



نقش بازی‌های ویدیویی در زندگی انسان معاصر

سجاد جعفری

درصد از استفاده‌کنندگان بازی‌ها افراد زیر ۱۸ سال هستند که این خود نشان‌دهنده جهت‌دهی به افکار نسل‌های آینده است و ۴۹ درصد دیگر افراد بین ۱۸ تا ۴۹ سال هستند و ۲۶ درصد باقی‌مانده آن افراد بالای ۵۰ سال را شامل می‌شود. خیلی جالب است بدانید ۴۰ درصد از افراد این آمار را زنان تشکیل می‌دهند.

با این پیش‌گفتار، ضرورت بررسی این صنعت احساس می‌شود. به همین دلیل در این مقوله بررسی کوتاهی ارائه می‌کنیم. در ابتدا ضروری است تا پیش‌نیازهای بررسی این موضوع گفته شود.

شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های ویدیویی:

اولین کمپانی‌های این صنعت بزرگ، ابتدا فقط شامل شرکت‌های تولیدکننده کنسول‌ها بوده است که به انحصار برای خود کنسول‌ها، تولید بازی می‌کردند؛ اما به مرور زمان گروه‌های کوچکی پا به عرصه گذاشتند و توانستند در این زمینه با شرکت‌های بزرگ بازی رقابت کنند؛ امروزه بیش‌تر بازی‌ها توسط کمپانی‌های مستقل از کنسول‌سازها عرضه می‌شود که به این شرکت‌ها سرت پارتی^۷ می‌گویند. مهم‌ترین این شرکت‌ها به شرح زیر است:

اکتیویژن^۸

اکتیویژن، یک شرکت آمریکایی است و از بزرگ‌ترین شرکت‌های فعال در عرصه تولید و پخش بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌آید. این شرکت در سال ۱۹۷۹ میلادی تاسیس شد و اولین شرکت مستقل در بازی‌های رایانه‌ای بود. دفتر اصلی آن در سانتامونیکا در ایالت کالیفرنیا است. این شرکت، بزرگ‌ترین ناشر بازی سال ۲۰۰۷ ایالات متحده آمریکا به شمار می‌آمد.

تاریخچه

خیلی جالب است که بدانید اولین بازی در نیم قرن پیش ساخته شده است. در دانشگاه ام‌ای‌تی^۹ گروهی از دانشجویان برای اولین بار در سال ۱۹۶۱ بازی اسپیس وار^{۱۰} را تولید کردند. در این بازی تنها دو بازیکن از طریق یک گوه و سوزن می‌توانستند بازی کنند. زمانی طول نکشید تا در جایی دیگر نخستین کنسول بازی نیز در سال ۱۹۶۶ ساخته شد و پنج سال بعد به تولید انبوه رسید. این کنسول که در حدود صد دلار قیمت داشت و شامل ده بازی در قالب کارت‌تریج بود، برخلاف انتظارها و قیمت نسبتاً بالای خود توانست در سیصد و سی هزار نسخه به فروش برسد.

حال پس از گذشت نیم قرن، هشت نسل از کنسول‌های بازی در جهان ارائه شده است که در نسل آخر آن، ایکس‌باکس وان^{۱۱} و پلی‌استیشن ۴^{۱۲} را می‌بینیم. بازی‌های ویدیویی در این عصر تبدیل به یک صنعت پرمفعت و محبوب در سرتاسر دنیا شده است به‌گونه‌ای که حتی کشورهای تولیدکننده این محصول از آن به‌عنوان یک ابزار سیاسی و یا تزریق‌کننده فرهنگی استفاده می‌کنند. شاهد این ادعا درآمد این صنعت در مقایسه با شرکت‌های بزرگ تولید فیلم است. به گزارش گروه ان‌پی‌دی^{۱۳} در سال ۲۰۰۹ شرکت‌های تولید بازی ۲۵ میلیارد دلار گردش مالی داشته‌اند که از این مبلغ ۱۰٫۵ میلیارد دلار آن سود خالص بوده است؛ این واقعیت، نشان‌دهنده بزرگ‌بودن این صنعت از نظر اقتصادی می‌باشد. و اما به گزارش همین گروه در همین سال در آمریکا ۶۷ درصد از خانواده‌ها از بازی‌های ویدیویی استفاده می‌کنند و در سطح دنیا ۲۷۳ میلیون واحد بازی به فروش رسیده است که این نیز نفوذ این صنعت را در خانواده‌ها و در سطح دنیا نمایان می‌کند.

