

## تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر باور کودکان

سیده طاهره موسوی\*

### مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک هم‌بازی الکترونیکی، در بین کودکان از جاذبه ویژه‌ای برخوردار هستند. کودک، به دلیل نداشتن توانایی تشخیص و تمییز، هر نوع تفکری را به‌عنوان واقعیت، باور و ارزش می‌پذیرد؛ از این رو بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای با بهره‌جستن از عناصر ساخت بازی، به تخریب باورها و ارزش‌های دینی کودکان پرداخته‌اند تا با تعریف عقاید جدید و تغییر زمینه اعتقادی کودکان به‌ویژه کودکان شیعه، پیام و اندیشه‌های شیطانی خود را به‌صورت یک ارزش، در باور آن‌ها نهادینه کنند.

باوجود نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای در ایران،<sup>۱</sup> بسیاری از کودکان در سایه غفلت و ناآگاهی والدین و مربیان، به انجام بازی‌های فراتر از سن خود مشغول هستند. اگرچه بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت جسمی، روانی، فرهنگی و هویتی کودک تأثیرات مثبت و منفی فراوانی دارند، در این مقاله صرفاً تأثیرات

---

\* پژوهشگر.

۱. ن.ک. شریعت، «رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی: مطالعه‌ای به روش دلفی»، ص ۱۵.

منفی آن‌ها مورد بررسی قرار می‌گیرد و به تحلیل برخی از بازی‌هایی که هرچند بر اساس نظام رده‌بندی سنّی بازی‌ها، برای نوجوان یا جوان ساخته شده است، ولی اعتقادات کودکان را مورد تخریب قرار می‌دهند، پرداخته می‌شود.

### تأثیر بازی بر کودکان از دیدگاه اسلام

بازی به‌عنوان نیاز طبیعی و نشان پویایی و سلامت کودک، مؤلفه مهمی است که چشم‌پوشی از آن در فرآیند تربیت صحیح کودکان جایز نیست. بررسی دیدگاه اسلام درباره پیامدهای مثبت و منفی بازی، مستلزم توجه به تأثیر آن بر ابعاد تربیتی کودکان است؛ زیرا «دغدغه اصلی اسلام تربیت انسان و ارائه جهان‌بینی است». <sup>۱</sup> از نظر اسلام، کارکردهای پنهان و آشکار بازی و اسباب‌بازی به‌عنوان ابزاری کارآمد برای تربیت جسمی، عقلانی، عاطفی و اجتماعی کودک قابل برنامه‌ریزی است. پیامبر اکرم صلی الله علیه و آله همواره به والدین توصیه می‌فرمود: «هفت سال، فرزندت را به بازی فراخوان».<sup>۲</sup>

در منظر اسلام، بازی یکی از نیازهای اساسی و مؤثر در رشد کودک است و هیچ‌گاه نباید کودک را از آن منع کرد. پیامبر گرامی اسلام صلی الله علیه و آله از کنار کودکانی که مشغول خاک‌بازی بودند عبور می‌کرد. بعضی از اصحاب آنان را از بازی نهی کردند. آن حضرت فرمود: «بگذارید بازی کنند، خاک چراگاه کودکان است».<sup>۳</sup> اعضای خانواده به‌ویژه پدر و مادر باید کودکان را در انجام بازی‌ها همراهی کنند؛ همراهی آنان علاوه بر همدلی و تربیت عاطفی منجر به القای حس عزت‌نفس به کودکان می‌شود.<sup>۴</sup>

۱. شجاعی، بررسی پیامدهای تربیتی، ص ۲۵.
۲. قمی، سفینه البحار، ج ۸، ص ۵۷۹.
۳. هیشمی، مجمع الزوائد، ج ۸، ص ۱۵۹.
۴. ر.ک. مجلسی، بحار الانوار، ج ۴۳، ص ۲۷۱.

بازی، کودکان را سرشار از نشاط می‌کند و همین امر در تربیت عاطفی آنان بسیار مؤثر خواهد بود؛<sup>۱</sup> از این رو بازی به‌عنوان ابزاری مهم برای تربیت و فراگیری مهارت‌ها است و باید مورد اهتمام جدی قرار بگیرد. امروزه بازی‌های رایانه‌ای جای بازی‌های واقعی کودکان را گرفته است. بازی‌سازان درصدد هستند که از طریق القانات بازی‌ها به مقاصد خود؛ یعنی تخریب روان، جسم و اعتقادات بازی‌بازان در کشورهای مختلف به‌ویژه کشورهای مسلمان برسند.

