بسم الله الرحمن الرحيم

سلسلة التقارير التحليلية 4

الألعاب الإلكترونية ودورها في هدم القيم

تقرير دوري يعنى بقضايا الحرب الناعمة

ت1 2015

مركز الحرب الناعمة للدراسات

مدخل الى الالعاب الالكترونية:

إن من أهم أهداف واستراتيجيات المشروع الأميركي والغربي في العالم تحقيق الإختراق الثقافي والتأثير الناعم في اتجاهات الرأي العام العالمي وأنماط تفكيره وسلوكه، خاصة في بلدان ومجتمعات العالم الاسلامي، بغية تذويب الهويات الثقافية لهذه المجتمعات، وغرس القيم والأنماط الثقافية الأمريكية في البنية الاجتماعية المستهدفة، بهدف تطويعها لحساب مصالحها السياسية والأمنية والإقتصادية.

وفي هذا يقول سماحة الإمام الخامنئي (دام ظله) أن المشروع الأميركي أو الغربي أيا كان الإسم لم يكن مشروعًا عسكريًا، بل كان إعلاميًا بالدرجة الأولى، وتم تنفيذه أساسًا عن طريق اللافتات واليافطات والصحف والأفلام وسواها، والذي يدقق في هذا الموضوع سيلاحظ أن 50% أو 60% من المشروع قد نفذ نتيجة لوسائل الإعلام والأساليب الثقافية [1].

وقد لعبت التكنولوجيا دورًا مهمًا في ايصال الكثير من الجوانب المتعلقة بالثقافة الأمريكية، وتفتحت ذهنية الكثير من جماهير الأجيال الجديدة على كم كبير من المعلومات المرئية والمقروءة التفاعلية، والتي تعكس في أغلبها جوانب ثقافية أمريكية لا إسلامية. ولا يقتصر الأمر على الثقافة فحسب بل يتعداه إلى دور البنتاغون ووكالة الإستخبارات الأمريكية (CIA) اللذان وبشكل كبير يستخدمان الألعاب الإلكترونية لأهداف عسكرية وامنية .

إن انتشار الألعاب الإلكترونية قد يساعد على انتشار أعمال العنف في مجتمعاتنا سواء كان عنفًا جسديًا يتمثل بشكل صريح في المشاجرات، أو عنفًا أخلاقيًا يظهر تأثيره في رفض التسامح وعدم تقبل الأعتذار،

[1] خطاب لسماحة السيد القائد- 7 ربيع الثاني لعام 1421 هجرية، نقلا عن كتاب دور وسائل الاعلام في الصراع الثقافي والسياسي – الامام الخامنئي، علي ظاهر، نشر دار الهادي، 2006 ، ص 39.

وترسيخ روح التمرد والإنقلاب على كل القيم التقليدية والمرجعيات الإجتماعية السائدة، وخاصة مرجعية وولاية الأهل داخل الأسرة. فمع استمرار اللعب العنيف لساعات طويلة يتعود الطفل على نمط السلوك العدواني والتفكير بشكل عدواني تجاه أية مشكلة تواجهه، إذ تلبي هذه الالعاب رغبة الطفل والمراهق في الشعور بالبطولة والقوة الخارقة والقدرة على هزيمة العدو، وتزرع فيه ميولًا عنيفة وتنتقل معه من العالم الافتراضي إلى الواقع الحياتي.

ولا يخفى أنّ ما تزرعه هذه الألعاب من القيم العقائدية والأخلاقية والسلوكية في نفوس أجيالنا كالخوف من الإسلام وإنكار الخالق والسحر والشعوذة وثقافة الجنس المحرم والترويج للصهيونية وعبادة الشيطان وغيرها،يشكل خطرا على الامن الاجتماعي و الثقافي يجب التنبه له ومعالجته .

سنحاول في هذا التقرير المختصر الاطلالة على ابرز المفاهيم والاهداف التي تحملها الالعاب الالكترونية، والهدف من وراء ذلك ، وان نقف بشكل مسؤول امام خطرها لنفكر بشكل جدي في الحلول المناسبة .

تطورها[2]:

تأسست الألعاب الإلكترونية ووسائلها عام 1958 م. مع لعبة تنس بسيطة تطورت لتصبح ألعاب حربٍ، وقتلٍ، وممارسةٍ لحياةٍ إجتماعيةٍ، وتحريرٍ، وإحتلالٍ للبلدان، وغيرها الكثير مما لا يُعد ولا يُحصى. وتعددت الشركات المؤسسة للألعاب حول العالم منها SEGA وBlizzard وBungie وغيرها من الشركات العالمية.

[2] ورشة بالفارسية "سرگرمی به شرط چاقو شركة ، آسمانه."

تفاوتت أشكال الأدوات المخصصة لمثل هذه الألعاب، من حاسوب و play station و Xbox و Nintendo وغيرها، فكلما صَغُر حجم الأداة، بات اللَّعِب أسهل وفي متناول الأيدي. أما الألعاب فتتشكّل بحرفية كاملة منها المؤثرات الصوتية الجذابة، والمؤثرات البصرية حيث تُشعر اللاعب أنه في عالمٍ واقعيٍّ كامل التفاصيل في الوجوه والأماكن والأدوات. كما أن نصوص الألعاب قد تكون نص فيلم قد شاهده اللاعب سابقًا فيجد نفسه مكان البطل.

الفئة المستهدفة[3]:

إن الألعاب الإلكترونية موجهة لكافة الفئات العمرية من عمر السنة حتى ثمانية وعشرين سنة، أي في مرحلة تأسيس الإنسان الكامل جسديًا وعقليًا، هذا مما ساهم في تعدد جوانب دراسة هذه الألعاب. فلكل شيء مبتكر جانبان أحدهما سلبي والآخر إيجابي، وهذا هو حال الألعاب الإلكترونية.