آمارها نشان می‌دهد که بازی‌های ویدیویی منوط به یک قشر و یا یک گروه سنی خاص نیست. بر اساس آمارها در سال ۲۰۱۰ در آمریکا، ۲۵

برخی از بازی‌های تولیدشده در این شرکت عبارتند از: ندای وظیفه^{۱۱}، ولف اشتاین^{۱۰}، سری گیتار هیرو^{۱۲}، تونی هاوک^{۱۳}.

الکترونیک ارتز^{۱۳}

الکترونیک ارتز یک شرکت امریکایی و از جمله بزرگ‌ترین شرکت‌های تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای در جهان است. این شرکت را تریپ‌هاوکینگز در سال ۱۹۸۲ میلادی تأسیس کرد و دفتر آن در شهر ردوود در ایالت کالیفرنیا، امریکا قرار دارد. الکترونیک ارتز چهار بخش اصلی را شامل می‌شود که عبارتند از:

ای ای گیمز: این بخش مسؤوول ساخت بازی‌های حادثه‌ای ماجراجویی، مسابقه‌ای، رزمی و نقش‌آفرینی است.

ای ای اسپورت: این بخش، بازی‌های ورزشی تولید می‌کند؛ بازی‌هایی از جمله: فوتبال (فیفا)، فوتبال امریکایی (ان اف ال)، بسکتبال (ان بی ای)، بوکس (فایت نایت)، گولف (بی جی ای تور)، هاکی (ان اچ ال) و راگی. این بازی‌ها موفق‌ترین و محبوب‌ترین محصولات شرکت محسوب می‌شوند.

ای ای کژوال اینتر تینمنت: این بخش برای کسانی که استفاده‌کننده همیشه بازی‌های رایانه‌ای نیستند، بازی تولید می‌کند.

سیمز: این بخش بازی‌های شبیه‌سازی زندگی را تولید می‌کند که معروف‌ترین آن‌ها سری سیمز است.

یوبی سافت مونترال^{۱۴}

یوبی سافت از جمله بزرگ‌ترین شرکت‌های طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای در جهان به شمار می‌آید که در سال ۱۹۹۷ تأسیس شده است. یوبی سافت دارای ۲۹ استودیو در ۱۹ کشور جهان است و شرکت‌های تابعه آن در ۲۶ کشور جهان قرار دارند. یوبی سافت مونترال در کانادا بزرگ‌ترین استودیو توسعه‌دهنده یوبی سافت است.

برخی از بازی‌های این شرکت عبارتند از: شاهزاده ایرانی^{۱۵}، اسپرینتل سل^{۱۶}، اساسینز کرید^{۱۷}، فار کرای^{۱۸}.

سگا^{۱۹}

شرکت سگا یک شرکت مشهور سازنده بازی‌های رایانه‌ای ویدیویی و نرم‌افزار و سخت‌افزار است که در سال ۱۹۴۰ تأسیس شده و دفتر اصلی آن در توکیو در ژاپن واقع شده است. سگا عناوین بسیاری را از سال ۱۹۸۳ تا ۲۰۰۱ منتشر کرد اما شکست کنسول «دریم کست» بازسازی ساختار این شرکت در سال ۲۰۰۱ را موجب شد. از آن زمان سگا بر ارائه نرم‌افزار به عنوان یک توسعه‌دهنده شخص سوم متمرکز بوده است. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای مشهور و پرطرفدار از تولیدات این شرکت محسوب می‌شود.

برخی از عناوین بازی‌های تولیدشده این شرکت عبارتند از: سونیک^{۲۰}، سگا رالی، الکس کیت^{۲۱}، شورش در خیابان^{۲۲}، تبر زرین^{۲۳}.

کونامی^{۲۴}

شرکت کونامی از جمله بزرگ‌ترین شرکت‌های طراحی تولید و توزیع اسباب بازی، کارتون، دستگاه‌های قمار و بازی‌های رایانه‌ای در جهان است. این شرکت در سال ۱۹۶۹ در ژاپن تأسیس شد و دفتر مرکزی آن در شهر توکیو واقع است.

برخی از بازی‌های رایانه‌ای معروف و پرطرفدار از تولیدات این شرکت است؛ از جمله سری متال گیر سالید^{۲۵}، سری تپه خاموش^{۲۶}، پی ای اس^{۲۷}.

کپ کام^{۲۸}

شرکت کپ کام یک شرکت ژاپنی و از جمله بزرگ‌ترین و معروف‌ترین شرکت‌های فعال در زمینه طراحی تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای در جهان است. این شرکت در سال ۱۹۷۹ تأسیس شد و دفاتر و استودیوهایی در ژاپن، امریکا، هونگ کونگ، انگلیس و آلمان دارد.

