

بازی‌های رایانه‌ای از آنجایی که (۱) تعاملی هستند و (۲) مخاطب آنها کودک و نوجوان است، موثرترین و از نظری مخربترین رسانه موجود دانسته می‌شوند. این صنعت در سالهای اخیر به چهارمین صنعت درآمدزای جهان تبدیل شده و مدتهاست که از صنعت سینما و فیلمسازی پیشی گرفته است. آسیب‌شناسی و بررسی این صنعت و تهاجم فرهنگی گسترده‌ای که با تکیه بر این ابزار تزریق می‌گردد، برای قشر دانشجو مدعی بصیرت، ضروری می‌نماید.

مقدمه:

یکی از مهمترین مسائلی که در بازیهای غربی وجود دارد، مسئله زنانگی و مسخ آن است. اهمیت این مسئله از آنجاست که اندکی تغییر در اینگونه باور آسیب‌های جبران‌ناپذیری را بر پیکره جوامع خانواده-محور وارد می‌سازد. تغییرات فرهنگی و مسخ فطرت انسان با تغییرات ژرف در عرف، به همراه دهل رسانه به عنوان سرپوشی برای سرکشی فطرت و وجدانی که در زیر تناقضات فرهنگی له شده است، چیز است که در غرب این وضعیت را پایدار نگه می‌دارد ولی همین دستور پخت در جوامع شرقی و جهان سوم، مخرب و حتی کشنده است.

از یک طرف فرهنگ ناب اسلامی سعادت و کمال زن را در «خانه» می‌بیند و محدودا برای زنان خاصی (که لزوماً فعالتر یا قوی‌تر نیستند) در محیط‌های اجتماعی زنانه (مانند مدارس)، از طرف دیگر غرب در رسانه‌های خود - هزاران فیلم، موسیقی، فرهنگ‌سازی، کلیپ، بازیها، کتاب و - با استفاده از تهاجم فرهنگی مخرب و هجوم‌گر خویش، ارزش زن را معادل با فعالیت مردانه و در عرصه دید بودن می‌داند. متأسفانه جوانان و نوجوانان ما صدها بار در روز با آنگونه تبلیغات مواجه شده و شاید ماهی یا چند ماهی یکبار در مواجهه با یک سخرانی اسلامی یا کتاب دینی، اینگونه نظر را نیز پذیرا می‌شوند. با این رویکرد، حتی دختران و زنانی که فرهنگ و رویکرد اسلامی را پذیرفته و در صدد پیروی از آن بر می‌آیند، یارای مقابله با عرف مسموم که آنان را بی‌ارزش و دون می‌پندارد نخواهند داشت. طبیعتاً که فرهنگی که بر پوست و گوشت (و پیکره) جامعه قرار می‌گیرد فرهنگ غربی در زنانگیست که زنی را موفق‌تر و ارزشمندتر می‌داند که در بیرون از منزل فعالتر، در دیدتر، در رسانه‌ها مطرح‌تر، و به اصطلاح کلی «مرد» تر باشد! از نقطه نظر این دیدگاه هیچ اهمیتی ندارد که این زن حتی ذره‌ای رمق برای رسیدن به فرزندان و خانواده خود نداشته باشد، و یا فرزندان بی‌کفایت و بدردنخور تحویل جامعه دهد.

زنانگی در بازیها:

در این مختصر به بررسی و معرفی چند بازی برجسته در زمینه تخریب زنانگی اسلامی می‌پردازیم. البته لازم به ذکر است که تعداد اینگونه بازیها بسیار زیاد است و ما فقط روی موارد برجسته و متمرکز توضیحات و تفصیلات ارائه خواهیم کرد.

بازی شاهزاده فارس نسخه چهارم (Prince of Persia IV)، که در اوایل ۲۰۰۹ منتشر شد و از موفقیت قابل توجهی (به دلیل پیشینه مثبت و موفق سری شاهزاده فارس) برخوردار شد، یکی از قابل

توجه‌ترین نمونه‌های اینگونه بازیهاست. برخلاف سه نسخه قبلی این بازی که سبک اکشن سوم شخص داشتند، این نسخه از سبک نقش‌آفرینی تلفیق شده با اکشن سوم شخص بهره می‌جوید. در این نسخه از بازی، بازیکن مجبور نیست ماجرای بازی را طبق یک روند خطی پیروی کند، بلکه حق انتخاب و پیگیری روند بازی طبق سلیقه خود را داراست. البته نقش‌آفرینی در این بازی رنگ و بوی کمی دارد و فقط حس نقش‌آفرینی را به بازیکن القا می‌کند (مانند بسیاری از بازیهای اخیر که از نقش‌آفرینی فقط به عنوان ابزار استفاده می‌کنند)