هنا نجد إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، التي نلمسها يوميًّا، لكن الأخطر منه هو ما يدور خلف كواليس هذه الألعاب من مصنعين وداعمين ومروجين لها، كذلك أهدافها وآثارها على العقل، خاصة عند الاطفال والشباب الذين هم نواة تطور المجتمعات.

إيجابياتها[4]:

ابرز الايجابيات التي يمكن ان تحملها هذه الالعاب:

- ✓ تُعرِّف اللاعب على التطور العالمي من خلال أسلوب جذاب يحثّه على الغوص في اللعبة الى نهايتها.

[3] م.ن.
[4] م.ن .

- ✓ تنمي حس المعرفة لدى اللاعب.
- ✓ تطور قدرة اللاعب على تجاوز المصاعب وحل المسائل المعقدة.
- ✓ تُوفر القدرة على معرفة المحيط وتحويل العالم إلى مكان صغير غير العالم الكبير.

سلبياتها[5]:

- ☒ نجد اللاعب في حالة إدمانٍ من نوع آخر، وهو الإدمان الإلكتروني على الألعاب خاصة، فيمضي ساعاتٍ وساعاتٍ دون جدوى.
- ☒ قيام اللاعب بإنشاء عالمه الخاص خلف شاشة اللَّعب فيتحسر أن العالم الحقيقي ليس بهذا الجمال والإنفتاح والتحرر والبعد عن القوانين الإجتماعية والسياسية والدينية. وفي هذا إبتعاد عن الواقع الذي لا بد أن يعيشه الإنسان.
- ☒ يعيش اللاعب حالة من الإزدواجية بين عالمٍ وهميٍّ تعلق به وعالمٍ واقعيٍّ نفر منه، فيقع الصراع اللّامتناهي.
- ☒ تؤثر على اللاعب جسديًّا، فإن الجلوس الطويل أمام الشاشة يؤدي إلى أمراض كثيرة منها آلام مزمنة في الرقبة والظهر، ويعود ذلك إلى وضعية الجلوس الخاطئة. كما يعاني اللاعب من ضعف في شبكة العين المسمرة أمام شاشة مضاءة طوال الوقت، بالإضافة إلى مرض التخمة جراء تناول كميات هائلة من الطعام عن غير وعي بسبب الإنشغال باللعبة.
- ☒ تفعيل العنف داخل اللاعب مما يجعله إنفعاليًا عصبيًا، قد يخرج عن السيطرة في بعض الأحيان.
- ☒ التعود على المشاهد الدموية مما يولد قساوة في القلب وجمود المشاعر.

[5] م.ن.

أنواعها[6]:

تختلف أنواع الألعاب من ألعاب المنصات، والمغامرة، والآر بي جي (RPG)، وألعاب تصويب المنظور الأول (FPS)، وألعاب تصويب المنظور الثالث، والرياضة، والسباقات، والتصويب الفضائي، والقتال، والآكشن، والألغاز، والمحاكاة، وألعاب الأدوار، والألعاب الإستراتيجية (RTS). هذا بالإضافة إلى ألعاب الويب التي تُلعب عبر الإنترنت، وهي غالبًا ألعاب جماعية، وتسمى MMORPG، حيث يلعبها في نفس الوقت عدد كبير من اللاعبين من مختلف المناطق.

منصات الألعاب[7]:

هي المنصات التي تستطيع اللعب عليها و هي:

- **المنصات المنزلية أو Consoles**: و هي أجهزة مصممة خصيصًا للألعاب و تشبك في العادة مع جهاز تلفاز.
- **الأجهزة الشخصية PC**: هي ألعاب تُلعب على الأجهزة المنزلية بعد التثبيت و تتطلب مساحة كافية على ذاكرة الجهاز و في الغالب تكون متطلباتها من الجهاز ثقيلة.
- **أجهزة الهواتف الذكية**: هي ثورة في العهد الحاضر و هي ألعاب يتم لعبها على الهواتف الذكية.
- **لعبة متصفح (online)**: هي ألعاب تعمل على متصفح الانترنت على جهازك الشخصي و لا تتطلب مواصفات قوية لجهازك لعملها.

[6] ويكيبيديا، الألعاب الإلكترونية.
[7] ويكيبيديا، الألعاب الإلكترونية.

الألعاب ووزارة الخارجية الأميركية :

تُفعّل الخارجية الأميركية دور الألعاب الإلكترونية ضمن مساعيها الدبلوماسية، فقد قامت الخارجية الأميركية برفع نفوذ الألعاب الإلكترونية من أجل تثقيف المجتمعات بالثقافة الأميركية وتشجيع التبادل الثقافي عبر الحدود. فقد أصدرت لعبة أسمتها (Trace Effects) [8]، هذه اللعبة التي تساعد اللاعبين في فهم النمط المعيشي الأميركي والتعرف على ثقافتها.

تجري أحداث هذه اللعبة حول مجموعة من الأكاديميين في العام 2045 انتقلوا عبر آلة الزمن إلى ايامنا الحالية، ومن أجل العودة إلى زمنهم لا بد من تخطي مجموعة من المهمات التي تتمحور حول السفر إلى مناطق متعددة تعتبر محور الحضارة الأميركية. ومن المفاهيم التي تسعى هذه اللعبة إلى ترسيخها، بحسب المدعي الأمريكي، "النشاط الإجتماعي، تشجيع روح المبادرة، تمكين المرأة، حل النزاعات الدولية بشكل سلمي.." كما تتضمن اللعبة بعض المصادر المهمة لتعلم اللغة الأجنبية.

كما قامت الخارجية الأميركية سابقًا بتمويل الـ (X- Life Games) وذلك بهدف- على حد تعبيرهم- تعزيز التفاهم الثقافي بين العرب والفرس والمراهقين الأميركيين، فتقوم سلسلة الألعاب هذه بتربية اللاعب على القيم الأميركية المتجسدة في **التسامح والإنفتاح والحرية وإحترام الإختلافات المتنوعة وحلها بطرق سلمية.**

[8] Trace effect site, U.S. department of states trace effects, 2012.