### مبارزه با عقاید اسلامی

شرکت‌های سازنده بازی‌های رایانه‌ای برای مبارزه با اعتقادات اسلامی بازی‌بازان، در وهله اول اصول دین را مورد هدف قرار داده و به نفی توحید، معاد، عدالت و توهین به نبوت و امامت پرداخته‌اند که در ادامه مورد بررسی قرار می‌گیرد.

#### ۱. نفی توحید و رواج شرک

اصل توحید به‌عنوان پایه و اساس دیگر اعتقادات اسلامی در بسیاری از بازه‌های رایانه‌ای، مورد هدف قرار گرفته است؛ زیرا تضعیف این اصل، موجب ایجاد تردید در دیگر مؤلفه‌های اندیشه کودک و تخریب باور وی می‌شود.

محتوای داستانی برخی از بازی‌های رایانه‌ای، پنهان یا آشکار، مفهومی مادی از خداوند به کودک ارائه می‌کند. خدایی که با ویژگی‌هایی همچون جابه‌جایی، محدودیت، ناتوانی و ضعف توصیف می‌شود و قدرتش - به دلیل وابستگی به بندگانش - از طریق افزایش تعداد آنان افزایش می‌یابد؛ خدایی که از شیطان

---

۱. بهشتی و منطقی، «بررسی نقش بازی در تربیت کودک از دیدگاه قرآن و سنت معصومین (علیهم‌السلام)»، ص ۹۵.

به‌عنوان مشاور بهره می‌برد. برای ایجاد تردید در ذهن کودک دربارهٔ یگانگی خداوند، رواج شرک و نیز باهدف ایجاد شبهه در مورد مفهوم متعالی «لا اله الا الله»، در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، چندخدایی و مرگ خدایان تبلیغ می‌شود.<sup>۱</sup>

## ۲. نفی عدالت خداوند

اولین و مهم‌ترین پیامد نفوذ افکار اومانستی در بازی، ایجاد حس بی‌اعتمادی به خداوند است. مثلاً در مجموعه بازی‌های «خدای جنگ»<sup>۲</sup> خدایان موجوداتی دروغ‌گو، خائن، ستمگر، ترسو و ضعیف نمایش داده می‌شوند.<sup>۳</sup> این‌گونه بازی‌ها باعث می‌شوند کودک که ذهنش ناتوان از کشف علت بسیاری از اتفاقات و سرنوشت‌هاست، در موارد فراوانی اتفاقات پیرامون خود را به بی‌عدالتی و ظلم خدا تفسیر کند و ناخودآگاه، پاکی و منزه بودن خداوند، در پس‌زمینهٔ ذهنش تخریب شده و خدای عادل در نظر او به خدای ظالم تعریف شود.<sup>۴</sup> نپذیرفتن تقدیر الهی توسط یکی از شخصیت‌ها در بازی خدای جنگ، دلیل دیگری بر بی‌عدالتی خداوند در پیش‌زمینه‌های ذهن کودک ایجاد می‌کند.<sup>۵</sup>

با توجه به اینکه «کودک باید نسبت به آنچه از اعتقادات یاد گرفته، احساس و عاطفه پیدا کند تا آموزش او تکمیل شود»،<sup>۶</sup> انتقال مفاهیم نادرست و

۱. ر.ک. بازی‌های رایانه‌ای *God of War* و *Gods*.

2. *God of War*.

۳. بلالی، «ناگفته‌های داستان بازی سری *God of War*»، موجود در: [www.guard3d.com](http://www.guard3d.com).

۴. ن.ک. مقاله «کاشتن بذر کفر در ذهن مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای / بازی «گادز»  
رخنه‌ای در خداپاوری»، موجود در: [www.seraj24.ir](http://www.seraj24.ir).

۵. ن.ک. بلالی، «تحلیل بازی *God of War*»، موجود در: [www.vgpostmortem.blogfa.com](http://www.vgpostmortem.blogfa.com).

۶. باهنر، «تعلیم و تربیت و دنیای ناشناخته دینی کودکان»، ص ۲۲۴.

