تخریب شخصیت‌ها و پست جلوه دادن الگوهای بومی ملت‌ها باعث تغییر در گرایش‌های ملی و بومی افراد می‌شود.

۳. روش‌هایی که موجب تغییر در کنش و رفتار افراد جامعه می‌شود که بارزترین نمود آن توسعه و ترویج فساد و بی‌بندوباری، گسترش فحشا و ابتذال، مواد مخدر و ... است. دشمنان اسلام و بشریت برای رسیدن به مقصود، همه ابزارهای تبلیغاتی، برترین تکنولوژی‌ها و جدیدترین روش‌های علمی را به کار گرفته‌اند، از جمله رسانه‌های ارتباطی جهانی همچون شبکه‌های رادیویی، تلویزیونی، ماهواره‌ای، اینترنتی، بازی‌های رایانه‌ای و صدها روزنامه و هزاران پایگاه خبری و تبلیغاتی که هر کدام به نحوی با نفوذ تأثیرگذاری در افکار عمومی، در پی ایجاد گسست در شالوده مستحکم دینی و ملی مسلمانان هستند. از ابزارهای دیگر جنگ نرم نیروهای انسانی، نویسندگان، هنرمندان، نخبگان، تحصیل‌کردگان خارج از کشور، روشنفکران، تاجران و بازرگانان بین‌المللی و کسانی هستند که می‌توانند اندیشه‌های سیاسی و فرهنگی بیگانگان را ترویج و منتقل سازند و با ترفندهای گوناگون اسباب خودباختگی فرهنگی ملت‌ها، خصوصاً ملت‌های مسلمان را فراهم آورند. ترویج و تقویت فرقه‌های ضاله مانند بهائیت، وهابیت، شیطان‌پرستی و درویش منحرف از حربه‌های دیگر دشمنان برای بی‌ثبات‌سازی اعتقادات مسلمانان است (کریمی تبار، ۱۳۸۹: ۱۵۲).

### ۳. اسلام، هدف اصلی غرب در جنگ نرم

در آیه ۱۹۱ سوره بقره و نیز در آیه ۲۱۷ سوره بقره عبارت «الفتنه اکبر من القتل» آمده است. محتوای این آیات اسمانی بیانگر خطرناک‌تر بودن تهاجم فرهنگی و جنگ نرم نسبت به جنگ‌های سخت است. قتل، مربوط به جنگ‌های سخت و عملیات نظامی است؛ اما فتنه از شگردها و لوازم جنگ نرم محسوب می‌شود زیرا در فتنه‌ها، به‌ویژه فتنه‌های دینی اعتقادی، باورها و ارزش‌های مردم مورد هجوم قرار می‌گیرند و با ترفندهای مختلف تضعیف و تحقیر می‌شوند.

خطر اصلی جنگ نرم از این رو است که بسیاری از مردم و حتی تصمیم‌گران سیاسی و فرهنگی جامعه، متوجه آن نمی‌شوند و حاضر نیستند وجود آن را بپذیرند و به همین دلیل، در مقابل کسانی که از وقوع چنین جنگی سخن می‌گویند، مقاومت می‌کنند و آنان را به «توهم جنگ» (War Suspicion) و «توهم توطئه» (Conspiracy Suspicion) متهم می‌کنند.

پس از فروپاشی شوروی، آمریکا مصرانه در تلاش است که از یکسو، کشورها و مجامع و گروه‌های اسلامی را بزرگ‌ترین و اصلی‌ترین خطر برای صلح و امنیت جهانی معرفی کند، چرا که به‌رغم نظریه‌پردازان آمریکایی، در حال حاضر آمریکا به جای اژدهای بزرگ (شوروی) با مارهای سمی (گروه‌های اسلامی) پرشمار و یا به قول هنری کسینجر با اسلام سیاسی به رهبری جمهوری اسلامی ایران مواجه است. و از سوی دیگر درصد القای این است که آمریکا نماد خیر مطلق در جهان است و هر فرد یا گروه یا دولتی که مخالف او و ارزش‌هایش باشد، محورهای شرارت و شیطنی‌اند.

اصغر افتخاری در زمینه نقش رسانه‌ها در عصر حاضر نوشته‌اند که:

رسانه‌های نوین مهم‌ترین "خلق تازه" انسان معاصر به شمار می‌آیند که توانسته‌اند تمام ابعاد حیات را تحت تأثیر خود قرار دهند. این وضعیت تازه که از آن می‌توان به جامعه شبکه‌ای تعبیر کرد، گذشته از مزایای بسیار، امکان و قابلیت آسیب‌های فراوانی را نیز فراهم آورده که در این میان "بحران‌زایی" از جمله مهم‌ترین آنان است (افتخاری، ۱۳۸۷: ۴۸).