كما قامت بتبني مسابقة تقام على الشبكة العنكبوتية (Tag Challenge) [9]، إذ تتركز حول كيفية إستخدام مواقع التواصل الإجتماعي مثل الفيسبوك والتويتر من أجل مساعدة القانون في العثور على المشتبه بهم الدوليين. فيتعاون المتسابقون من مختلف الدول بالبحث عن 5 مشتبه بهم وهميّين، ويستغلون مواقع التواصل الإجتماعي ويعملون كمخبرين عن هؤلاء المطلوبين، والمجموعة التي تصل إلى المشتبه بهم تفوز بمبلغ مالي قدره 5000$.

تعتبر الخارجية أن الألعاب التفاعلية تعزز التفاهم الثقافي بين الأجيال الشابة حول العالم والتفاعل المتبادل.[10]

الألعاب الإلكترونية و البنتاغون و CIA

لم تكن صناعة الألعاب الإلكترونية بالمجمل، وتلك المتخصصة بالحروب، محض صدفة، بل كل ذلك مخطط له مسبقًا حاملًا معه العديد من الجوانب والإستعمالات وهذا ما يبرر الميزانيات التي يفرزها البينتاغون لأجل صناعة ألعاب الحروب.

إستعمالات البنتاغون للألعاب الإلكترونية:

- تدريب القادة على أرض افتراضية تجسد الواقع.
- تجنيد أفراد جدد في الجيش الأميريكي.
- نشر ثقافة السلاح والترويج لها.

[9] Tag challenge site, Jewel thieves have stolen a prized diamond. Help find them., 2012.
[10] ESA site, State Department Leverages Games for E-diplomacy.

- الإقتصاد في ميزانيات التدريب.
- تعريف الرأي العام على ما يجري على أرض المعركة.
- تعليم الجيل الصاعد معنى الحرب وحقيقتها وأهدافها.
- تقليص الخسائر المادية والمعنوية جراء التدريب.
- حل الثغرات المتواجدة في البرمجيات الأميركية.

يعتمد البنتاغون وبشكل كبير على الألعاب الإلكترونية في سبيل تجنيد لاعبين متمرسين ، فالجيش الأميركي يعتبر مثل هذه الألعاب أداة جذب للمجندين الجدد، حتى أن وكالة الإستخبارات الأميركية (CIA) قامت بتطوير الألعاب التي يلعب اللاعب فيها دور القائد وليس المجند مثل "Full Spectrum Warrior" إذ يرشد القائد فيها الجنود نحو الطريق الآمن حاملين أسلحة غير حقيقية متتبعين أوامر القائد، فهم في ساحة تدريبية وليس قتالية، قائد المجموعة هو اللاعب الأساس، والجنود الباقون تحت إمرته ليعلمهم المناورة والتصويب.

يقول مشيل مكدونيا، كبير الباحثين في المكتب التنفيذي لبرامج الجيش في المحاكاة والتدريب والتجهيز في اولاند ولاية فلوريدا، "نحن نعلم أن كل جنودنا يتقنون استخدام الألعاب حتى أن أطفالنا يتقنون اللعب بسرعة ملحوظة".

وقامت القوات المسلحة الأميركية ايضا، باستخدام وسائل محاكاة متطورة للمساعدة في تدريب الجنود من شاشات فيديو بحجم الجدار وغرف قيادية حقيقية للألعاب وغيرها من الوسائل التي تشجع على اللعب الذي يدمج بين المتعة والتدريب، إلا أن هذه الإمكانيات ليست مطروحة في كل المخيمات التدريبية بسبب

إرتفاع التكلفة المادية للمعدات، وبالرغم من ذلك فإن القوات الأميركية تسعى إلى تعميمها قدر الإمكان، وهذا ما أكسب الألعاب الإلكترونية المخصصة بالحروب صفة الواقعية لمحارتها الحقيقة بكل تفاصيلها.

إن لعبة "Full Spectrum Warrior" تم إنشاؤها من قبل المعهد الإبداعي للتكنولوجيا في كاليفورنيا مقابل 45 مليون دولار أميركي[11]، بعدها تم توزيعها على الأكاديميات العسكرية بهدف ربط التدريب العسكري مع الترفيه، هذه اللعبة تسلط الضوء على مجموعة من المشاة قد يصل عددهم إلى 120 جندي، تختبر اللعبة قدرة اللاعب على القيادة واتخاذ القرارات الفجائية والتعرف على التهديدات المحدقة به وبسلامة جنوده، فيها يتعلم القائد كيفية إدارة حرب الشوارع وكيفية تسيير جنوده في الشوارع والأحياء، يتابع مكدونيا قائلًا: "هذه اللعبة ليست مجرد إطلاق نار على أشياء جامدة، فالتصويب أمر يسير، إلا أن التحدي يكمن في قيادة العمليات نحو النجاح"[12].

وقد عملت وكالة الإستخبارات (CIA) مع المعهد الإبداعي للتكنولوجيا لإنتاج ألعاب تتيح للوكالة إدراك طريقة تفكير الإرهابيين قيادةً وأعضاءًا ونشطاء. وقال مارك مانسفيلد، المتحدث الرسمي للوكالة: "أن المحللين لدينا قد إعتادوا على النظر إلى العالم من منظور الإرهابيين الذين نطاردهم وتعلّموا توقّع الغير متوقّع"[13].