غرض ورزش‌ها طراحی و سازندگان چنین بازی‌هایی، باعث می‌شود کودک خداوند را دوست نداشته باشد. کودک بر اساس آنچه در کنش و واکنش‌های شخصیت‌های بازی مشاهده کرده، آموخته است که با روی دادن هر اتفاق یا مشکلی در زندگی، می‌توان نسبت به خداوند حس تنفر پیدا کرد و با او عناد ورزید.

### ۳. قداست‌زدایی از نبوت

شناخت کودکان از پیامبر و مفهوم پیامبری، از یک تلقی خام آغاز می‌شود و به تدریج به سوی برداشتی قوی سوق پیدا می‌کند. کودکان تا ۹ سالگی پیامبر را فردی خوب، مفید، پارسا و نیکوکار می‌دانند. در ۹ تا ۱۳ سالگی بهره‌مندی پیامبر از معجزه و بالای ۱۳ سال معنای منجی بودن و رسالت پیامبر را درک می‌کنند.<sup>۱</sup>

هدف بازی‌سازان بازی‌های رایانه‌ای، قداست‌زدایی از مقام پیامبران و ویران ساختن شأن و عظمت آن‌ها در ذهن کودکان است؛ از این‌رو در بازی «جنگ پیامبران»، جنگ و کشتار بین پیامبران به‌ویژه جنگ بین حضرت محمد صلی الله علیه و آله و حضرت عیسی علیه السلام را به نمایش گذاشته‌اند و کودک بازیگر ناگزیر است در جایگاه پیامبران به نبرد و خونریزی بپردازد.<sup>۲</sup> همچنین در بازی «سیاه‌وسفید» برای توهین به شأن و ویژگی خاص انبیا، بازی‌باز (کودک) برای حل مشکلات مردم، معجزه کرده و گرفتاری‌های آن‌ها را برطرف می‌کند.

به تصویر کشیدن چهره‌ای جنگ‌افروز از پیامبران بزرگ الهی، نه تنها کودکان را به پارسایی، خوش‌رفتاری و بی‌گناهی پیامبران بدبین می‌کند بلکه آنان را افرادی

۱. باهنر، «تعلیم و تربیت و دنیای ناشناخته دینی کودکان»، ص ۲۲۰.

سرشار از روحیه ستمگری، جنگجویی و قدرت طلبی در نظر او جلوه می دهند. قداست زدایی از مفهوم «معجزه» در بازی سیاه و سفید موجب می شود کمک خداوند به پیامبر و بهره مندی از نشان مخصوص پیامبران، امری آسان و قابل انجام توسط هر فردی قلمداد شود و سلب اعتماد کودکان به مقام پیامبران را در پی داشته باشد.

در نهایت، بازی های رایانه ای موجب ایجاد تردید در ذهن کودک درباره مفهوم رسالت پیامبران می شود؛ زیرا تولیدکنندگان این بازی ها می کوشند پیامبران را افرادی ظالم، قدرت طلب و فاقد نشانه ویژه از سوی پروردگار نشان دهند که از صلاحیت لازم برای هدایت و نجات بخشی انسان ها برخوردار نیستند.

#### ۴. قداست زدایی از امامت

خداوند متعال در آیات ۲۴ و ۲۵ سوره ابراهیم چنین فرمود: «أَلَمْ تَرَ كَيْفَ صَرَبَ اللَّهُ مَثَلًا كَلِمَةً طَيِّبَةً كَشَجَرَةٍ طَيِّبَةٍ أَصْلُهَا ثَابِتٌ وَفَرْعُهَا فِي السَّمَاءِ \* تُؤْتِي أُكْلَهَا كُلَّ حِينٍ بِإِذْنِ رَبِّهَا وَ يَصْرِبُ اللَّهُ الْأَمْثَالَ لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ؛ آیا ندیدی خداوند، چگونه مثل زده است؟ سخن پاک را مانند درختی پاک که ریشه اش استوار و شاخه اش در آسمان است، قرار داده است. هر دم به اراده الهی، میوه اش را می دهد و خداوند برای مردم، نمونه ها را یادآور می شود، شاید که پند گیرند». امام صادق علیه السلام در تفسیر آیه مزبور می فرماید: «أصلها رسول الله صلى الله عليه وآله و فرعها أمير المؤمنين عليه السلام و الحسن و الحسين ثمها و تسعة من ولد الحسين أغصانها و الشيعه و رقبها؛ پیامبر خدا صلى الله عليه وآله ریشه آن، امیر مؤمنان تنه آن، حسن و حسین، میوه آن و نه نفر از فرزندان حسین، شاخه های آن و شیعیان، برگ های آن هستند»<sup>۱</sup>.

