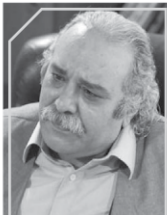




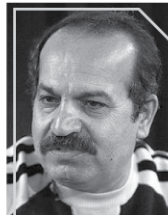
جمال شوره جی (فیلمساز)



ابوالقاسم طالبی (فیلمساز)



محمد کاسبی (بازیگر)



رسول ملالی‌پور (فیلمساز)



شهریار بحرانی (فیلمساز)



بهروز شیخ طادی (فیلمساز)



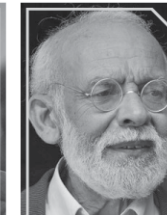
ناود میرزایی (فیلمساز)



پروانه معصومی (بازیگر)



فرحانه سلغشور (فیلمساز)



ایرامیم حاتم‌کیا (فیلمساز)



مهدی فقیه (بازیگر)



هادی محمدیان (یوبایتدا)



مجید مجیدی (فیلمساز)



شهید اومینی (فیلمساز)



جواد ارکانی (فیلمساز)

بازی دیابلو (Diablo) از معروف‌ترین بازی‌های رایانه‌ای است که نسخه چهارم آن توانسته مخاطبین وسیع جهانی پیدا کند. بازی دیابلو۴ در جهانی وسیع، به صورت جهان آزاد (گرددش در جهان بازی به عهده بازیکن است) و نقش‌آفرینی (بازیکن شخصیتی با نامی دلخواه و توانایی‌های خاص جنگاورانه می‌سازد و در بازی آن را رشد می‌دهد). تجربه‌ای جالب و کمی خسته‌کننده ارائه می‌دهد. جالب از حیث طراحی فضا، صداگذاری‌های خوب و داستان گیرا! اما خسته‌کننده به‌دلیل گیم‌پلی تکراری و محدود بودن فنسور جنگاورانه، خصوصا برای بازیکن‌هایی که جادوگری را برای نقش‌آفرینی در بازی، انتخاب می‌کنند.

مایکل مورهای یهودی، از مؤسسنین شرکت بلیزارد است که بازی معروف World of Warcraft سری دیابلو نیز به معروف منتشر شده‌است. فروش ۶۶۶ میلیون دلاری دیابلو۴ در پنج روز و رسیدن تعداد گیمرها به حدود دوازده میلیون تا آگوست ۲۰۲۳، موفقیتی چشمگیر برای این شرکت به حساب می‌آید.

نمرات سایت‌های نقد مختلف نیز همگی بیش از ۸.۵ که نشان از قوت ساخت بازی دارد.

خلاصه داستان

داستان بازی دیابلو حول محور شیطانی به نام لیلیث (Lilith) است که در جهان بازی که سَنکچواری (Sanctuary به معنای محل مقدس یا امن) نام دارد، ظهور می‌کند. لیلیث به همراه اینار یوس (Inarius) سَنکچواری را خلق کرده و حالا به جهان مخلوقاتش بازگشته تا مردم را در برابر حمله اربابان جهنم، آماده سازد.

در این بین شخصیتی بی‌نام و نشان (که بازیکن با آن بازی می‌کند) وارد سَنکچواری شده و در پایان نیز لیلیث را شکست می‌دهد. بازی دیابلو چهار به‌دلیل انتشار وسیع، ساخت قوی و محتوای ضد دینی، بایستی مورد تحلیل و نقد عمیق محتوایی قرار گیرد تا علاوه‌بر شناخت فضای رسانه‌ای، هنری و تمدنی غرب، مخاطبین این گونه بازی‌ها با کسب سود رسانه‌ای عمیق، کمی در برابر این محصولات واکسینه شوند. بازی دیابلو۴ با احضار لیلیث به این جهان، شروع می‌شود.

در اساطیر یهودی و قبایلی زوهری، لیلیث در دوران تبعید قوب بنی اسرائیل که منجر به جدایی شیخینا (وجه مونث خدا) از خدا شد، به‌دلیل عروجی شیطانی، حالا همسر خداست!