نامکو^{۲۹}

نامکو، شرکتی ژاپنی است که بیش‌تر به عنوان توسعه‌دهنده و ناشر بازی‌های ویدئویی شناخته می‌شود. این شرکت در سال ۱۹۵۵ در کشور ژاپن در شهر توکیو تأسیس شد. نامکو در سپتامبر ۲۰۰۵ با شرکت باندای که یک شرکت عروسک‌سازی بود ادغام شد و دارایی‌های تولید بازی آن‌ها در سال ۲۰۰۶ زیر چتر شرکت باندای نامکو گیمز قرار گرفت. نامکو در دوران طلایی بازی‌های ویدئویی آرکید شرکتی پیشتاز بود. پک-من^{۳۰} مشهورترین عنوان این شرکت به پر فروش‌ترین بازی آرکید در تاریخ مبدل شده و یک نماد فرهنگی محبوب بین‌المللی نیز است.

برخی بازی‌های معروف این شرکت عبارتند از: پک-من، ریچ ریسر^{۳۱}، تکن^{۳۲}، کاتاماری داماشی^{۳۳}، دارک سولز^{۳۴}.

سونی کامپیوتر اینتر تینمنت^{۳۵}

شرکتی بزرگ و متخصص در زمینه‌های مختلف صنعت سرگرمی و بازی‌های رایانه‌ای است و به طور کلی وابسته و بخشی از خدمات و سرویس‌های شرکت سونی است.

این شرکت در ۱۶ نوامبر سال ۱۹۹۳ در توکیو تأسیس شده است؛ یعنی یک سال قبل از انتشار اولین کنسول پلی‌استیشن. بخش سرگرمی‌های کامپیوتری سونی کارهایی شامل تحقیق و توسعه، تولید و فروش سخت‌افزار و نرم‌افزارهای مرتبط با کنسول‌های قابل حمل و خانگی پلی‌استیشن را انجام می‌دهد.

این شرکت همچنین سازنده و ناشر عنوان‌های بزرگ بازی ویدئویی می‌باشد و خود متشکل از چندین شرکت‌های وابسته است که بزرگ‌ترین بازارهای این شرکت شامل آمریکای شمالی، اروپا و آسیا را پوشش می‌دهد. برخی عناوین مطرح عرضه شده از سوی سونی کامپیوتر اینتر تینمنت عبارتند از: گرن توریزمو^{۳۶}، دلست آو اس^{۳۷}، آنچارتد^{۳۸}، لیتل بیگ پلنت^{۳۹}.

بلیزارد اینتر تینمنت^{۴۰}

بلیزارد اینتر تینمنت شرکتی امریکا است که سال ۱۹۹۱ در کالیفرنیا تأسیس شد. این شرکت به طور تخصصی به تولید بازی‌های استراتژی و انتشار کتاب‌های مصور و آرت بوک‌ها می‌پردازد.

شرکت مزبور در سال ۲۰۰۴ با شرکت اکتیویژن ادغام شد و به تولید بازی‌های ویدیویی پرداخت.

بازی‌های معروف این شرکت عبارتند از: وار کرافت^{۴۱}، استار کرافت^{۴۲}، دیابلو^{۴۳}.

نینتندو

نینتندو شرکت چندملیتی تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای است، که سال ۱۸۸۹ در شهر توکیو تأسیس شد. در آن زمان نینتندو کارت‌های بازی تولید می‌کرد. نکته جالب درباره این شرکت، سابقه بلند آن است، این شرکت در ۱۲۵ سالگی خود به سر می‌برد.

Battel field 3 (۱۱)

سبک: اول شخص تیراندازی

شرکت سازنده: دایس

ناشر: ای ای

داستان بازی:

داستان بازی از جایی شروع می‌شود که شما در نقش گروهبان بلکبرن^{۳۴} تحت بازجویی هستید که شبیه داستان بازی بلک اپس^{۳۵} یا فیلم مظنونین همیشگی است. در بازجویی بلکبرن در رابطه با هم‌دستی خود با گروهی به نام پی ال ار^{۳۶} که سردسته آن‌ها سلیمان نام داشت مظنون است (البته پی ال ار به نوعی نماد پژاک است که خود آمریکا از حامیان این گروه تروریستی به شمار می‌آید) و بلکبرن برای رفع اتهام از خود به خاطرات خویش در نه ماه گذشته برمی‌گردد. بازی شما را به نه ماه قبل در ماموریتی برای پیدا کردن سربازان گمشده آمریکایی به کردستان عراق می‌برد که ناگهان زلزله‌ای رخ می‌دهد و بلکبرن در زیر آوار گیر می‌کند. در همین حین بلکبرن برای نخستین بار از زیر آوار سلیمان را می‌بیند و درصدد پیوستن به گروه خود برمی‌آید. او خود را از زیر آوار نجات می‌دهد و گروه را پیدا می‌کند. در این راه او با سربازان پی ال ار مبارزه می‌کند. جالب است بدانید که این سربازان به زبان فارسی صحبت می‌کنند. در اکثر مواقع، انسان‌هایی فحاش و بی‌ادب نمایش داده می‌شوند. بعد از رسیدن به گروه به بلکبرن خبر می‌دهند که هم‌زمان با زلزله، فردی نظامی به نام فرخ‌البشیر با کمک پی ال ار در ایران کودتا کرده و کنترل کشور را در دست گرفته است. به همین دلیل آمریکا تصمیم می‌گیرد پنجاه هزار نیروی خود را به ایران بفرستد تا البشیر را سرنگون کنند.

در این مرحله از بازی شما باید در نقش نظامیان آمریکایی به ایران حمله کنید. این حمله از خلیج فارس توسط نیروی هوایی آمریکا آغاز می‌شود. شما در نقش یک زن خلبان به فرودگاه مهرآباد تهران حمله و آن‌جا را بمباران می‌کنید. در این بازی از نام خلیج فارس استفاده شده است نه خلیج عربی؛ اما با این حال در این بازی تسلط کامل آمریکا در این خلیج نشان داده می‌شود. در ادامه بازی، گروهبان بلکبرن برای پیدا کردن البشیر به سمت یک بانک در ایران کشیده می‌شود و در آن‌جا

گونه‌های بازی‌ها

در ابتدا بازی‌ها دارای گونه‌بندی خاصی نبودند اما به مرور زمان با تولید زیاد بازی‌ها در سبک‌های مختلف، ضرورت گونه‌بندی بازی‌ها روشن شد؛ هر گونه برای رسیدن به هدف خاصی طراحی می‌شود و مخاطب‌های خاصی دارد. این گونه‌ها را در زیر دسته‌بندی کرده ایم:

1. Educational / آموزشی

تعلیمی

2. Driving games / اتومبیل‌رانی

3. Strategy / استراتژی

4. Action-Adventure / بازی اکشن-ماجراجویی

5. Stealth Action / مخفی‌کاری

6. Survival Horror / ترس و بقا

7. Online games / اینترنتی

8. Platformers / سکویی

9. Shooters یا Shoot'em up / تیراندازی

10. Third Person Shooter / تیراندازی سوم شخص

11. First-person shooters / تیراندازی اول شخص

12. Simulation / شبیه‌سازی

13. Rhythm games / ضرباهنگی

14. Adventure / ماجراجویی

15. Puzzle / معمایی

16. Role-Playing Games / نقش آفرینی

(ایفای نقش)

17. Sports / ورزشی

با شناخت کمپانی‌های تولید بازی و سبک‌های آن، اکنون می‌توانیم به تحلیل درستی از بازی‌ها برسیم. در زیر به چند نمونه از بازی‌های مشهور رایانه‌ای می‌پردازیم و خواهیم دید اکثر بازی‌های کامپیوتری دارای ابعاد منفی در درون خود هستند که به راحتی قابل درک نیستند.





ریزیدنت ایول^۳: (۱۲-۱۲ یا ۲-۱۲)

سبک: سوم شخص تیراندازی
سازنده: کپ کام
ناشر: کپ کام

داستان:

داستان این بازی مربوط به پایان دنیا از دید قوم مایاها در ۲۱ دسامبر ۲۰۱۲ است. طبق این دیدگاه با پایان یافتن تقویم مایاها دنیای انسان‌ها نیز به پایان می‌رسد. جالب است بدانید که قوم مایاها یک قوم شیطان‌پرست بوده است.

بر طبق داستان این بازی، دنیا با انتشار ویروس با نام سی در ادونیا و انتشار آن در سطح جهان به پایان می‌رسد؛ اما نقش‌های اصلی بازی که نمادهایی کاملاً فراماسونری و شیطان‌پرستی هستند، با کمک یکدیگر مانع از این اتفاق می‌شود.