و در این میان رسانه نوظهور بازی‌های رایانه‌ای با توانمندی‌ها و ویژگی‌های خاص خود به‌عنوان ابزاری نوین برای عملیات روانی و قدرت نرم دشمن تبدیل شده‌اند. سربازان رایانه‌ای بدون هیچ‌گونه حساسیت، نظارت و کنترل تا عمق خانه‌های مان نفوذ می‌کنند! بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات مخرب فرهنگی خود را عمدتاً از طریق نفی هویت بومی و مذهبی استوار ساخته و کاربران را تبدیل به "سربازان فرهنگی و مبلغان مذهبی" خود در کشورهای جهان از جمله کشورهای اسلامی کرده است.

#### ۴. جنگ نرم و تکنیک‌های روانی در بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز

غرب در جنگ نرم خود علیه کشورهای دیگر به‌ویژه علیه اسلام و تشیع از تکنولوژی بازی‌های رایانه‌ای استفاده‌های فراوان می‌کند و از این طریق می‌کوشد تا ذهن و فکر کودکان و نوجوانان را همراه و سازگار با اندیشه‌های خود کند. ذائقه ارزشی و فرهنگی آنان را هم‌سو با اهداف استعماری خود تغییر دهد و در این عرصه بسیار هم موفق بوده است. در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی سبک زندگی غیراسلامی و غیرایرانی تبلیغ می‌شود و از آنجا که این نوع بازی‌ها می‌تواند به‌طور مستقیم با کودکان و نوجوانان ارتباط برقرار کنند، نقش تربیتی بسیار زیادی دارند. افزون بر این به تولید بازی‌هایی اقدام

کرده‌اند که مستقیماً ارزش‌ها و باورهای اسلامی و شیعی را مورد حمله قرار می‌دهند، به عنوان مثال، بازی رایانه‌ای درجه‌نم خلیج فارس که به بازی «یامهدی» معروف است در جهت شرطی کردن کودکان و نوجوانان در مقابل شعار الله‌اکبر و نام مهدی و به منظور ایجاد تنفر از این دو حقیقت بزرگ اسلامی و شیعی طراحی شده است. در این بازی به کودکان و کاربران تعلیم داده می‌شود که بی‌توجهی بازیگر به شعار الله‌اکبر و غفلت از مبارزه با مدافعان این شعار و همچنین غفلت از گویندگان شعار «یامهدی» مساوی با کشته شدن و یا از دست دادن امتیاز یا اخراج از بازی است!

تلاش سازندگان و طراحان این بازی، ایجاد نفرت در دل کودکان و نوجوانان نسبت به اسلام و معارف اسلامی و شیعی بوده است. ورود بی‌رویه و بدون کنترل بازی‌های رایانه‌ای غربی و شرقی به کشور اسلامی، و قیمت بسیار ناچیز آنها توانسته است تا حدود زیادی فعالیت‌های فرهنگی و تربیتی رسانه‌ها و مراکز تربیتی داخلی را بی‌تأثیر یا کم‌تأثیر کند.

در بازی‌های رایانه‌ای جدید شما به مبارزه با کشورها و گروه‌های اسلامی می‌روید. ویژگی مشترک این بازی‌ها استفاده از نمادها و سمبل‌های اسلامی است. نمایش مکان‌های منقش به تصاویر اسلامی، استفاده از رنگ سبز برای نمایش تروریست‌ها، استفاده از مکان‌های مذهبی مسلمانان مانند مساجد که از محل‌های تجمع تروریست‌ها معرفی می‌شود و عمدتاً تک‌تیراندازها بالای مناره‌های مساجد موضع گرفته‌اند و به سوی شما تیراندازی می‌کنند. استفاده از صدای عربی و فارسی برای بیان زبان تروریست‌ها، استفاده از صدای پس‌زمینه مانند صدای صلوات و پخش آیات قرآنی و... در بازی رایانه‌ای (black hawk delta force: team sabre down) برای مبارزه با تروریست‌ها به کشورهای مختلف سر می‌زنید.