ومن أجل إستقطاب مجندين جدد من المراهقين المهتمين بهذه الألعاب، فلعبتي "America's Army" و "Guard force" أُنشئتا لتحميلها لدى عامة الناس من جهة، ولكن من جهة أخرى يمكن شراؤها من مكاتب التوظيف التابعة للجيش. وقد وُضعت "America's Army" على الشبكة عام 2002

[11] م.ن.
[12] م.ن
[13] م.ن

مسجلةً 9 ملايين زائر[14] من بينهم 1,5 مليون زائر نجحوا في تخطي التدريبات الأساسية كتخطي الأسلاك الشائكة والإستهداف والتصويب وكي تكون لاعبًا فيها لا بد أن تملأ إستمارة مخصصة عنك وتتضمن معلومات شخصية تتحول تلقائيًا إلى المصَنِّع أي البنتاغون، ومن التحديثات المهمة هي إدراج طريقة لتفكيك العبوات بطريقة إلكترونية وذلك للتخفيف من الخسائر المادية والجسدية. إن مثل هذه الألعاب مبرمجة بنفس الطريقة التي يتدرب عليها الجندي الأميركي كما لو كانت واقعية حتى عندما يموت اللاعب فهو لا يستطيع العودة إلا من حساب آخر فهو قد مات في حسابه الأول. كما قام الجيش الأميركي باستحداث الألعاب التي تساعد قادته في إتخاذ القرارات المناسبة ومعرفة أبعاد القرارات المأخوذة مثل ARMY 300 وبالتالي يستعد القائد الأميركي إلى أرض المعركة قبل النزول إليها. يقول توم شاتفيلد، كاتب بريطاني: "إن الجيش الأميركي ينفق ما يقارب 6 مليارات دولار سنويًا مقابل هذه الألعاب التي تحولت إلى إستثمار حقيقي."[15] وقد تأمل صانعو لعبة "Full Spectrum Warrior" رفع المبيعات إلى الأضعاف بعد تعاقدهم مع الجيش الأميريكي.

إن الألعاب الإلكترونية المتخصصة بالحرب تأخذ ميزانيتها من البنتاغون فهو بمثابة المتبني والمحتضن لها وذلك من أجل إعادة نشر مفهوم الحرب وظاهرة التسلح، وعلى الرغم من ميزانيات الألعاب التي قد تصل إلى 3.8 مليون دولار تبقى أقل من تكاليف التوظيف والتدريب العسكري الواقعي البالغ 8 مليار دولار[16].

لا تنتهي أهدافه عند هذه الحد بل يتعداه إلى إنشاء بعض الألعاب التي تساعد على إحباط أية عملية إختراق إلكتروني للمواقع الرسمية الأميركية، وهذه الألعاب أدرجت على موقع إلكتروني من قبل

[14] FB magazine.com, Meet the Sims … and Shoot Them, 11/2/2010.

[15] م.ن

[16] م.ن

DARPA. وكالة مشاريع البحوث المتطورة الدفاعية وهي تابعة إلى وزارة الدفاع، هذا الموقع هو Verigames، الذي يتضمن 5 ألعاب إلكترونية بسيطة جدًا، تقوم على حل المعضلات الحسابية والتركيبية للإنتقال إلى المراحل المتتابعة إلّا أنه فعليًا في معالجته للألغاز الموجودة فهو يشير على إحدى نقاط الضعف المتواجدة في البرامج، هذه النقاط قد تشكل ثغرات يستغلها قراصنة مواقع الإنترنت، إذًا اللعب في هذه الألعاب يساعد البنتاغون في التخلص من نقاط الضعف الكامنة في برمجيات الجيش الأميركي ومنظمات أخرى، وهذا ما يسجل خطوة سابقة للفريق البحثي في البنتاغون الذي يحاول معالجة مشاكل المؤسسات التي تتسم بطابع السرية.

يقول مدير البرامج في شركة DARPA: "نحن نسعى إلى إستحضار المعضلات الحسابية الغير معالجة وطرحها على الموقع، فنمنح اللاعبين فرصة حلها بهدف التسلية ونستفيد نحن من معرفة الحل، كما تساعدنا هذه الألعاب في معالجة الثغرات المتواجدة في البرمجيات الأمنية"[17].

كما نشرت جريدة (New York Times) دراسات أجرتها وكالتي ال CIA و NSA حول عدد اللاعبين الذين دخلوا على الموقع ولعبوا تلك الألعاب[18].

المضامين الثقافية [19]:

[17] WIRED site, Play This Harmless-Looking Web Game and You're Helping the Pentagon, 12/11/2013.
[18] Probublica site, World of Spycraft: NSA and CIA Spied in Online Games, 9/12/2013.
[19] ورشة بالفارسي (سرگرمی به شرط چاقو الإيرانية، آسمانه.)

اضافة الى ما تقدم من سلبيات وايجابيات وما توظفه وكالة المخابرات الامريكية وما يقوم به البنتاغون في سبيل الدفاع والامن , فان المضامين الثقافية لا تقل خطورة . وفيما يلي سنتعرض لبعض المضامين والقيم والمعارف التي تنشرها هذه الالعاب والتي يحمل كل واحد منها اكثر من اصدار (1،2،3.....) مع ذكر بعض النماذج .

❖ **إنكار الخالق وقدرته:** حيث أن القدرة اللامتناهية تكون في يد الأقوى، يموت كل شخص ضعيف، ويتربع الظالم على عرش الحياة والديمومة، لذلك تتزعزع الثقة بالله وقدرته على الخلق.(Spore) نموذج عن هذه الألعاب، ففي هذه اللعبة المحاكاتية يخلق اللعب أجيالًا متعددة من المخلوقات الغريبة فيربيها لتصل إلى نسبة ذكاء خارقة، وبعدها يؤسس مجتمعًا عبر دمج اللاعبين الآخرين من خلال التنشئة الإجتماعية وهذا المجتمع الموحد يكون في سبيل السيطرة على الكواكب عن طريق الحرب وبهذا يكون اللاعب خالق المخلوقات التي تسيطر على الكون ليكون بإمرته.