اما از نکات قابل ذکر در این بازی، تهاجم کامل آن به دنیای مسلمانان است. در ابتدا باید به ویروس سی^{۳۹} اشاره کرد که نماد اسلام و خداپرستی است. سازنده آن دریک کریموند سیمونز^{۴۰} است که نقش یک خدای حيله‌گر را بازی می‌کند و قصد دارد به وسیله ویروس سی یا همان خداپرستی بر دنیا مسلط شود. نحوه ارتباط شخصیت‌های منفی با این فرد نیز مکعبی است که نماد کعبه را در اسلام دارد. اما در کل، این بازی با خداپرستی مقابله می‌کند؛ شخصیت اصلی بازی، یک ضد خدا است و با کشتن افراد آلوده به ویروس خداپرستی در جهت نجات زمین اقدام می‌کند.

این بازی علاوه بر تاثیرگذاری مستقیم بر اعتقادات دینی بازیکنان و ایجاد ترس در دل آن‌ها، به ایجاد چهره‌های جدید برای مسلمانان نیز پرداخته است. همچنین از دید سیاسی در داستان بازی مشاهده می‌کنیم که کارخانه تولید ویروس تی^{۴۱} که در سری‌های قبلی این بازی وجود داشت، در سال ۱۹۷۹ این ویروس را تولید کرد؛ مهم‌ترین اتفاق در این سال، همان انقلاب اسلامی ایران و تسخیر لانه جاسوسی است و به مخاطب این را می‌رساند که این ویروس همان انقلاب اسلامی یا بیداری اسلامی در کشورهای خاورمیانه است و نتیجه آن جز نابودی دنیا نخواهد بود!

با نقشه‌هایی برای حمله اتمی ایران به پاریس و نیویورک روبرو و متوجه می‌شود که دنیای امریکایی در خطر است؛ به همین دلیل به سرعت البشیر را دستگیر کرده، از او اعتراف می‌گیرند. البشیر اعتراف می‌کند که توسط سلیمان فریب داده شده است و سلیمان می‌خواهد به امریکا حمله اتمی کند. سپس گروه‌های بلک‌برن با یافتن گوشی تلفن البشیر متوجه می‌شود که او با یک دلال اسلحه که در شمال ایران سکونت دارد در رابطه بوده است. این دلال، شخصی روسی است.

به همین دلیل او سریع به سوی شمال ایران حرکت می‌کند تا بتواند این دلال را یافته، از او اعتراف بگیرد اما قبل از وی، سربازی روسی به نام دیما^{۴۲} این دلال را پیدا کرده از او اعتراف می‌گیرد و سپس وی را می‌کشد. بعد از رسیدن گروه‌های بلک‌برن به آن ویلا، دیما را می‌بیند و پس از صحبت با او به این نتیجه می‌رسد که باید این مطلب را از سران کشور خود مخفی نگه دارند تا بین دو کشور امریکا و روسیه جنگی رخ ندهد. به همین دلیل او مجبور می‌شود تا فرمانده خود را بکشد و دیما را فراری دهد. سپس دیما به سمت فرانسه می‌رود تا جلوی انفجار را بگیرد؛ اما با تمام تلاش‌ها نمی‌تواند مانع انفجار بمب اتمی شود. گروه‌های بلک‌برن نیز در امریکا توسط نیروهای امنیتی این کشور دستگیر می‌شود.

از این جای بازی به بعد شما در حال بازی می‌کنید. گروه‌های نمی‌تواند بازرسان امنیتی امریکا را قانع و برای آن‌ها احتمال انفجار اتمی را ثابت کند. به همین دلیل ناچار می‌شود از بازداشتگاه فرار کند و خود دست به کار شود. سپس به داخل شهر می‌رود و متوجه می‌شود گروه تروریستی، قطاری را در اختیار خود گرفته‌اند. او به سمت آن‌ها حرکت کرده و با درگیر شدن با آن‌ها سلیمان را می‌کشد و مانع انفجار اتمی می‌شود.

تحلیل بازی

تا این جای بازی چند نکته مهم قابل ذکر است؛ در این بازی سعی شده بود تا چهره فرخ البشیر کاملاً شبیه آقای شمخانی ساخته شود. این نکته خود به سیاسی بودن این بازی اشاره می‌کند. بازی کاملاً به خطرناک بودن ایران برای جهان نه فقط امریکا اشاره دارد. بازیکنان این بازی به صورت غیرارادی تصویری منفی از ایران و خطر آن برای دنیا در ذهن خود به وجود می‌آورند. حتی بازیکنان ایرانی نیز باید از کشتن حریف‌هایی که همگی ایرانی هستند لذت ببرند و تسخیر شدن کشورشان و حل مشکلات آن به دست یک قدرت خارجی را نظاره کنند.