در یکی از مراحل بازی که در سال ۲۰۰۵ میلادی اتفاق می‌افتد شما برای مبارزه با تروریست‌ها به ایران حمله می‌کنید. این بخش از بازی سه مرحله دارد، در یک مرحله به جزیره خارک حمله و در یک مرحله دیگر به یک پایانه نفتی در خلیج فارس که نیروهای نظامی از آنجا محافظت می‌کنند حمله می‌کنید. در این مرحله علاوه بر کشتن نیروهای نظامی کلاسیک با نیروهای دیگری با لباس شخصی مواجه می‌شوید که در کنار نیروهای کلاسیک‌اند (که به نظر می‌رسد بیانگر نیروهای بسیج مردمی ایران است) (محمدی، ۱۳۸۹: ۵ - ۱۹۴).



رنگ همواره یکی از عناصر دیداری مهم و تأثیرگذار بر ادراک اجتماعی بوده است. در بازی‌های رایانه‌ای که با هدف تخریب چهره اسلام ساخته می‌شود نیز از خاصیت روانشناسی رنگ‌ها استفاده می‌شود. برای مثال می‌توان به نمایش تروریست‌ها اشاره کرد. در بازی رایانه‌ای "جنگ ژنرال‌ها" در عراق و افغانستان، تروریست‌ها با رنگ سبز نمایش داده می‌شوند؛ یکی دیگر از بازی‌های رایانه‌ای است که در آن اسلام‌ستیزی کاملاً و صراحتاً مشهود است. بازی رایانه‌ای IGI2 یکی دیگر از بازی‌های رایانه‌ای است که در آن اسلام‌ستیزی کاملاً و صراحتاً مشهود است. 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) (ص) بر روی دیوار نقش بسته است و در یک مرحله دیگر تروریست‌ها به صدای رادیو فارسی گوش می‌دهند. بازی رایانه‌ای سام ماجراجو (Sam adventure) در پرسپولیس نیز یکی دیگر از بازی‌های اسلام‌ستیز است. در این بازی، عقرب بالغ یکی از ایادی شیطان است. او جنگجویی مذهبی است که از نژاد اولیه بندپایان به وجود آمده و به‌خاطر عقاید مذهبی‌شان بسیار متخاصم‌اند. یکی دیگر از این شیاطین، میکاز بی‌سر است. او یک سرباز سیرین است که اهریمن جهانی او را زنده کرده و کنترل زندگی آن را در دست دارد. این موجود به شکل یک انسان فاقد سر است (بدون سر بودن او به معنای نداشتن عقل و شعور و منطقی است)، بنابراین او را برای عملیاتی مانند عملیات انتحاری به خدمت گرفته است. میکاز بی‌سر دو بمب در دستان خود حمل می‌کند و هنگامی که به اندازه کافی به هدف نزدیک شد، آن را فعال می‌کند. هرچقدر به شما نزدیک‌تر شود خسارت بیشتری به شما وارد می‌کند. هرچند که خود نیز پس از انجام این عمل نابود و متلاشی می‌شود. میکاز بی‌سر به‌صورت غیرمستقیم این عمل را که به عملیات شهادت‌طلبانه مسلمانان شباهت دارد، عملی شیطانی تلقی کرده که فاقد هرگونه پشتوانه عقلانی است. برای مبارزه با شیاطین شما به محل‌هایی شبیه معابد و مساجد می‌روید؛ اماکنی که پر از طرح‌ها و نقوش اسلامی است. مثلاً در بسیاری از مراحل که دارای طرح‌های اسلامی است چنان‌چه روی این تصاویر بزرگ‌نمایی کنیم، نام علی بر روی آنها نقش بسته است و در نهایت شما پس از

گذاراندن مراحل سخت و دشوار در کلی‌سا! با اهریمن جهانی روبه‌رو شده و در نهایت او را شکست می‌دهید. حتی پایان بازی، بیشتر با نماد غربی مذهب یعنی کلیسا به پایان می‌رسد و این را به ذهن کاربر منتقل می‌کند که مسیحیان، عامل آرامش صلح و مودت و اسلام، عامل خشونت و... است و به نوعی کودک و نوجوان و جوان مسلمان را نسبت به دین اسلام بدگمان و در نهایت در ضمیر ناخودآگاه وی، زمینه‌های انحراف و خروج از دین اسلام را فراهم می‌کند.

یکی از بازی‌های که در مقابله جنگ نرم، علیه سپاه در بازی‌های رایانه‌ای به آن اشاره شده بازی اکشن آغاز نبرد است. در این بازی ویدئویی که در سال ۲۰۰۵ میلادی به بازار عرضه شد، کاربر باید در قالب یک تیم نظامی آمریکایی به لبنان و به شیعیان این کشور آن هم در سال ۲۰۰۶ میلادی حمله کند، امری که به دست رژیم صهیونیستی در این سال در عالم واقعیت روی داد!