معرفی سبک نقش‌آفرینی (حاشیه مطلب) نقش‌آفرینی یا RPG را شاید بتوان منحصر بفردترین سبک بازی دانست. در بازی RPG، بازیکن یک شخصیت تعریف کرده و بازی را طبق سلیقه خود پیگیری می‌کند. اکثر بازیهای نقش‌آفرینی روندی غیرخطی دارند و بازیکن خود می‌تواند از تعدادی کار یا Quest، زیرمجموعه‌ای را انتخاب نموده به پیگیری بازی بپردازد. ریشه این بازیها در بازیهای شرقی و به خصوص ژاپنی یافت می‌شود که معمولاً نیز چندین گونه خاتمه بازی بر مبنای روند بازی شده دارند. برقرار ارتباط بازیکن با بازیهای نقش‌آفرینی به دشواری انجام می‌شود و اینگونه بازیها به دلیل تنوع بالای روند بازی (غیر خطی بودن) طراحی بسیار بسیار دشوار و تجربه بازی سختی نیز دارند. بازیکن باید صفحه‌های فراوان از متن را جهت آشنایی با داستان بازی در هنگامه آن مطالعه کند و موارد بسیاری را با حوصله تجربه کرده و به جلو ببرد. به همین دلیل مخاطبین بازیهای نقش‌آفرینی بسیار محدودتر هستند ولی بشدت پروپاقرص. به عقیده این بازیکنان لذتی که در یک بازی نقش‌آفرینی نهفته است، در هزار بازی عادی یافت نمی‌شود. البته باید اشاره داشت از آنجایی که اینگونه بازیها «نقش‌آفرینی» هستند، بسیار تعاملی‌تر بوده و تاثیر صدچندانی بر روی مخاطب برجای می‌گذارند.

همانطور که اشاره شد، شاهزاده فارس چهار، از نقش‌آفرینی ناقص تنها جهت تاثیرگذارتر بودن استفاده می‌کند که این خود صحنه‌ای بر ادعاهای مطرح شده در ادامه این مطلب است.

داستان بازی

شما در نقش یک جوان معمولی (ایندفعه نه شاهزاده فارس)، در حال عبور از سرزمینی هستید که می‌بینید تعدادی سرباز در حال زورگفتن به یک دختر هستند. وی را نجات داده تا شهرش پیش می‌برید. طراحی بازی طوری پرداخت شده که سرزمین‌های وسیع و هنری با جذابیت بصری بسیار بالا چشم بازیکن را به خود خیره می‌کنند، ولی بسیار خلوت هستند و هیچگونه موجود زنده در آنها به چشم نمی‌خورد. دختر داستان شما را به قصر می‌برد و متوجه می‌شوید که پرنسس سرزمین است. شواهد و قرائن بدون اشاره مستقیم این مطلب را به بازیکن آشنا با تمدن و فرهنگ فارسی القا می‌کند که این سرزمین ایران است. طرح‌های اسلیمی و ایران باستانی با ظرافت خاصی درهم تنیده شده‌اند. شما متوجه می‌شوید که در سرزمین آنها، چهار بخش وجود دارد که هرکدام چهارزیربخش دارند و در هرکدام یک درخت زندگی کوچک نهفته شده است. اهریمن در دالان قصر پادشاه زندانی شده و این درختها وی را نگهداری می‌کنند. متوجه می‌شوید که نیروهای منفی در صدد تخریب این ریشه‌های حیات و رهاسازی اهریمن هستند. (اهریمن با عبارت Ahriman در بازی شناخته می‌شود) و البته

خدای خوبیها یا اورمزد (اهورامزدا در لهجه آمریکایی) کار خاصی نمی‌کند مگر پشتیبانی قهرمانانی مثل شما که باید جلوی این داستان بیاستند.

همانگونه که انتظار می‌رود، کاراکتر شما یک جوان بی‌سر و پا و نامعتقد به هیچ چیز است که با پرنسسی که عقائد بسیار غنی پارسی دارد نمی‌سازد. از اینجا بازی شروع شده و شما با الیکا (نام پرنسس) ماجرای بازی را شروع می‌کنید. به انتخاب خودتان به هر سرزمینی که خواستید می‌روید و الیکا نیز شما را همراهی می‌کند. کشتن دشمنان بسیار اندک در بازی به صورت ترکیبی انجام می‌شود، طی کردن مراحل دشوار (از نظر جغرافیایی) با شماست که البته رایانه الیکا را در دنبال شما کنترل می‌کند و تصفیه کردن محلها از نیروی اهریمن با الیکاست.