علاوه بر نکات سیاسی که در این بازی بسیار ظریف گنجانده شده، نکات فرهنگی دیگری در این بازی وجود داشت که همان تهاجم فرهنگی است. شما در این بازی می‌بینید که سربازان امریکایی در هنگام حمله تاکید بسیار دارند تا از آسیب‌زدن به غیرنظامیان خودداری کنند اما در طرف مقابل، نظامیان پی‌ال‌ار یا همان ایرانیان، انسان‌هایی بددهن، شرور و وحشی هستند؛ برای نمونه، در صحنه‌ای از بازی، سربازان پی‌ال‌ار به دستور البشیر برای ترساندن امریکایی‌ها یک سرباز امریکایی را سر می‌برند.

بازی «ریزیدنت ایول» علاوه بر تاثیرگذاری مستقیم بر اعتقادات دینی بازیکنان و ایجاد ترس در دل آن‌ها، به ایجاد چهره‌های جدید برای مسلمانان نیز پرداخته است.



در سال‌های اخیر بیش از هزاران عنوان بازی جدید برای منافع مالی و یا القای فرهنگ و خواست سیاسی طراحی و تولید شده است؛ این نکته در بررسی دقیق بازی‌های تولیدشده مشخص می‌شود. اما راه مقابله با این پدیده چیست؟ آیا محدودیت‌های اینترنتی می‌توانند همانند گذشته عمل کنند؟ آیا...



سیمز ۵۲: (۱۳-۱۲ یا ۲-۱)
سبک: شبیه‌ساز زندگی
ناشر: ای‌ای

داستان:

در این بازی بازیکن این توانایی را دارد تا هر کاری را که یک انسان در زندگی عادی می‌تواند انجام دهد، به صورت مجازی تجربه کند. از تامین نیازهای اولیه انسان مانند خوردن، آشامیدن و خوابیدن تا نیازهای جنسی، آموزشی و ارتباط با دیگران و کار کردن برای به دست آوردن پول و خیلی انتخاب‌های دیگر. برای نمون، در این بازی بازیکن برای تامین خواب خود احتیاج به تخت خواب دارد و هرچه این تخت خواب گران‌تر باشد میزان سرعت تامین این خواسته بیشتر می‌شود. بهتر است بگوییم در این بازی بازیکن ارتباط مستقیمی با میزان درآمد خود برای تامین خواسته‌های مادی دارد و برای تامین خواسته‌های اجتماعی خود ارتباط مستقیمی با زیبایی و نژاد خویش دارد؛ به این گونه که هرچه بازیکن در ابتدای بازی، شخصیت خود را زیباتر طراحی کند در طول بازی آسان‌تر نیازهای اجتماعی خویش را تامین می‌کند.

از نکات قابل توجه در این بازی، نشر کامل زندگی به سبک غربی است؛ زیرا مصرف‌کننده این بازی که از غرب نبوده بلکه اختصاصاً افرادی با فرهنگ غیرغربی هستند. در این بازی تمام قواعد ضدتهنجر در جوامع شرقی در قالب فرهنگ غربی به خورد بازی‌کننده داده می‌شود؛ بدین گونه که اگر بازی‌کننده یک جوان مسلمان باشد، در طی بازی مشاهده می‌کند که برگزار کردن جشن‌های نامشروع در طول زندگی برای شاد و سرحال ماندن یک انسان، ضروری است یا این که یک انسان در طول زندگی خود احتیاجی ندارد که به هیچ قانون دینی پایبند باشد. برای نمونه یک جوان می‌تواند در طول زندگی خود بارها و بارها با جنس مخالف و موافق ارتباط جنسی داشته باشد.

این گونه بازی‌ها بدترین نوع تهاجم فرهنگی را در خود پنهان کرده‌اند و بدون هیچ اثری فیزیکی در مخاطب به‌طور کامل ذات او را تغییر می‌دهند.