در این بازی کاربر درگیر یک جنگ شهری برای مبارزه با تروریست‌ها و کشتن آنها و رهبران‌شان می‌شود، تروریست‌هایی که همگی مسلمان هستند و جالب‌تر اینکه یکی از این افراد عبدالله بن کتان، متولد عربستان سعودی، عضو نیروی ویژه سپاه پاسداران انقلاب اسلامی ایران و رهبر نیروهای عملیاتی در بیروت است.

در این بازی شما آرم برخی از گروه‌ها را می‌بینید (مانند جنبش امل از گروه‌های شیعه در لبنان) و یا تصاویری بر روی دیوار منازل تروریست‌ها که زیر آن عبارت شهید به‌کار رفته است. در این بازی برخی از تروریست‌ها لباس نظامی به تن و البته عمامه به سر دارند و یا حتی در برخی از قسمت‌ها در میان تروریست‌ها روحانی‌هایی را با لباس روحانیت شیعه می‌بینید که البته با توجه به رنگ سیاه عمامه، سید هستند. در این بازی در یک قسمت البته به صورت مبهم تصویری دیده می‌شود که تصویر امام خمینی (ره) به نظر می‌رسد. جالب‌تر اینکه در یکی از مراحل بازی در کشور عرب زبان لبنان، نوشته فارسی بر روی دیوار نقش بسته شده است!

مقام معظم رهبری درباره تلاش‌های غرب و آمریکا در زمینه تهدیدات نرم که به بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز هم اشاره شده، فرموده‌اند:

امروزه استکبار جهانی که رئیس‌جمهور کنونی آمریکا، سخنگوی آن است، دنیای اسلام را صریحاً تهدید می‌کند و سخن از جنگ صلیبی می‌گوید، شبکه استکباری صهیونیسم و سازمان جاسوسی آمریکا و انگلیس در همه دنیای اسلام سرگرم فتنه‌انگیزی‌اند، با پول و تشویق آنان به مقدسات اسلامی در رسانه‌ها علناً اهانت می‌شود و حتی سیمای ملکوتی پیامبر اعظم (ص) از جسارت سخیف آنان مصون نمی‌ماند، هزارها فیلم سینمایی و بازی رایانه‌ای و امثال آن با هدف زشت نمایاندن چهره اسلام و مسلمین، تولید و روانه بازارها می‌شود، و اینها همه علاوه بر جنایات آنان در تعرض به کشورهای اسلامی و کشتارهای فلسطین و عراق و افغانستان و دخالت طلبکارانه آنان در کشورهای اسلامی برای تأمین منافع نامشروع سیاسی و اقتصادی است. (رهبر معظم انقلاب اسلامی حضرت آیت الله العظمی خامنه‌ای؛ مراسم افتتاحیه سومین کنفرانس بین‌المللی قدس و حمایت از حقوق مردم فلسطین؛ ساختمان اجلاس سران در تهران، ۱۳۸۵/۱/۲۶)

## پدافند غیرعامل در زمینه بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز (راهبردها و راهکارها)

### تعریف پدافند غیرعامل و ضرورت آن در حوزه بازی‌های رایانه‌ای

مجمع تشخیص مصلحت نظام در راستای تدوین سیاست‌های کلی پدافند غیرعامل کشور، پدافند غیرعامل (Defense passive) را این‌گونه تعریف کرده است: «مجموعه اقدامات غیرمسلحانه‌ای که موجب افزایش بازدارندگی، کاهش آسیب‌پذیری، تداوم فعالیت‌های ضروری، ارتقای پایداری ملی و تسهیل مدیریت بحران در مقابل تهدیدات و اقدامات نظامی دشمن می‌شود. هویت اصلی مردم ایران، هویت دینی و اسلامی است و لذا اصلی‌ترین نقطه قوت و برجسته‌ترین ویژگی ملت و انقلاب اسلامی آموزه‌های دینی و دینداری است؛ بر همین اساس، مهم‌ترین و کلیدی‌ترین هدف جنگ نرم، لطمه‌زدن به این باورها و ارزش‌های حاکم بر مردم و یا تغییر در آنهاست.