در میدراش و تلمود، لیلیث به صورت زنی با موی بلند و بالدار ترسیم شده‌ است. در بعضی اساطیر یهودی گفته شده‌ است که لیلیث همسر اول آدم بوده و همسان یا وی از زمین خلق شده است. آدم از لیلیث درخواست نزدیکی می‌کند و در عین حال می‌خواهد به نوعی تَفَوُّقِ خودش را بر لیلیث حفظ کند. لیلیث انتفاع می‌رورد و در نتیجه خدای یهودی او را از بهشت تبعید کرد. به همین دلیل لیلیث اسمروزه الگوی برای ستیزِ فمینیست‌ها با مردسالاری قرار گرفته‌ است. به نظر می‌رسد اینکه امروز فمینیست‌های افراطی و اباحه‌گر به‌دنبال ترویج همجنس‌بازی و تطبیع و عادی‌سازی انواع و اقسام فحش‌ای زنان هستند. ریشه در همین تاشی به شیاطین و صف‌آرایی ایدئولوژیک در مقابل خدا دارد. هر چند اساطیر یهودی متناثر از اساطیر باستانی (بین‌النهرین و بابل) است، اما فمینیسم شیطان‌گرا که در ادیان نوظهوری همچون ویکتا نیز دیده می‌شود، لیلیث و شیاطین مونث دیگر را وسیله و بهانه‌ای برای مبارزه با ادیان الهی قرار می‌دهند.

احضار لیلیث، منشی سَنکچواری

در بازی دیابلو۴، بازی با مراسم احضار لیلیث

به عنوان خالق سَنکچواری (جهان بازی) همراه با ترس و دلهره آغاز می‌شود. مراسمی شیطانی که با قربانی انسانی شروع شده و با مادی شدن کالبد لیلیث، پایان می‌یابد.

لیلیث در شش‌هاریش، هدف حضورش در سَنکچواری را آماده کردنِ مُردم برای جنگ آخرالزمانی با اربابان جهنم معرفی می‌کند. اما کلیسا که خدای پدر یا اینار یوس (همسر لیلیث که اشاره به ازدواج لیلیث با شخصیتی الهی، همچون آدم، دارد)، را می‌پرستد مردم را علیه لیلیث بسیج کرده و ما نیز به عنوان یکی از کسانی که خون لیلیث در ابتدای بازی به اجسار به ما خوراندۀ می‌شود، ارتباطی باطنی با وی پیدا می‌کنیم.

البته این خون در بازی مثل یک انگل است که در بدن هر کس (به جز شخصیت ما) وارد می‌شود، موجودی متعصب و شیطانی درست می‌کند که جریان پیدا کند. دیابلو۴ به جای مسیح، لیلیث را گذاشته و خون لیلیث هم باعث دیندار شدن و گرایش به شیطان‌پرستی در انسان‌ها می‌شود.

از طرفی، مضمون «دین نوعی انگل است» که توسط ضدخدایانی همچون ذئیل دِنت (Daniel Dennett) ترویج می‌شود، در این بازی هم به کار گرفته شده‌ است.

در بازی‌های بالدورز گِیٲ (Baldure’s Gate و رزیدنت ایول چهار (۴ Resident Evil) هم دین به مثابه یک انگل بازنمایی می‌شود.



این اعتقاد مغرضانه نسبت به دین از چند جنبه قابل نقد است. اول، یکی از معانی دین، سبک زندگی متکی بر جهان‌بینی است و بنا بر این تعریف ادیان به شیطانی و الهی تقسیم می‌شوند. امروزه در مطالعات دین‌پژوهی تطبیقی نیز فرقه‌های نوظهور معنویت‌گرا، دین خطاب می‌شوند. پس این گزاره که دین نوعی انگل است، در مورد بعضی مکاتب دینی (به معنایی که گفته شد) صحیح بوده و درباره مصادیق الهی آن، تعبیری ناصحیح است.