کلش او کلنز^{۵۲}

یک بازی موبایل در سبک استراتژی هم‌زمان است که در سال ۲۰۱۲ برای ای‌اواس^{۵۴} منتشر شد. این بازی در مدت کوتاهی توانست به موفقیتی چشمگیر برسد و درآمد قابل توجهی را برای شرکت سازنده به ارمغان آورد. ویژگی مهم این بازی که او را از دیگر بازی‌های موبایل مستثنی می‌کند، قابلیت چت و ایجاد یک قبیله با دوستان خود است. این ویژگی همانند شبکه‌های اجتماعی باعث اعتیاد مخاطب می‌شود. امتیاز آن در مقایسه با شبکه‌های اجتماعی، سرگرم‌کننده بودنش است. این بازی با ایجاد حس رقابت بین بازیکنان باعث می‌شود که بازیکن بیش‌تر وقت مفید خود در روز را به انجام بازی بپردازد، حتی هنگامی که بازیکن در بازی نیست، ذهن او ناخودآگاه درگیر این بازی است و سطح تمرکزش را کاهش می‌دهد. مکانیزم این بازی طوری طراحی شده است که بازیکن باید منابعی را برای ارتقای وسایل روستای خود جمع‌آوری کند و برای این کار باید با حمله به روستاهای دیگر، منابع آن‌ها را بگیرد. این کار ممکن است برای بازیکن ساعت‌ها طول بکشد به‌گونه‌ای که گذر زمان را احساس نکند. این بازی یک سیستم ارتقای سریع هم دارد که با پرداخت پول می‌تواند وسایل و ساختمان و سربازهای خود را بدون اتلاف وقت ارتقا دهد و این خود باعث خروج میزان زیادی ارز از کشور می‌شود. این بازی در ایران بسیار گسترش یافته است به‌گونه‌ای که امروزه هر کس

دارد. افزون بر این، در دانشگاه‌های ایران نخبگان ممتاز در زمینه تولید بازی‌های ویدیویی وجود دارند که به دلیل حمایت مالی نشدن در بعضی موارد استعداد‌های خود را در جاهای نادرست مصرف می‌کنند. با کنار هم گذاشتن این دو مورد می‌توانیم در عرصه بازی معجزه کنیم؛ همان‌گونه که در برخی موارد همین‌گونه شده است، همانند بازی گرساسب که به دلیل رعایت‌نشدن حق کپی که قبلاً توضیح داده شد، نتوانست با بازی‌های وارداتی زورآزمایی کند. پس با حمایت از این شرکت‌ها بکوشیم تا قسمتی از بازار بازی‌ها را از آن خود کنیم.

ایجاد رابطی برای تبلیغ محصولات ایرانی در رسانه ملی، ایجاد درگاهی برای فروش بازی‌های ایرانی در خارج از کشور و رسیدن سود حاصل از آن به سازندگان آن در داخل، ایجاد شبکه‌ای قابل اعتماد برای جوانان و فراگیر برای خانواده‌ها که در آن تحلیل دقیقی از بازی‌ها ارائه شود و نکات مخفی بازی‌ها را برای بازیکنان آشکار کند تا آنان بازبچه تصورات القایی خارجی نشوند، از جمله راهکارهای پیشنهادی است. (آیا تهیه یک برنامه ساده تحلیلی تلویزیونی همانند ۹۰ برای این واقعه مهم که مخاطبانی بیش‌تر از فوتبال را در درون کشور دارد ضرورت ندارد؟)

در پایان باید دانست که در آینده نزدیک بازار بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای

همانند ایران به سمت بازی‌های در سبک موبایل خواهد رفت (دلایل این پیش‌بینی،

خود مقاله‌ای جدا می‌طلبید) و خوشبختانه

در ایران در زمینه تولید بازی‌هایی به

این سبک، پیشرفت‌های خوبی به

دست آمده است. اما این پیشرفت

بدون هدف، بدون جهت‌دهی ملی

و بدون سازماندهی مرکزی است و

آن هم به دلیل شخصی بودن این

تولیدات است. اگر بازار مناسبی را

برای این افراد فراهم و آن‌ها را در

زیر یک پرچم جمع کنیم، صاحب

دو امتیاز می‌شویم؛ نخست، مبارزه

با تهاجم فرهنگی به وجود آمده و

سوق دادن آن به جهت دلخواه،

دوم ایجاد مشاغل رسمی برای

علاقه‌مندان به این صنعت.

بی‌نوشت‌ها

۱. کلمات قرمز واژه‌های انگلیسی و اعداد آبی شماره عکس مربوط به متن می‌باشد.

دارای گوشی هوشمند باشد، حداقل یک مرتبه این بازی را امتحان کرده است. در محیط‌های آموزشی نیز ردپای بزرگ از این بازی کوچک را مشاهده می‌کنید به‌گونه‌ای که دانش‌آموزان و دانشجویان در حین حضور در کلاس هم به استفاده این بازی مشغول هستند.