همان‌گونه که پیشتر اشاره شد ابزارها در جنگ نرم بسیار وسیع و متنوع است به‌ویژه در فضای رسانه‌ای و سایبری که غرب و به‌طور کل دشمنان اسلام در این حوزه سرمایه‌گذاری‌های عظیم و اهتمام جدی مصروف نموده و خواهد نمود. به‌طوری که بی‌شک امروزه امپریالیسم رسانه‌ای، مهم‌ترین ابزار جنگ نرم در جهان محسوب می‌شود. استکبار جهانی و سردمداران کفر و شرک درصددند تا با به دست گرفتن تحولات سیاسی، اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی کشورها بر سراسر جهان سیطره کامل یابند و همه عالم را مسخر اراده خود سازند، لکن به خوبی دریافته‌اند که بزرگ‌ترین مانع برای

رسیدن به این هدف، اسلام است؛ چرا که در بینش اسلامی آموزه‌های متعالی‌ای چون ظلم‌ستیزی، عدالت‌خواهی، آزادگی، همبستگی، امید، معنویت، عزت، ایثار و از خود گذشتگی و... وجود دارد که پایبندی به هر یک از آنها می‌تواند خواسته‌های پلید دشمنان را با چالش‌های جدی روبه‌رو سازد. لذا تمامی امکانات و توان خود را به‌کار گرفته‌اند تا از طریق نفوذ در فرهنگ غنی اسلامی و تغییر در باورها، رفتارها و ارزش‌ها، بنیان‌های فکری و اعتقادی مسلمانان را تخریب کنند و بذر یأس و خودکم‌بینی را در ملت‌های مسلمان شکوفا سازند و فرهنگ تهی و پوچ خود را به عنوان الگوی فرهنگ برتر به جوامع تحمیل کند. به این ترتیب، درصدد برآمده‌اند تا مهم‌ترین مانع در برابر اهداف پلید خود یعنی آموزه‌های اسلامی را دچار استحاله کنند تا به راحتی بتوانند جوامع را به استثمار خود درآورند و بر کل جهان استیلا یابند (کریمی تبار، ۱۳۸۹: ۱۵۹).

با توجه به شیوع تهیه و تولید بازی‌های اسلام‌ستیز و سرمایه‌گذاری‌های کلان دشمنان اسلام در این زمینه، ضروری است جهت مقابله با چنین پندارها و کردارهای غلط در فضای مجازی علیه اسلام و جمهوری اسلامی، همه سازمان‌ها به نوعی شورا و نهادی برای بررسی واقعیت‌های مجازی در اختیار داشته باشند، حتی پیشنهاد می‌شود که در سازمان‌های نظامی و سیاسی ایران نیز شورای عالی فناوری اطلاعات و ارتباطات، به‌منظور تبیین و بررسی چالش‌ها و چشم‌اندازهایی که می‌تواند برنامه‌های سازمان را در قالب محیط مجازی حرکت بدهد، شکل بگیرد. شاید ایجاد ستاد مبارزه با حمله‌های رسانه‌های دیجیتالی علیه اسلام و جمهوری اسلامی رفتار غیرمعمولی نباشد. در دهکده مجازی امروزی، برخی وضعیت‌ها را با درک همه ساختارهای آن مورد بررسی قرار داد. بر همین اساس، توجه به چالش‌هایی که ابزارهای رسانه‌های دیجیتالی برای کشور و مردم به همراه می‌آورد، مسئله‌ای است که کمیسیون‌های مجلس شوراهای عالی انقلاب فرهنگی و امنیت ملی و فناوری اطلاعات، باید به آن اهتمام ورزند.

بازی رایانه‌ای، رسانه‌ای است که بیش از سی سال قدمت دارد؛ اما میانگین سن بازی‌کنندگان حدود بیست سال است. از نظر فنی، می‌توان از این پس در این بازی‌ها به نقل داستان‌هایی پرداخت که بسیار پیچیده‌تر از رویارویی ابدی میان خیر و شر

هستند. بر هنرمندان [مستقل] است که برای ارائه اطلاعات و احساسات مختلف، اندیشه‌های خود را تبلیغ کنند، این رسانه باید توسط آنان تحول یابد، همان‌گونه که در گذشته برای ادبیات و سینما چنین کردند. اما برای این امر، روشنفکران باید از قهر کردن با بازی‌های رایانه‌ای دست بردارند و دیگر آن را وسیله مختص کودکان فرض نکنند. عدم واکنش در مقابل انحراف کنونی، پذیرفتن این امر است که سرانجام بازی رایانه‌ای به سلاح بی‌صدای تبلیغاتی تبدیل شود و در میلیون‌ها نسخه توزیع شود.