۱. شیخ صدوق، کمال الدین و تمام النعمة، ص ۳۴۵.

این حدیث، بدان معناست که خاندان قرآنی پیامبر، ریشه‌دارترین، پایدارترین، خدمت‌گزارترین و مفیدترین خانواده‌های جامعه بشری هستند.<sup>۱</sup> یکی دیگر از مهم‌ترین تردیدهای موجود در بازی‌ها، تردید نسبت به مفهوم والا و ارزشمند «امامت» است تا بازی‌باز با جدا شدن از مسیر امامت، از هدایت و رستگاری‌ای که خداوند از رهگذر این حقیقت آسمانی فراروی انسان نهاده، دور و به تباهی و فساد دامن‌گیر دچار شود.

برای نمونه در بازی رایانه‌ای «شوالیه نامیرا»<sup>۲</sup> که در کشور اسکانندیناوی انجام می‌شود، تمام نام‌های شخصیت‌های بازی، به جز یک اسم؛ آن‌هم نام «فاطمه مقدس»، اروپایی انتخاب شده است. فاطمه<sup>۳</sup> پس از بستن قرارداد با شیطان، با استفاده از خون او اقدام به خلق درختی مقدس<sup>۴</sup> می‌نماید. درختی که میوه‌های<sup>۵</sup> آن جاودانگی، سعادت نسل بشر و رهایی از همه دردها و سختی‌ها را باعث می‌شود، اما با ادامه بازی در انتهای داستان، معلوم می‌شود نه تنها نیت فاطمه از خلق درخت، خیر نبوده بلکه درخت مقدس و میوه‌های آن، مایه گسترش شر و پلیدی در میان بشریت هستند.<sup>۶</sup>

با اندکی توجه در سیر داستان بازی، این واقعیت آشکار می‌شود که طراحان این بازی، با استفاده از شخصیت‌ها و نام‌گذاری‌هایی که کاملاً آگاهانه و حساب‌شده صورت گرفته است، مفهوم بنیادین شیعه را مورد هجوم قرار داده‌اند.

---

۱. محمدی ری‌شهری، *کرائم قرآن در فضائل اهل بیت* علیهم‌السلام، ص ۲۸۷ - ۲۸۹.

2. Undead Knights.

۳. در جریان بازی، بارها از فاطمه با عنوان «فاطمه مقدس» (saint fatima) نام برده شده است.

۴. در جریان بازی بارها «درخت مقدس» (holy tree) به کار برده شده است.

۵. میوه درخت مقدس (fruit of the holy tree).

۶. بلالی، مقاله «تحلیل بازی *Undead Knights*»، موجود در: [www.vgpostmortem.ir](http://www.vgpostmortem.ir).

این ترفند سخیف، علاوه بر تقدس‌زدایی از اعتقادات ناب اسلامی، از یکسو موجب تردید و تعارض نسبت به عصمت حضرت زهرا و امامان معصوم علیهم‌السلام، مفهوم امامت، آینده دنیا و موعودگرایی در اذهان گروهی از کودکان و نوجوانان مسلمان می‌گردد و از سوی دیگر عامل گسترش حس نفرت و اسلام‌ستیزی درون کودک و نوجوان غیرمسلمان می‌شود.

در بازی Undead Knights و بسیاری از بازی‌های دیگر، مفهوم ظهور حضرت مهدی عجل‌الله‌فرجه و موعودگرایی مورد تحریف و تخریب قرار گرفته است. سازندگان بازی‌های رایانه‌ای در بازی‌هایی که با محوریت سبک آخرالزمان دینی تولید کرده‌اند، غالباً محل حضور دشمنان نابودکننده جهان را مسجد و یا محل‌هایی که نمادهای اسلامی در آن به‌کاررفته است، انتخاب می‌کنند و فرد «منجی» که عمدتاً سربازی از ارتش آمریکا یا انگلیس و به‌عنوان پلیس صلح جهانی شناخته می‌شود، پس از مبارزه با اهریمنان یا تروریست‌ها (که اغلب مسلمان هستند) و نجات دنیا، در مکان‌هایی با طرح و شکل کلیسا، جشن پیروزی می‌گیرد. چنین بازی‌هایی «این مفهوم را به ذهن کاربر القا می‌کند که مسیحیان، عامل آرامش، صلح و مودت و اسلام، عامل خشونت و ناآرامی است».<sup>۱</sup>