نتیجه و راه مبارزه با آن

در سال‌های اخیر بیش از هزاران عنوان بازی جدید برای منفعت مالی و یا القای فرهنگ و خواست سیاسی طراحی و تولید شده است؛ این نکته در بررسی دقیق بازی‌های تولیدشده مشخص می‌شود. اما راه مقابله با این پدیده چیست؟ آیا محدودیت‌های اینترنتی می‌تواند همانند گذشته عمل کنند؟ آیا...

در پاسخ ابتدا باید پذیرفت که بازی‌های ویدیویی یک واقعیت جدانشدنی از زندگی مدرن و مانند غذا و ورزش لازمه زندگی هستند (این مطلب خود

جای بحث دارد) و باید برای آن برنامه‌ای مشخص ارائه شود. زیرا همان‌طور که غذا خوردن بیش از حد هم مشکل‌ساز خواهد شد، استفاده بیش از حد

از بازی‌های ویدیویی نیز مضر خواهد بود. در دنیای مجازی امروز دیگر به هیچ عنوان نمی‌توان محدودیتی برای به‌دست‌آوردن کالاهای مجازی

همانند بازی‌های ویدیویی به وجود آورد. پس باید به دنبال راه‌حل مناسبی گشت. در ابتدا باید بدانید که بازی‌های ویدیویی در زندگی امروز بشر جایگاه

ویژه‌ای دارد؛ در غیر این صورت چنین بازار فروشی برای این صنعت به وجود نمی‌آمد؛ پس حذف آن گزینه‌ای غیرممکن است. اما باید بدانید یکی

از روش‌های مقابله با آن همین بازار فروش است. ایران کشوری است که

در آن به حقوق ناشرین مجازی یا حق کپی هیچ توجهی نمی‌شود و جالب

است بدانید برخلاف فشارهایی که بر سر موارد مختلف بر ایران می‌آید،

در این مورد هیچ فشار خارجی وجود ندارد! آیا این خود جای سؤال ندارد؟

در کشور ما بازی‌ها، حتی بدون صرف هزینه‌ای از اینترنت در کم‌ترین زمان

ممکن قابل تهیه هستند در صورتی که برای تهیه یک بازی در خارج از

کشور هزینه بالایی را بایستی متحمل شد و این باعث می‌شود که خانواده

درسید کالای خود جای محدود و متناسب با توان مالی خود برای این

محصول در نظر بگیرد. اما رعایت نکردن این قانون موجب شده که در

برخی موارد، بازیکنان به صورت جنون‌آمیزی به امتحان تمام بازی‌های

تولیدشده بپردازند و با تمام شدن یک بازی به تهیه بازی دیگری بپردازند.

رعایت این قانون همچنین باعث می‌شود تا خانواده همانند فیلتری مانع

از ورود گونه‌های نامناسب بازی‌ها شود. پس با رعایت یک قانون ساده،

صاحب دو فیلتر بزرگ می‌شویم.

باید علاوه بر محدود کردن ورود بازی‌ها، خود نیز دست به کار شویم.

در کشور ایران حدود ۲۰ شرکت کوچک و بزرگ سازنده بازی وجود



Blackburn ۴۴
Black Ops ۴۵
PLR ۴۶
Dima ۴۷
Resident Evil ۴۸
C ۴۹
Derek C. Simmons ۵۰
T ۵۱
The Sims ۵۲
Clash of Clans ۵۳
iOS ۵۴

Pac-Man ۳۰
Ridge Racer ۳۱
Tekken ۳۲
Katamari Damacy ۳۳
Dark Souls ۳۴
Sony Computer Entertainment ۳۵
Gran Turismo ۳۶
The Last of Us ۳۷
Uncharted ۳۸
LittleBigPlanet ۳۹
Blizzard Entertainment ۴۰
World of Warcraft ۴۱
StarCraft ۴۲
Diablo ۴۳

Tom Clancy's Splinter Cell ۱۶
Assassin's Creed ۱۷
Far Cry ۱۸
Sega ۱۹
Sonic ۲۰
Alex Kidd ۲۱
Streets of Rage ۲۲
Golden Axe ۲۳
Konami ۲۴
Metal Gear Solid ۲۵
Silent Hill ۲۶
Pro Evolution Soccer ۲۷
Capcom ۲۸
Namco ۲۹

MIT ۲
Space war ۳
Xbox one ۴
Play station ۴ ۵
NPD ۶
Third part ۷
Activision ۸
Call of Duty ۹
Wolfenstein ۱۰
Guitar Hero ۱۱
Tony Hawk ۱۲
Electronic Arts ۱۳
Ubisoft Montreal ۱۴
Prince of Persia ۱۵