زنانگی منفی

یکی از نکات برجسته این بازی آنست که الیکا در تمامی مراحل بازی به شما کمک می‌کند. به عنوان مثال هنگامی که از لبه پرتگاهی می‌افتید، الیکا که قدرتهای جادویی نیز دارد، اجازه نمی‌دهد شما بمیرید و در میانه افتادن دست شما را می‌گیرد و بالا می‌آورد. همچنین در تمام مراحل که الیکا از قدرتهای جادویی خود استفاده می‌کند، عبارات فارسی مانند «برای اورمزد»، «با قدرت اورمزد» و عبارات دیگر به زبان می‌آورد که با لهجه آمریکایی به خوبی پرداخته شده و به سختی قابل تشخیص است. همچنین برای گذر از پرتگاه‌های بلند، بالا رفتن از دیوارها و مراحل دیگر الیکا به شما کمک می‌کند. جاهایی که عبور دونفر ممکن نیست، الیکا بر روی کول شما قرار می‌گیرد! هنگامی که در محل درختها الیکا نیروهای شیطانی را می‌راند و درخت را دوباره سبز می‌کند، رفتار و اصوات بسیار محرک و نامناسبی تولید می‌کند!

همچنین در بازی پس از هر چند دقیقه تلاش برای رد قسمت‌های دشوار، به یک محوطه نسبتاً باز می‌رسید که الیکا توضیحاتی راجع به آن سرزمین ارائه می‌دهد. برای علاقمندان RPG امکان ادامه مکالمه با الیکا فراهم است تا بحثهای فلسفی و اعتقادی متفاوتی میان شما و او رد و بدل شود. در انتهای بازی پس از بحثهای بسیار به نقطه مشترکی می‌رسید که البته چندان هم پسندیده نیست.

صرفنظر از انتهای بازی که الیکا می‌میرد تا اهریمن زندانی شود، و شما درختها را نابود می‌کنید به قیمت آنکه اهریمن آزاد شود و الیکا زنده، شخصیتی که از زن در این بازی نشان داده می‌شود، شخصیتی بسیار جذاب و قدرتمند و مردانه است که به دلیل جذابیت‌های بصری و اخلاقی و همچنین مرتبط کردن وی با آهورامزدا، پاک و صحیح نشان داده می‌شود. علاوه بر آن، فانتزی آفرینی در این بازی با هنری بودن بسیار زیاد آن تقویت شده و باعث می‌شود معیارهای عقلانی و زنی که در ذهن جوانان پسندیده و مطلوب است، تغییر کرده و از واقعی به فانتزی تبدیل شود.