برای نمونه، بازی رایانه‌ای «جهنم خلیج فارس» یا بازی «یا مهدی» برای شرطی کردن کودکان و نوجوانان در مقابل شعار الله‌اکبر و نام مهدی و به‌منظور ایجاد تنفر نسبت به این دو حقیقت بزرگ اسلامی و شیعی طراحی شده است. در این بازی، به کودک آموخته می‌شود که بی‌توجهی به شعار الله‌اکبر، غفلت از «یا

۱. ن.ک. بازی سام ماجراجو؛ حقوق‌وردی طاقانکی، مقاله «مهدویت غرب و بازی‌های رایانه‌ای»، ص ۲۲؛ برزگر و لعل علیزاده، «جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز و پدافند غیرعامل»، ص ۱۱۰.



مهدی»، مبارزه با مدافعان این شعار و همچنین غفلت از گویندگان شعار، مساوی با کشته شدن یا از دست دادن امتیاز یا خارج شدن از بازی است.<sup>۱</sup> آری، کودکی که روزهای زیادی، خود را به این بازی مشغول کرده است، با شنیدن الله‌اکبر و یا مهدی، خاطره تلخ استرس‌ها، ترس‌ها و نفرتی که در طول بازی نسبت به دشمن داشته است، در جانش زنده می‌شود. بدیهی است این روش کینه‌افکنی در دل کودک، موجب وارد آمدن زیان‌های جبران‌ناپذیری به روح و روان و نیز اعتقادات وی می‌شود.

### ۵. معاد زدایی

برخی از بازی‌های رایانه‌ای، حیات را منحصر در زندگی دنیا نشان داده و بهشت و جهنم را نفی می‌کنند؛ به‌گونه‌ای که کودک بازی‌باز، پس از مردن، با نیستی و نابودی مواجه می‌شود.<sup>۲</sup> در این صورت، مفهوم خدای مهربان و محبت‌کننده، در ذهن کودک، به خدای نابودکننده تبدیل می‌شود. پی‌ریزی مفهوم نابودی و نیستی در افکار کودکی که هنوز تصویر درست و روشنی از مرگ ندارد، موجب بروز احساس ترس نسبت به آینده و بدبینی و تردید به خداوند می‌شود. باورمندی به معاد، منجر به ایجاد شوق برای تحکیم باورها، یادگیری احکام و معارف اسلامی، دور شدن از گناه و رعایت امور اخلاقی می‌شود. از طرفی نبود اعتقاد به معاد نیز علاوه بر اینکه انگیزه‌های کودک را از قرارگیری در صراط مستقیم بازمی‌دارد، منجر به سقوط وی در فرهنگ غرب؛ یعنی اصالت لذت و آزادی، دوری از مسیر هدایت و تخریب باور توحیدگرایی می‌شود.<sup>۳</sup>

۱. برزگر و لعل‌علیزاده، «جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز و پدافند غیرعامل»، ص ۱۰۸.

۲. ن. ک. بازی‌های HEEL GATE TWO و Last Light Metro ۶.

۳. ن. ک. «هدف بازی‌های رایانه‌ای تخریب اعتقادی کودکان است»، موجود در:

## نفرت افکنی

یکی دیگر از روش‌های تخریب اسلام و اعتقادات اسلامی، نفرت افکنی در دل مسلمانان و پیروان دیگر ادیان نسبت به ائمه معصومین علیهم‌السلام است. گزارش‌های تاریخی بیانگر این نکته است که این روش در صدر اسلام نیز مورد استفاده دشمنان آیین آسمانی اسلام قرار گرفته است. معاویه برای نفرت افکنی و قرار دادن بذر کینه در دل مردم شام به ویژه کودکان، دستور می‌داد کارگزارانش به نام او به کودکان شامی بره هدیه می‌کردند و بعد از گذشت مدت زمانی که کودکان با بره‌ها انس گرفته و به آن‌ها علاقه‌مند می‌شدند، دست‌نشانده‌های حکومت، شبانه بره‌ها را می‌ربودند؛ و این کار را به حضرت علی علیه‌السلام نسبت می‌دادند.<sup>۱</sup> به عبارت دیگر همین نیرنگ‌ها سبب شد سال‌ها امام علی علیه‌السلام را در نماز و بر فراز منبرها لعن و ناسزا گویند و اهالی شام در واقعه خونین کربلا، کینه‌ها و عقده‌های کهنه چندین ساله‌شان را به بدترین شکل ممکن آشکار کنند.

در بازی‌های رایانه‌ای نیز با به‌کارگیری هنرمندانه تکنیک‌ها و ترفندهای گوناگون در محتوای داستان، نمادپردازی‌ها و... از حيله نفرت افکنی نسبت به اولیای دین علیهم‌السلام استفاده می‌شود. طراحان این بازی‌ها برای شکستن حریم عصمت معصومین علیهم‌السلام از روش‌های مختلفی از جمله منتسب کردن گروه‌های تروریستی - که اکثراً نمادهای مسلمانان را به همراه دارند - به پیامبر اکرم صلی‌الله‌علیه‌وآله‌وسلم و حضرت علی علیه‌السلام بهره می‌برند. آنان برای آشفته کردن افکار کودکان و ایجاد تردید نسبت به هویت دینی خود و همچنین قبح‌شکنی و به وجود آوردن نفرت نسبت به نام مقدس پیامبر صلی‌الله‌علیه‌وآله‌وسلم نام‌ها و لقب‌های آن حضرت<sup>۲</sup> را بر روی شخصیت‌های منفی

۱. عابدینی، «روان‌شناسی مکارانه معاویه در تقابل با علی علیه‌السلام»، سایت پژوهه، در:

www.pajooh.e.ir.

۲. در بازی «آی جی آی» کاربر باید دو تن از رهبران گروه تروریستی شورشی نورستان را به قتل برساند. اولین هدف وی در این عملیات شخصی به نام احمد و هدف بعدی شخصی به نام

و تروریست می‌گذارند.

کمپانی‌های ساخت بازی به‌منظور رسیدن به اهداف شومشان و برای کاشت کینه نسبت به مولا علی علیه‌السلام از ترفندهایی چون نوشتن نام حضرت در نماد پرگار و گونیا<sup>۱</sup> و در لوگوی پرچم گروه‌های تروریستی و قاتل،<sup>۲</sup> طراحی نام آن حضرت به همراه عبارت دعای «**نَادِ عَلِيًّا مَظْهَرَ الْعَجَائِبِ**»<sup>۳</sup> در بسیاری از مکان‌های استقرار گروه تروریستی و نیز طراحی حدیث «**أَنَا مَدِينَةُ الْعِلْمِ وَعَلِيٌّ بَابُهَا**» در قرارگاه گروه تروریستی نابودکننده جهان،<sup>۴</sup> استفاده کرده‌اند. همچنین برخی از سازندگان بازی برای قداست زدایی از بانوی بزرگ اسلام، حضرت فاطمه علیها‌السلام در بازی‌های خود به‌طور سخیفی به ساحت آسمانی ایشان اهانت روا داشته‌اند.<sup>۵</sup>

---

محمدامین است. (حق وردی طاقانکی، مقاله «**توهین به پیامبر صلی‌الله‌علیه‌وآله‌وسلم در بازی‌های رایانه‌ای:**

**زنجیره پلید**»، ص ۷۲)

۱. ن. ک. بازی اساسین کرید.

۲. برای مثال در بازی Assassins creed بازی‌باز به‌عنوان قاتل فرقه اسماعیلیه در پی کشتن مسیحیان و مسلمانان است و نام حضرت علی علیه‌السلام در لوگوی پرچم این فرقه قرار داده شده است.

۳. ن. ک. بازی اساسین کرید.

۴. ن. ک. بازی سام پرسپولیس.