## ۲. راهبردها و راهکارها در دفاع غیرعامل در زمینه بازی‌های رایانه‌ای

از آنجا که برای مقابله با تهدیدات نرم، داشتن استراتژی بیش از داشتن قدرت، مؤثر است؛ در نتیجه شایسته است استراتژی مقابله‌ای با تهدیدات نرم در دو حوزه داخلی و بین‌المللی تدوین و نقش هر یک از نهادهای دولتی در آن مشخص و تدوین شود و نسبت به هماهنگی کامل نهادهای سیاسی، اقتصادی، فرهنگی و امنیتی و نظامی کشور برای بهره‌مندی از ظرفیت‌های موجود اقدامات لازم در دستور کار قرار گیرد. بررسی آرای صاحب‌نظران و نتایج تحقیقات و پژوهش‌ها حکایت از این مهم دارد که با ظهور انقلاب ارتباطات و گسترش روزافزون فضای رایانه‌ای در اوقات فراغت کودکان و نوجوانان و نفوذ بی‌حد و حصر رایانه‌ها در دنیای کودکان و متأثر ساختن فرایند جامعه‌پذیری آنها، بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای مقدمه مناسبی برای ورود به این عرصه محسوب می‌شوند به همین لحاظ ضروری است با این بازی‌ها برخوردی از سر تأمل و تدبیر داشت. برخورد واقع‌بینانه و صحیح ایجاب می‌کند برای دور ماندن از تأثیرات منفی بازی‌ها و دستیابی به جنبه‌های مثبت آن، "فعال ساختن محیط اجتماعی" را به عنوان یک راهکار کلان مدنظر قرار دهیم؛ اما آنچه در این "فعال‌سازی" باید به آن توجه داشت این است که شرط دستیابی به نتیجه مطلوب در گرو فعالیت مجموعه‌ای از عوامل به هم مرتبط است و با کنترل و دستکاری پاره‌ای از متغیرها نمی‌توان به اهداف لازم دست یافت (شاوردی، ۱۳۸۸: ۲-۷۱).

با التفات به مطالب مطروح، شناسایی، ارائه و به‌کارگیری طرق و راهبردهای رویارویی با جنگ نرم ضرورت می‌یابد. در این راستا قبل از هر چیز پذیرش وجود جنگ نرم است. برخی در این مسیر با متهم کردن افراد و گروه‌های صاحب بصیرت به "توهم توطئه" قصد به انحراف کشاندن اذهان و انفعال آنها در این مسیر را دارند.

در زمینه پذیرش وجود جنگ نرم، مقام معظم رهبری در دیدار با اعضای محترم مجلس خبرگان رهبری فرمودند:

این طور نیست که شما خیال کنید توطئه نسبت به این کشور، یک توهم است. از همه طرف دارد توطئه می‌شود. ممکن است کسی که در جهت آن توطئه‌ها در داخل کشور محور حرکت قرار می‌گیرد خودش اصلاً نفهمد. فهمیدن این هم ذکاوت می‌خواهد، بعضی‌ها این ذکاوت را ندارند. (پایگاه اطلاع رسانی دفتر رهبری، بیانات، ۱۳۸۸/۷/۲)

با وجود این، آگاهی به تنهایی یک توان تقابلی ضعیف است. اغلب مردم از تلاش‌های اغواگران (شبکه‌های رسانه‌ای و سایبری جهانی) و مبلغین برای تأثیر بر رفتارشان از طریق ادعای غلوآمیز، شهادت‌های مدل‌سازی شده، آزمایش‌های دروغ که نشانگر بررسی تولیدات آنهاست، تداعی پی در پی رویدادها و القای دروغین منافی که نصیب شنوندگان می‌شود، آگاه‌اند؛ اما صرفاً چنین دانشی مردم را در برابر تبلیغات و تأثیرات آن مصون نمی‌سازد.

علاوه بر پذیرش وجود جنگ نرم و آگاهی نسبت به وجود این مسئله سایر طرق مقابله یا جنگ نرم نیز نظیر روشنگری، تقویت دانش دشمن‌شناسی، رفع آسیب‌ها، امیدواری به پیروزی، تأکید و تصریح به اهداف انقلاب اسلامی، تبیین ابعاد و قدرت نرم جمهوری اسلامی، استفاده تمام عیار از هنر و فناوری، تأسیس مراکز برای ترویج قدرت نرم جمهوری اسلامی، طراحی الگوی اسلامی - بومی پیشرفت، تقویت باورها و ترویج ارزش‌ها، هدفمندکردن فعالیت‌های فرهنگی، تهیه طرح جامع تعلیم و تربیت اسلامی، بومی‌سازی شبکه‌های اطلاعاتی، بهره‌گیری از ابزارها و روش‌های دشمنان، نظارت رقیق بر سازمان‌های غیردولتی، حفظ و تقویت وحدت، نیز باید وجهه همت قرار گیرد. اخیراً در دانشگاه تهران رشته پدافند غیر عامل در مقطع تحصیلات تکمیلی ایجاد شده که بسیار نوید بخش بوده و توسعه کمی و کیفی در این راستا قطعاً می‌تواند به منظور مواجهه و رویارویی با جنگ نرم و عملیات روانی، بسیار مؤثر و راهگشا باشد.