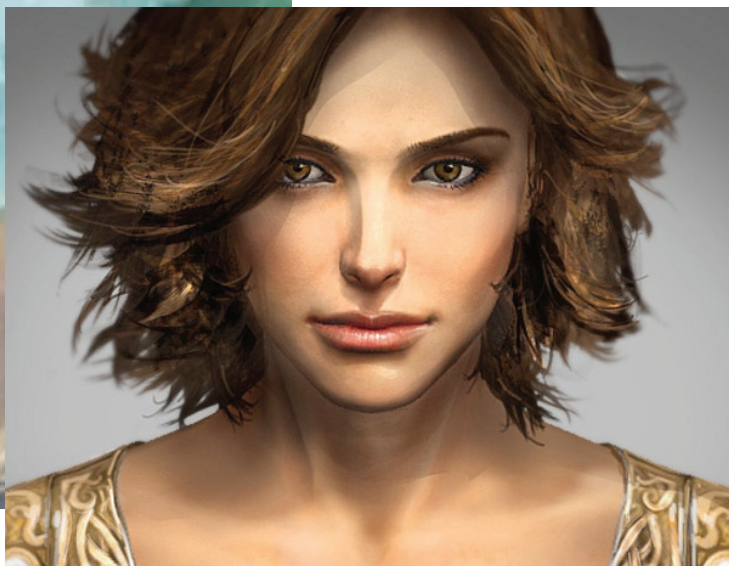
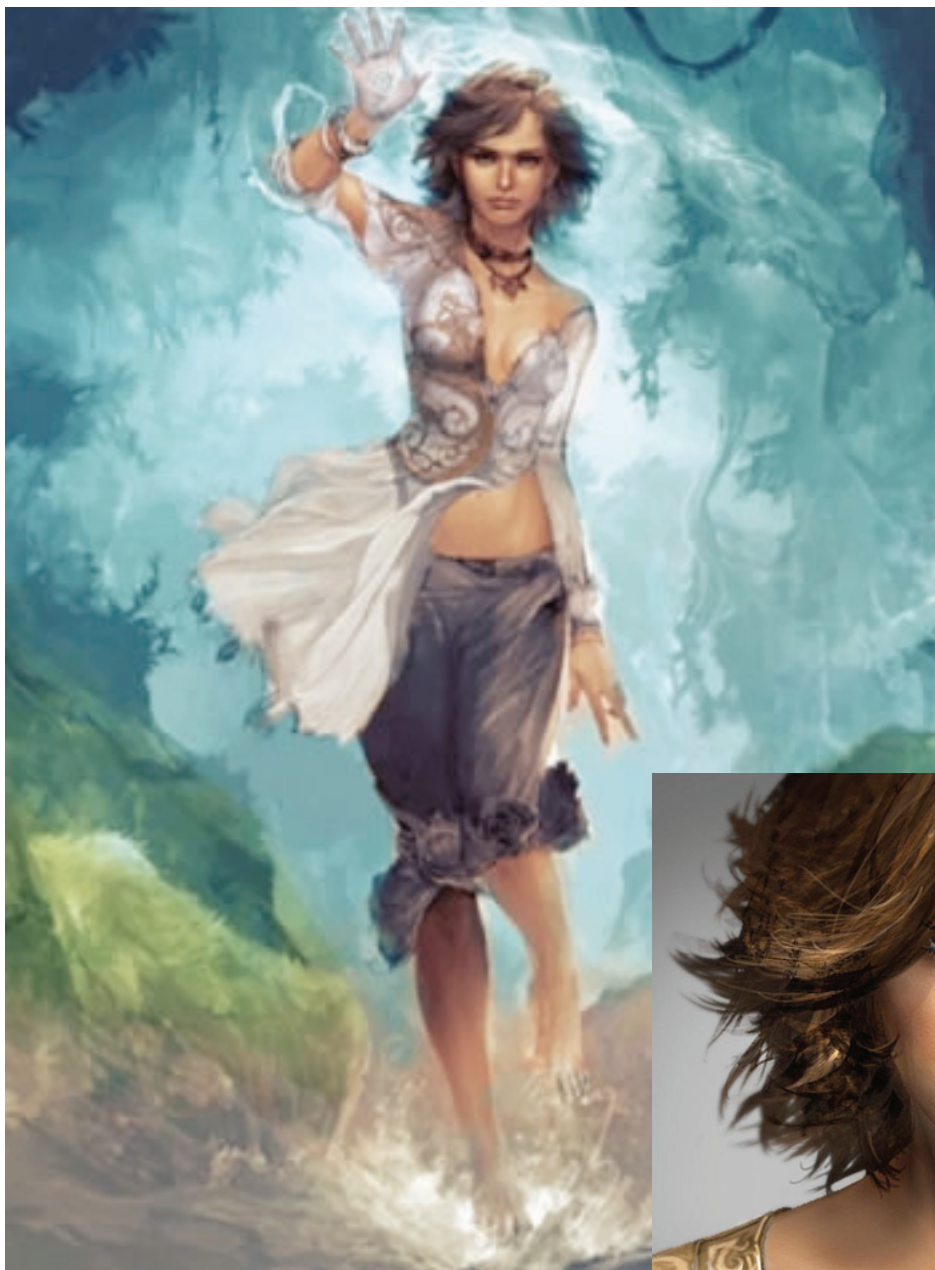
در آسیب‌شناسی فانتزی گرایی باید چندین صفحه نوشت، ولی همانقدر کافی که بنیان‌های هرچیزی را فانتزی گرایی از میان خواهد برد. مخاطب این بازی قشر نوجوان است که هم از این فانتزی گرایی آسیب فراوان می‌بیند و هم از زنانگی که در این بازی معرفی می‌گردد. همچنین این بازی به نوعی طراحی شده که تاثیر دوچندانی در جوامع خاورمیانه که با زبان فارسی آشنا هستند، باقی بگذارد.

نمونه دیگر

بازی دیگری در این دسته، بازی Mirror's Edge است که به سفارش خود EA ساخته شده است. بازی به سبک اول شخص و نام کاراکتر اصلی بازی Faith به معنی ایمان و باور است، که یک زن نوجوان است. وی از نیروهای انقلابیست که با پلیس و نیروی نظامی شهر نزاع دارد و بر روی پشت بام ساختمان‌ها به راحتی و با چابکی حرکت می‌کند. طراحی این بازی نیز بسیار هنری و جذاب انجام شده، که با توجه به انتشار این بازی در اواخر ۲۰۰۸ و اوایل ۲۰۰۹ قابل قبول است. توضیحات بیشتری راجع به این بازی ارائه نمی‌کنم و تنها به ارائه چندین تصویر از این بازی بسنده می‌کنم:



الیکا و شاهزاده فارس





Mirror's Edge