❖ **الترويج لنظرية داروين** : يسعى مؤسسو هذه الألعاب الى تطبيق نظرية "داروين" القاضية بأن أساس الإنسان هو قرد، وترسيخها في عقول الأطفال والشباب فيُبرر كل عمل تخريبي من سرقة، وقتل، وظلم.(Darwin The Monkey) نموذج عن هذه الألعاب، فاللاعب فيها هو قرد يجمع الموز ليرتقي في المراتب ويختم اللعبة.

❖ **ترويج السحر والشعوذة:** تنتشر الخرافة في عقول الأطفال والشباب مما يولّد الإنحراف عن مشيئة الله، وقد رفضت كل الأديان السماوية السحر والشعوذة إذ اعتُبِرت هذه الأعمال من كبائر الذنوب. هذه الألعاب تُغرق اللاعب في العالم الخرافي وتنشر الكفر المجازي كما تُصور أن السحرة والمشعوذين هم أعداء

الله، وأن للسحر قوى عُظمى توصل الإنسان إلى مبتغاه من دون رقابة. (Harry Potter) نموذج عن هذه الألعاب، إذ تقوم على السلسلة الروائية المعروفة، وفي هذه اللعبة يملك اللعب عصًا سحرية تأتمر بأوامره أو بتعويذاته ويطير اللاعب بمساعدة هذه العصا داخل اللعبة.

❖ **الترويج لنمط الحياة الفردية الأميركية:** هذا النمط الخالي من القوانين والقيود في المجتمع المدني، تلك الحياة المليئة بالعمل والسهر والحفلات والموسيقى والعلاقات الغير شرعية، والبعد عن الطقوس الدينية. فيظهر نمط الحياة الفردية بشكل طبيعي وسويّ في مقابل التوهين للدين فيصبح الإنسان مجرد آلة فاقد للوعي، مما يطرد بشاعة الذنب من الأذهان. (The Sims) و (GTA) نموذج عن هذه الألعاب. "سترد التفاصيل لاحقًا".

❖ **الترويج لنهاية العالم بطريقة مخالفة للأديان:** تُظهر هذه الألعاب نهاية العالم بطريقة مغايرة عن الأخبار الدينية، فإشكالية نهاية العالم غالبًا ما تُطرح في الأبحاث ومكاتب الدراسات. لكن في الآونة الأخيرة، توجه الغرب إلى تحديد وقت معين لنهاية العالم "21-12-2012" إذ عملوا على تناسي حقيقة الوجود وإنكار الله والأديان السماوية كما توجهت ألعابهم إلى نشر فكرة إنكار نهاية العالم حيث تكون النجاة بيد الكائنات الفضائية التي ستنقل الصالحين إلى مكان آخر، الصالحين من العالم الغربي لأنهم القوم الذين يستحقون النجاة على حد تفكيرهم. (Assassin) و (Space War) نموذج عن هذه الألعاب، فالأولى"Assassin" تتحدث عن دمار أصاب العالم، وعن إختيار شخص من قبل المخلوقات الفضائية لينقذ العالم بمساعدتها. وقد ورد في إحدى المشاهد أن الكائنات تقول للاعب "عليك أن تفنى لتخلص البشر وتصبح إلها. أما الثانية "Space War" فهي لعبة حرب تدور بين المخلوقات الفضائية والبشر الغير

صالحين مما يدمر كوكب الأرض فتندفع المخلوقات الفضائية لنقل الصالحين إلى كوكب آخر حتى يعيدوا إعمار الأرض بعد أن إحتلوها.

❖ **نشر فكرة الخوف من الإسلام:** بعد الثورة التي شهدتها إيران وظهور دولة إسلامية قوية ومتمدنة، سعى الغرب إلى تدمير هذه الدولة بتصوير العالم الإسلامي أنه مَعقِل الإرهاب الذي يُشكل خطرًا على إستمرارية العالم، وبالتالي، فلا بد من إزالته بشتى الوسائل. وهذا ما أظهره الغرب في وسائلهم الإعلامية وبرامجهم التلفزيونية وأفلامهم وألعابهم الحركية. إذ تُصوَّر المنطقة الأميركية كمنطقة مستهدفة من قبل الإرهاب النابع من العالم الإسلامي الذي يسعى إلى نشر الخراب. وتُشرّع هذه الألعاب نشر القوات الأميركية حول العالم من أجل دفع خطر الإرهابيين. (Call Of Duty) و(Splinter Cell) نموذج عن هذه الألعاب، الأولى "Call Of Duty" سترد تفاصيلها لاحقًا. أما الثانية "Splinter Cell" فتتكلم عن جماعية إرهابية من العرب تحت إسم (المهندسين) تسعى إلى تدمير أميركا في وقت محدد مما يدفع وكالة الدفاع الأميركية إلى تعيين فريق دفاعي مخصص بهدف إيقاف العد التنازلي، فيجول اللعبين فيمختلف المناطق العربية للوصول إلى رأس المنظمة المعروف ب "مجيد صادق" ليتم القبض عليه.