در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای بومی، توجه به نیازهای مخاطبان کاملاً ضرورت می‌یابد؛ به نحوی که سازندگان بازی‌های رایانه‌ای داخلی برای این منظور لازم است گروه‌های پژوهشی رسانه‌ها به صورت مستمر مبادرت به پیمایش نیازها، ترجیحات و جهت‌گیری‌های مخاطبان کنند. تهیه‌کنندگان بازی‌ها جهت افزایش دامنه اثربخشی خود

اولاً، ویژگی‌های منش‌شناختی مخاطبان خود را بشناسند ثانیاً، برنامه‌های خود را براساس آن ویژگی‌ها تهیه و تنظیم کنند و ثالثاً از پخش برنامه‌ای که موجب هتک حرمت مردم و یا برانگیختن حس مخالفت‌ورزی آنان می‌شود، اجتناب کنند. باید نقش عظیم و انکارناپذیر ارتباطات و رسانه‌های جمعی را نادیده نگرفت و روی توسعه و تقویت رسانه‌های جمعی و هدفمندکردن آنها سرمایه‌گذاری کرد. برای مثال، تلاش‌های محدودی صورت گرفته است تا بر بازنمایی غلط ارائه شده توسط رسانه‌های غربی، از جمله بازی‌های ویدئویی آنها غلبه کند. در این راستا، تلاش سوریه برای تولید بازی ویدئویی با عنوان "تحت الرمد" (زیر خاکستر دارالفکر، ۲۰۰۲) که در آن به انتفاضه اول می‌پذیرد، شایان ذکر است.

مسئولان و دست‌اندرکاران نظام برنامه‌ریزی و اجرایی کشور در تصمیم‌گیری و تعیین خط‌مشی صحیح به سایر سازمان‌ها، نیازمند درک جایگاه فناوری جدید، جدی گرفتن آن و کسب آگاهی‌های لازم در این زمینه هستند. به علاوه از آنجا که برای شناخت و فهم آثار بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای به‌ویژه آثار اجتماعی آنها کوشش‌ها و تحقیقات لازم و کافی صورت نپذیرفته، کسب آگاهی‌های لازم در این زمینه نیازمند تحقیقات فراوان، به‌ویژه تحقیقات تجربی است.

انجام پژوهش‌های بنیادین جهت شناخت وضعیت روحی - روانی و ویژگی‌های اجتماعی - فرهنگی کودکان و نوجوانان با توجه به ویژگی‌های عصر جدید و یک نگرش کلان به علل و انگیزه‌های گرایش به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای در جامعه ما، به‌طور ضمنی و تلویحی گرایش به غرب و فرهنگ آن را به نمایش می‌گذارد. در بیشتر بازی‌ها، نوعی تهاجم فرهنگی به چشم می‌خورد که در بیشتر آنها ارزش‌ها، هنجارها و به‌ویژه اعتقادات دینی جامعه مورد حمله قرار گیرد. انتقال این تفکر از سطح کارشناسان و مسئولان نظام اجرایی به خانواده‌ها و افراد جامعه نیازمند ایجاد حس همدلی، همفکری و یگانگی میان مسئولان و خانواده‌هاست. ایجاد چنین فضایی می‌تواند به پیروی خانواده‌ها از مسئولان در این زمینه منجر شود.

آگاهی خانواده‌ها از جایگاه بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای و آشکار ساختن جنبه‌های مثبت و منفی آنها از طریق رسانه‌ها، مدارس و سایر دست‌اندرکاران در این راستا

ضرورت داشته و لازم است نظارت تخصصی بر تهیه و توزیع بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای صورت پذیرد، برخورد گزینشی با تولیدات و نرم‌افزارهای رایانه‌ای غربی به عمل آید و از نرم‌افزارهای مناسب در این زمینه استفاده شود.

در نظر گرفتن یک سرمایه‌گذاری ملی برای طراحی و تولید بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای منطبق با فرهنگ بومی و آموزه‌های دینی با نظارت کارشناسان اجتماعی، مشاوران، روانشناسان و متخصصان تعلیم و تربیت بر مبنای رسیدن به اهدافی چون تقویت مشارکت و همکاری، ایثار و همدلی و حذف عنصر خشونت از بازی‌های نیز می‌باید مدنظر قرار گیرد.