به نظر می‌رسد اینکه امروز فمینیست‌های افراطی و اباحه‌گر به‌دنبال ترویج همجنس‌بازی و تطبیع و عادی‌سازی انواع و اقسام فحش‌ای زنان هستند. ریشه در همین تاشی به شیاطین و صف‌آرایی ایدئولوژیک در مقابل خدا دارد. هر چند اساطیر یهودی متناثر از اساطیر باستانی (بین‌النهرین و بابل) است، اما فمینیسم شیطان‌گرا که در ادیان نوظهوری همچون ویکتا نیز دیده می‌شود، لیلیث و شیاطین مونث دیگر را وسیله و بهانه‌ای برای مبارزه با ادیان الهی قرار می‌دهند.

احضار لیلیث، منشی سَنکچواری

در بازی دیابلو۴، بازی با مراسم احضار لیلیث به عنوان خالق سَنکچواری (جهان بازی) همراه با ترس و دلهره آغاز می‌شود. مراسمی شیطانی که با قربانی انسانی شروع شده و با مادی شدن کالبد لیلیث، پایان می‌یابد.

لیلیث در شش‌هاریش، هدف حضورش در سَنکچواری را اربابان جهنم معرفی می‌کند. اما کلیسا که خدای پدر یا اینار یوس (همسر لیلیث که اشاره به ازدواج لیلیث با شخصیتی الهی، همچون آدم، دارد)، را می‌پرستد مردم را علیه لیلیث بسیج کرده و ما نیز به عنوان یکی از کسانی که خون لیلیث در ابتدای بازی به اجسار به ما خوراندۀ می‌شود، ارتباطی باطنی با وی پیدا می‌کنیم.

البته این خون در بازی مثل یک انگل است که در بدن هر کس (به جز شخصیت ما) وارد می‌شود، موجودی متعصب و شیطانی درست می‌کند که جریان پیدا کند. دیابلو۴ به جای مسیح، لیلیث را گذاشته و خون لیلیث هم باعث دیندار شدن و گرایش به شیطان‌پرستی در انسان‌ها می‌شود.

از طرفی، مضمون «دین نوعی انگل است» که توسط ضدخدایانی همچون ذئیل دِنت (Daniel Dennett) ترویج می‌شود، در این بازی هم به کار گرفته شده‌ است.

می‌کند. ادبیات آخرالزمانی مسیحی نیز ممّوّل از پیشگویی بوده و مثلاً از کتاب مکاشفات یوحنا از تحریف در امان مانده، ناجی انسان‌ها از تاریکی بوده و چنان‌که در تاریخ‌ خوانده‌ایم، همزمان با قرون تاریک در اروپا در غرب، تمدن طلایی اسلام برای مردم زندگی سرشار از رفاهی را به ارمان آورده بود.

امروز نیز می‌بینیم که اگر حکومت‌های اسلامی به تعالیم الهی پایبند باشند و طبق آن عمل کنند، خدای متعال به کار آن‌ها برکت داده و از حیث ظاهری و باطنی می‌توانند به درجات عالی دست پیدا کنند.

پس در مجموع این گزاره که دین نوعی انگل است و باعث انحطاط جوامع می‌شود، منبعث از نگاهی ضد خدا و مغرضانه است که سنخیت خوبی با آثار شیطان‌گرا مثل دیابلو۴ دارد.

جالب توجه است که در بازی دیابلو۴، کلیسا

تحلیل بازی دیابلو۴

ترویج شیطان‌پرستی در بازی صهیونیستی

این موارد بیان شد تا مشخص شود در مقابل لیلیث، جبهه دینداران مسیحی قرار دارد و دشمن اصلی وی، لشکر کلیساست. اما بازیکن/پلیر/ما یا همراهی راوی بازی، نه کلیسا را قبول دارد و نه از لیلیث پیروی می‌کند، بلکه در یک اتحاد راهبردی با کلیسا به دنبال نابودی لیلیث است که به‌دلیل خودخواهی خدای پدر (اشاره به اقنوم پدر، یکی از اقاتیم سه‌گانه در مسیحیت) و قدرت عظیم لیلیث، متوجه می‌شویم که پیشگویی‌های کلیسایی باطل بوده و لشکر شبه مسیحی نیز نمی‌تواند در مقابل شیاطین کاری کند.