❖ **نشر خرافة الشريك المزيف لله:** في الماضي البعيد مالت المجتمعات البشرية نحو خرافة الآلهة المتعددة خاصة عند اليونانيين، ولكن فيما بعد أضحت الخرافة أمرًا قديمًا جدًا غير متعارف عليه. إلّا أن العالم الغربي سعى في الآونة الأخيرة إلى إلغاء مفهوم العبودية لله الواحد والأديان السماوية، حيث سعى إلى نشر فكرة الدين المزيف والآلهة الخرافية المعروفة في أساطير اليونان والمصريين، ولجأوا إلى الألعاب والأفلام

والوثائقيات من أجل ترويج هذه الفكرة وزعزعت الإيمان بالله الواحد. هذا الأمر يؤدي إلى فقدان الوعي وضياع الحقيقة والتشتت لدى اللاعب، فيشك في قدرة الدين التوحيدي ويستأنس بالخرافة والأسطورة. (God Of War) نموذج عن هذه الألعاب، والتي يدل إسمها على مضمونها، إله الحرب، كما لو كان هناك إله للحرب وآخر للسلم وآخر للجمال وغيرهم والعياذ بالله. بطل هذه اللعبة هو زيوس الذي فقد زوجته وابنته في إحدى حروبه ليعود للإنتقام إلا أنه لا يميز بين المذنب والبريء ليصير إلها يحدد مصير البشر ويتدرج في الإنتقام ليصل إلى ملكة الآلهة التي تسببت في مقتلهم، فيقضي عليها ويعود إلى قريته حيث يعيش وحيدًا هناك نادمًا على قتل الأبرياء. وقد تضمنت اللعبة العديد من مشاهد القتل العنيفة بالإضافة إلى المشاهد الغير أخلاقية.

- **ترويج الأعمال الغير الأخلاقية**: تدفع هذه الألعاب اللاعب إلى تجاهل القيم الأخلاقية، فيتناسى قبح الذنب عند التوجه نحو إشباع حاجاته، وفقًا للثقافات الغربية التي تتجاهل الدين والمعارف الالهية، فيتجرد الإنسان من القيم كالشجاعة واحترام الغير والمقاومة والروابط العائلة. كما يتفشى الفساد والتسلط على الغير من دون وجه حق، إضافة إلى السرقة السهلة والإنحلال الأخلاقي والجنسي ونشر الكذب والحيل. وقد يتخذ اللاعب من شخصيات اللعبة النموذج والقدوة. (GTA) نموذج عن هذه الألعاب. "سترد تفاصيلها لاحقًا".

- **الترويج للصهيونية والماسونية**: ظهرت الماسونية في مصر سابقًا وبعدها وفي معتقدات اليهود، كما. ولاحقا ظهرت لاحقًا في أوروبا، وتشكلت بعدها الجماعات الماسونية لتنتشر في معظم المناطق عالميًا، فأضحت عنوانًا لكسب القدرة الفردية في العالم. وانتشر بساط الكفر هذا، خاصة مع تأسيس دولة أميركا،

فأصبحت الماسونية جزءًا مهمًا للترويج له في الأفلام والألعاب والوثائقيات، فبتنا نرى شعارات ونقوش الماسونية معلقة على الجدران في مراحل اللعبة فتظهر الماسونية كحبل نجاة الأفراد من الأخطار المحدقة في العالم. (Tekken) نموذج عن هذه الألعاب.

❖ **زعزعة الإيمان الديني**: من المتعارف عليه أن البشر عادة ما ينتخبون برنامجًا خاصًا للسير به في حياتهم اليومية، فنجد الرقابة النفسية تقع بين البرنامج الإلهي والبرنامج الشيطاني لنجد أنفسنا في مقارنة بين الدين السماوي الذي شرعه الله والدين الأرضي الذي شرعه البشر، وهذا ما يتم إستغلاله في الأفلام والألعاب حيث يتم الإستهزاء بالدين والقدرة الإلهية في مقابل الذات والقدرة البشرية. فنجد الله في بعض الألعاب قد يشارك في اللعبة وأن الدين هو وسيلة للهيمنة والظلم. ومع مرور الوقت في اللعب يجد اللاعب نفسه كالله فهو من يحدد مصير الناس إما الحياة أو الموت فيصبح الدين هو صنيعة الإنسان المادي في عالم الظلم النابع من الله من وجهة نظر اللعبة.(White And Black) نموذج عن هذه الألعاب، وتتكلم عن عائلة صغيرة كانت تعيش في جزيرة قبل أن تتواجد الآلهة وبينما كانوا قرب البحر يتعرض إبنهم للغرق مما يدفع الأبوين بالإستنجاد بأي كان لإنقاذ إبنهما، فينزل شهب من السماء إلى الأرض ليتجسد بيد كبير تنقذ الولد من الغرق وفي ذلك إشارة عن كيفية ولادة الآلهة، وهنا تقوم العائلة والقبيلة التي يعيشون بينها باعتبار هذه اليد آلهة وعكفوا على عبادتها. اللاعب هو المتحكم بهذه اليد وكيفية استعمالها لبناء القرية بمساعدة ملاك الخير من جهة والشيطان من جهة أخرى، ويملك اللاعب حرية اختيار تأييد أي من الطرفين.

❖ **الترويج لعبادة الشيطان:** إن مسألة وجود الخير والشر في العالم يخلق فكرة أن العالم مقسم إلى قطبين أولهما تحت حكم الله والآخر تحت حكم الشيطان مما يسلط الضوء على نواقص الإنسان وعجزه وتفرد الله بالمعرفة وهذا ما يدفع الإنسان إلى إنتظار القوى الشيطانية لتساعده في بسط سيطرته مما يروج القسوة والتحرر الجنسي وهذا ما تسعى إليه هذه الألعاب من اللجوء للشيطان والتحرر من قيود الله فينتشر الشرك والسحر والشعوذة للانتصار على الأعداء وبسط سيطرة الشيطان. (Constantine) و (Infernal) نموذج عن هذه الألعاب. أما الأولى "Constantine" تتكلم عن شخص رفضته الجنة ورحبت به النار وشياطينها، والأرض تحتاجه للتخلص من الدمار المنتشر فوقها، وهنا تمنحه الشياطين القوة لإنقاذ الأرض، وهنا كلمة تتكرر على لسان اللاعب طوال اللعبة (أعيش بلا إيمان). أما الثانية "Infernal" فتقوم على البطل الذي يحاور الشيطان للحصول على القوة الخارقة، هذه القوة تُكتسب من النار ليبدأ الصراع بين الخير والبطل الذي إمتلك القوى الشيطانية لتكون الغلبة له.