### نتیجه‌گیری

با توجه به تغییر در ابزار و شیوه‌های اعمال قدرت و توجه روز افزون به مؤلفه‌های نرم‌افزاری از سوی غرب و آمریکا، این نوشتار ضمن بررسی اجمالی در خصوص جنگ نرم و تکنیک‌های عملیات روانی و امپریالیسم رسانه‌ای و سایبری به‌طور خاص به بررسی نقش رسانه نوظهور بازی‌های رایانه‌ای - با توانمندی‌ها و شاخصه‌های ویژه - به‌عنوان ابزاری نوین بسیار مؤثر در راستای عملیات روانی و جنگ نرم پرداخته شد.

بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات مخرب فرهنگی خود را عمدتاً از طریق نفی هویت بومی و مذهبی استوار ساخته و کاربران را تبدیل به سربازان فرهنگی و مبلغان مذهبی خود در کشورهای اسلامی کرده است. بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز بسیاری تهیه و تولید شده که با شیوه‌های مختلف و تکنیک‌های خاص هویت دینی و مذهبی مسلمانان را هدف قرار داده است و در عمل جنگ نرم با عملیات روانی گسترده‌ای از طریق این ابزار صورت می‌گیرد و لذا برای مقابله با این تهدیدات نرم، تدوین استراتژی کارآمد در حوزه داخلی و بین‌المللی و به‌کارگیری و هماهنگی تمامی نهادهای دولتی و عمومی و حتی سازمان‌های مردم‌نهاد و بهره‌مندی از ظرفیت‌های موجود ضرورتی اجتناب‌ناپذیر است. پذیرش وجود جنگ نرم و آگاهی نسبت به آن و نیز تبیین ابعاد آن به تنهایی یک توان تقابلی ضعیف است از همین روی در زمینه موضوع پژوهش حاضر و تهیه و تولید بازی‌های رایانه‌ای و گزینش بازی‌های یارانه‌ای وارداتی، باید مسئولان و دست‌اندرکاران



نظام برنامه‌ریزی و اجرایی کشور در تصمیم‌گیری، تعیین خط‌مشی صحیح و کسب آگاهی‌های لازم بکوشند و مضاف بر این که این دستاوردها و تفکرات را ضمن ایجاد حس همدلی، همفکری و یگانگی میان مسئولان و خانواده‌ها از سطح کارشناسان و مسئولان نظام اجرایی به خانواده‌ها و افراد جامعه منتقل نمایند.

## منابع

- آذری، سعید، بازی‌های رایانه‌ای و خشونت، فصل‌نامه پژوهش و سنجش، شماره ۵۴، ۱۳۸۸.
- ابراهیم خوسفی، منصور؛ بای، ناد علی و صدوقی، دادعلی (گردآوری و تدوین)، جنگ نرم ۴ "عملیات روانی و فریب استراتژیک"، مؤسسه فرهنگی مطالعات و تحقیقات بین‌المللی معاصر ایران. اسفند ۱۳۸۶.
- افتخاری، اصغر، مدیریت رسانه‌های بحران، مجله پژوهش‌های ارتباطی (پژوهش و سنجش)، شماره ۱۵(۵۵). پاییز ۱۳۸۷.
- افلاطون، دوره کامل آثار افلاطون، ترجمه محمد حسن لطفی، نشر خوارزمی. ۱۳۶۷.
- جنیدی، رضا، تکنیک‌های عملیات روانی و شیوه‌های مقابله، مشهد، انتشارات به نشر. ۱۳۸۹.
- حسین شریفی، احمد، جنگ نرم، قم، مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی. ۱۳۸۹.
- شاوردی، تهمینه و شاوردی، شهرزاد، بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای. فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره دوم، شماره ۷. ۱۳۸۸.
- صالحی، علیرضا، تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای، ماهنامه شبکه. ۱۳۸۱.
- کریمی‌تبار، مریم، راهبردها و راهکارهای فرهنگی دولت زمینه‌ساز در رویارویی با جنگ نرم، فصل‌نامه پژوهشی مشرق موعود، سال چهارم، شماره ۱۳. ۱۳۸۹.
- محمدی، علی، جنگ نرم در فضای رسانه‌ای و سایبری، زنجان، انتشارات دانش زنجان.
- معاونت پژوهشی و آموزشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، پیامدهای فرهنگی اسباب بازی، فرهنگ و دانش. ۱۳۸۹.

[www.game.beest.ir](http://www.game.beest.ir)

[www.leader.ir](http://www.leader.ir)