۵. در بازی‌های Undead Knights باینکه بازی در کشور اسکاندیناوی اتفاق می‌افتد از زنی خون‌ریز و ظالم به نام فاطمه مقدس یاد می‌شود و به شجره طیبه نیز اهانت می‌شود. (بلالی، «**تحلیل بازی Undead Knights**»، در: [www.vgpostmortem.ir](http://www.vgpostmortem.ir)) همچنین در بازی شاهزاده ایران، از جنی به نام زهرا به‌عنوان شاهزاده بازی و در نسخه‌های بعدی از جنی به نام راضیه نگهبان آب و در نسخه Prince of Persia 2008 هم از نام فاطمه زهرا بارها در لوگوی بازی استفاده شده است. مسلماً حضرت فاطمه زهرا (س) یکی از باشرف‌ترین و مقرب‌ترین آفریده‌ها نزد خداوند است. با ترفندی که سازندگان این بازی بکار برده‌اند، به‌طور غیرمستقیم مقام و جایگاه این حضرت را تا حد یک جن پایین آورده و ایشان را آن‌گونه که خواسته‌اند به نمایش گذاشته‌اند. بی‌شک این نوع از قبح‌زدایی آغازی است برای اینکه دشمنان اسلام و شیعیان بتوانند در آینده راحت‌تر و آزادانه‌تر دست به توهین‌های دیگر خود بزنند؛ صادقی‌جو، مقاله «**تحریف‌های تاریخی و توهین‌های مذهبی در شاهزاده ایران**»، در:

### حس بیزاری نسبت به سایر مقدسات اسلام

بازی‌سازان برای ایجاد حس انزجار نسبت به سایر مقدسات اسلامی، با بهره‌گیری از ظرافت‌ها و ویژگی‌های روانی و پرجاذبه برای کودکان (رنگ، شکل، نماد) گاه پنهان و گاه کاملاً آشکارا به مقدساتی چون قرآن کریم، اذان، صلوات، کعبه، مسجد و... توهین کرده‌اند.<sup>۱</sup>

### زشت‌نمایی نمادهای اسلامی و ترویج نمادهای ماسونی

در بازی‌های رایانه‌ای که اساس آن بر ضدیت و عناد با اندیشه تشیع بنا شده است، اکثراً مساجد و یا مکان‌هایی که آراسته با طرح‌ها و نقش‌های اسلامی، نمادهای برخاسته از نام پیامبر ﷺ، امام علی علیه السلام و احادیث مشهور و... است، به‌عنوان مقررورریست‌ها، دشمنان، نابودکنندگان جهان و اهریمنان معرفی گردیده است.

از سویی در بسیاری از بازی‌ها غالباً قرارگاه منجی صلح جهانی، لبریز از نمادهای ماسونی<sup>۲</sup> و شیطانی است؛ بنابراین مقرر کودک بازی‌باز، آرامشگاه و پناهگاه وی به حساب می‌آید و موجب برقراری ارتباط عاطفی و ایمن با نمادهای ماسونی موجود در آنجا می‌شود. از آنجاکه کودک در هنگام نبرد با حریف (دشمن) خود، با نمادهای اسلامی قرارگرفته در محل استقرار حریف مواجه

۱. ن. ک. بازی‌های رایانه‌ای: IGI. Uncharted 3. Angry Birds. Guitar Hero III: Legends of Rock.

۲. نمادهای ماسونی مانند عدد سی‌وسه، عقاب نماد خدای خورشید مصریان، نقوش اهرام، ستاره شش‌گوش HEXAGRAM، برای اطلاع‌رسانی اعضای درون تشکیلاتی به وجود آمده بودند تا اینکه توسط محققین مسلمان، افکار و آثارشان کشف و ترجمه شد. اغلب آثارشان در طرح‌ها، بناها، پروتکل‌ها، قوانین و نظام‌هایشان به زبان رمز نوشته شده است و از ساختار اصلی آن‌ها اطلاع دقیقی نمی‌توان ارائه داد؛ اما در برخی شئون اجتماع بشری، رسانه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای غربی حضور فعال داشته و دارند و اهداف سلطه بر جهان را پیگیری می‌کنند.

می‌شود، به دلیل حجمه کینه‌توزانه بازی به شخصیت‌های موجود در مقرر اسلامی، احساس دلهره، وحشت و کینه از نمادها درونش به وجود می‌آید؛ از این رو این ترفند موجب پذیرش و ترویج نمادهای شیطنی و تقبیح نمادهای اسلامی برای بازی‌کنندگان می‌گردد.