❖ **نماذج من الالعاب المتداولة :**

➢ **Call Of Duty**: تهدف هذه اللعبة إلى إظهار الخوف من الإسلام وأعماله الإرهابية.

تروي أحداث اللعبة حصول إنقلاب في النظام السعودي وإنشاء حكومة معارضة للدولة الأميركية، مؤسس هذه الدولة هو ياسر الفلاني وهو أحد المطلوبين عالميًا ومحكوم عليه بالإعدام. نرى في اللعبة أن عمران، أحد المبارزين المسلمين اللذين شكلوا جبهة ضد النظام الإستكباري، يسعى خلف الجنود الروس مما أعطى الذريعة للأميركيين بالدخول إلى أذربيجان وروسيا لمواجهته. وبعدها دخلوا إلى العراق ومناطق أخرى في الشرق الأوسط لدرء خطر هذه المنظمات.

- **Counter Strike**: تهدف هذه اللعبة إلى إظهار الخوف من الإسلام والإشتباك مع الإيرانيين.

يحارب اللاعب في هذه اللعبة الإرهاب المنتشر في مختلف المناطق، هناك حيث نجد بعض الرموز الإسلامية منقوشة على الجدران، إضافة إلى أن المباني تشبه العمران الإسلامي من مساجد ومنارات وقباب. أما وجوه الإرهابيين فتشبه الوجوه العربية فتراهم يرتدون الأقنعة القرمزية، وبعد قتلهم تقترب منهم الكاميرا لترى وجههم بوضوح. وعند نهاية اللعبة، تكتشف بشكل تلقائي أن المسلمين هم الإرهابيون وأن إيران هي الداعمة لهذا الإرهاب الإسلامي.

- **The Sims**: تهدف هذه اللعبة إلى الترويج للحرية المطلقة والإستئناس بالذنب.

تسعى هذه اللعبة الى ترويج النمط المعيشي الأميركي. تبدو هذه اللعبة في ظاهرها تمنح اللاعب حرية الإختيار في كيفية تمضية الوقت إلا أنها في باطنها ترغم اللاعب بالتقيد بالنمط الأميركي كشرط أساسي وذلك للإستمرار باللعبة والتطور فيها.

من اللأمور المهمة في هذه اللعبة:

- إلغاء الدين من الحياة اليومية
- نشر التلذذ بالذنب مع إهمال قبحه وأثره.

في الأجزاء الأولى لسلسلة هذه اللعبة، لم يكن بمقدور اللاعب أن يشارك الآخرين حياتهم، فكل يلعب على حدى. ولكن في التحديث الأخير بات يستطيع اللعب مع جيرانه وأقاربه مما جعل بساط الذنب الوهمي

يتسع. من الأضرار المهمة لهذه اللعبة هو تطبيق فلسفة الغاية تبرر الوسيلة، وكما ذكرنا أن هذه اللعبة تنشر الذنب بقالب جميل وتظهر التحرر الجنسي بكل تفاصيله مع إهمال قبح هذه التصرفات الغير أخلاقية.

- **Battle field**: تهدف هذه اللعبة إلى إضهار النزاع اللامتناهي مع الإيرانيين.

يُظهر نص اللعبة الصراع بين الجنود الأميركيين والجنود الإيرانيين والروس للبحث عن رجل يدعى سليمان، هذا الرجل يمتلك ثلاث قنابل نووية. إن تفاصيل الشخصيات في اللعبة ضعيفة جدًّا واللغة الفارسية التي يتكلمون بها غير متينة مما يسيئ إلى الإيرانيين ويحث على الإستهزاء بهم.

- **GTA**: تهدف هذه اللعبة إلى نشر الفساد الأخلاقي.

إن سلسلة لعبة GTA هي من أكثر الألعاب التي تنشر الفساد الأخلاقي عالميًا. ففي هذه اللعبة يظهر اللاعب البطل أنه يقوم بما يحلو له من من سرقة سيارات ونهب الأفراد وقتل الناس والإتيان بالأعمال الجنسية والغير الأخلاقية والفرار من الراقبة القانونية ورجال الشرطة بطريقة سهلة.

تروج هذه اللعبة للفجور الأخلاقي والقسوة وإهمال الذنب وغيرها من الأمور التي تشكل محور سير اللعبة، مما يؤثر على اللاعب، فينفر من العالم الواقعي رويدًا رويدًا لأنه اعتاد على عالمٍ مجازي أباح له الإتيان بما يريد من دون رقيب أو حسيب.

- **Enter The Matrix**: تهدف هذه اللعبة الى إظهار اليهود بصورة حبل النجاة من فناء البشرية أي المخلصون.

تحكي هذه اللعبة عن مدى التطور الذي وصلت إليه الروبوتات حتى بات ذكاءها يضاهي الإنسان فسعت إلى تدمير النسل البشري، وفي هذه الحالة لا تكمن النجاة إلا بإنسانٍ ذكي وشجاع ومؤمن ذو اعتقاد راسخ وذلك لمحاربة الأعداء وفي هذا الطريق يهدي من حوله ليصل الى النصر.

هذا ما يظهر بشكل جلي في اللعبة، ولكن الملفت فيها أن البطل الذي يشكل محور اللعبة هو يهودي يسعى إلى إظهار معتقدات اليهود في أي مكان يتواجد فيه إذ يصور أن الصهيونية هي عنوان النجاة واستمرارية النسل البشري.

- **Dante's Inferno**: تهدف هذه اللعبة إلى الإستهزاء بالمعتقدات الإسلامية حول الجنة والنار.

لعبة قائمة على تناول الحياة بعد الموت وتركيزها على تصوير الملائكة وطبقات الخطيئة التسع في الحجيم وهي: "النسيان، الشهوة، الشراهة، البخل والإسراف، الغضب والحقد، الإلحاد، العنف، الإحتيال، وآخر الطبقات الخيانة".

تركز هذه اللعبة على أن قتلى المسلمين في الحروب الصليبية هم أهل النار أما أهل الجنة فهم النصارى.

- **Devil may cry**: تهدف هذه اللعبة إلى الإساءة للإسلام.

نجد في هذه اللعبة تشابه بين الستار المعلق على باب الكعبة المكرمة والباب الموجود في اللعبة الذي يحوي قصر الجن.

- **Resident Evil**: تهدف هذه اللعبة إلى إظهار الخوف من الإسلام وأعماله الإرهابية.

تدور أحداث هذه اللعبة حول فيروس مجهول أصاب البشر مما شكل فاجعة إنسانية جعلت من الإنسان كائن متحرك بغير ماهية يفتك بالأشياء من حوله. يتمحور القسم الخامس في اللعبة حول إنتقال هذا الفيروس إلى إحدى المناطق الأفريقية مما دفع النظام هناك إلى طلب يد العون من الأميركيين الذين أرسلوا متطوعًا لإيجاد مضاد لهذا الفيروس. والجدير ذكره أننا نجد في أحد غرف القادة المصنعيين لهذا الفيروس بعض نسخ القرآن.

بالإضافة إلى وجه الشبه بين الأبواب الموجودة في المسجد النبوي والأبواب الموجودة في اللعبة.

بعض الدول التي حظرت مجموعة من الألعاب الإكترونية لأسباب مختلفة[20]:

- **أستراليا:** حظرت الرقابة الأسترالية الألعاب المختلفة التي تؤثر على المستخدم للعبة وذلك بسبب الرعب الزائد والدعوة للممارسة الجنسية والجرائم بأبشع صور وموت الخصم بطريقة فظيعة.
  - Sims 7
  - Cent: Bulletproof 50
  - BMX XXX
  - Silent Home Hell Coming
- **إيران** :منعت إيران من انتشار لعبة Battle Field 3 التي تحتوي على تشجيع الجيش الأمريكي لغزو إيران واحتلال طهران.
- **اليابان:** حظرت الرقابة اليابانية بعض الألعاب الإلكترونية بسبب تشويه صورة الجيش الياباني العسكري في الحرب العالمية الثانية، ومنها لعبة Call Of Duty: World At War.
- **ألمانية:** حظرت الرقابة في ألمانيا الألعاب الإلكترونية التي تعود لحقبة النازية.
  - KZ Manager

[20] ويكيبيديا، الألعاب الإلكترونية.

- Commandos: Behind Enemy Lines

وأيضًا حظرت لعبة Soldier of Fortune: Payback، وذلك لقتل الخصوم في اللعبة بطريقة أليمة ونزيف الدم بشكل قوي ومؤثر.

- **السعودية:** حظرت الدولة السعودية الألعاب المذكورة لقبح مناظر القتل فيها ومضامين الشرك بالله التي تحويها الألعاب.
  - God of War
  - Assassin's Creed
  - Call of Duty 4: Modern Warfare

بالإضافة إلى لعبة Dante's Inferno التي حظرت لأنها تحتوي أفكار مسيئة للإسلام وذلك مثل ذهاب بطل اللعبة للآخرة، وانحياز اللعبة للمسيحيين دون المسلمين، وتصوير اللعبة أن قتلى المسلمين في الحروب الصلبيبة هم في النار وقتلى الصليبيين في الجنة وأيضًا ظاهرة العري وهي ما تعتبرها الحكومة السعودية اساءة للمسلمين بشكل عام.

- **الإمارات:** حظرت الإمارات لعبة Dante's Inferno أيضًا للأسباب ذاتها وكذلك ماليزيا سارت على خطى الإمارات بحظر تلك اللعبة بعد ذلك.
- **كوبا:** منعت الحكومة الكوبية ادخال شريط اللعبة Call of Duty : Black Ops بسبب طريقة اللاعب لقتل الزعيم الكوبي فيديل كاسترو بإطلاق النار بمسدس على جبهته.

الخلاصة:

يمكن خلاصة بحث الالعاب الالكترونية في الآتي:

1- الالعاب الالكترونية كانت ومنذ نشأتها وسائل بأيدي المصنعين يستخدمونها للترويج للقيم والافكار التي يريدونها والتي ارادوا غزو الآخرين بها لتحقيق ما لديهم من آمال وطموحات وبالتالي يمكن القول ان وجودها ليس بريئاً وليس بعيداً عن الاهداف الاستعمارية.

2- يتعلق الاطفال لا بل الكبار احياناً بهذه الالعاب نتيجة ما تحمله من مضامين معقدة ومتماسكة وجمال في الاخراج والانتاج والصور وما شابه ذلك. وفي هذا الشأن تبرز اول ملامح الحرب الناعمة التي تُشن على الآخرين.

3- تركز اغلب هذه الالعاب على مجموعة من المضامين التي يجب الالتفات اليها والوقوف عندها ومن ابرزها:

أ- الاساءة للاديان وخاصة الاسلام ومعتقداته.

ب- الترويج للامريكي بكافة مكوناته الفكرية بدءً من الحضارية الى انماط الحياة وطريقة الاستهلاك الى رؤيته الفكرية للامور الاخرى امثال تمكين المرأة وحل النزاعات وحقيقة القيم.

ت- تمتلك هذه الالعاب ابعاداً عملية اذ يراد منها اجراء اختبارات محددة والوقوف على النتائج حيث يتم التركيز على اختبار الحرب والمعارك لمعرفة العقبات وبالتالي الاستفادة من افكارهم وحلولهم. وهذا يؤدي بشكل مباشر الى اجراء عملية استقطاب واسعة.

ث- الترويج للافكار الباطلة والمنحرفة امثال عبادة الشيطان وانكار القدرة الالهية وغيرها...