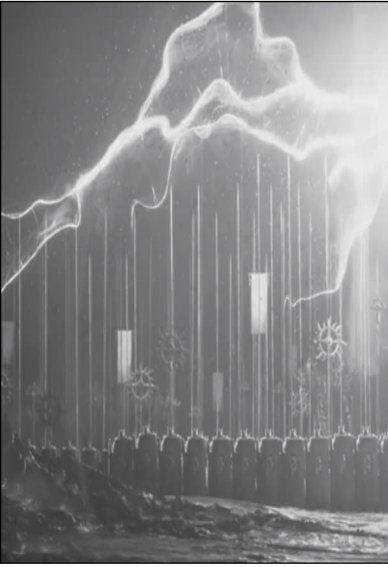
چیرگی تاریکی بر نور

اشاره شد که لیلیث و اینار یوس هر دو با هم جهان بازی را خلق کرده و همچنین آدم و لیلیث، با هم زن و شوهر بوده‌اند. استقلال دادن به شرور و شیاطین، ازمؤلفه‌های مهم سینمای کابالیستی و تفکر منحرف یهودی است. (دین در سینمای شرق و غرب، ص ۱۴۰ تا ۱۴۴ و همچنین تحلیل نفوذ فرهنگ کابالیستی در سینما، فرج‌نژاد و اسماعیلی، صص ۱۵۴ تا ۱۶۲)

زمانی این بازنمایی مشرکانه از جهان هستی و قاتل شدن به استقلال موجودات از خداوند، توهین آمیزتر می‌شود که اینار یوس یا خدای نور، همچون کودکی منفعت‌طلب، هیچ کمکی به ما/بازیکن نمی‌کند! ما برای عبور از دریاچه سیاه و رسیدن به جهان شیاطین، به موهبت و دعای خیر اینار یوس، خدای نور، نیازمندیم. اما وی توجهی به ما نمی‌کند و پس از بیان چند لیچار، می‌گوید که به‌دنبال رسیدن به مراتب عالی در بهشت است و مخلوقاتش برای وی ارزشی ندارند!

این شبهه از شبهات مهم ضدخدایان در نقد خداباوری است و به شبهه شر شهرت دارد. اینکه چرا خدا همه آنچه از او می‌خواهی را برآورده نمی‌کند، پس یا نمی‌تواند یا مهربان نیست؛ اگر نمی‌تواند پس خدا نیست، اگر می‌تواند و انجام نمی‌دهد پس مهربان نیست، در حالی‌که خدای ادیان ابراهیمی مهربان است و خدای نامهربان معنی ندارد، پس اصلاً خدایی در کار نیست.

صدها سال است که فلاسفه و متکلمان ادیان به این شبهات پاسخ داده‌اند، اما طبیعتاً کمپانی‌های یهودی‌بینان و سکولار غربی وظیفه‌ای جز آلوده‌سازی اذهان ندارند.



مسیح عرفان

دیگری، با توجه به مثال خَیَر که گذشت مقایسه معقولی نیست. مطلب چهارم اینکه بسیاری از بلایا در زندگی ما، رنجی کوتاه در مقابل لذتی بسیار بزرگ‌تر است. کسی که موفقیت در کنکور را می‌خواهد، دو سه سال زحمت می‌کشد تا چندین دهه زندگی خود را در آسودگی بگذراند. مشکلات و مصیبت‌های این دنیا نیز برای بروز توانایی‌های انسان، زوده شدن تعلقات غیر الهی و رسیدن به لذت بی‌نهایت است.

پس مجموعاً می‌توان گفت شَسَری در جهان وجود ندارد و مشکلات نیز به دلیل خیر بیشتر و نتیجه بسیار لذت‌بخشی که در پیش دارد، شر نبوده و آزمون برای پیشرفت انسان‌هاست. در دیابلو۴، خدای نور، خدایی از خودراضی، محدود و بی‌توجه ترسیم شده که مثل یک انسان یا پادشاه خودکامه، فقط به‌دنبال شگارتی خودش بوده و رعیت را رچی نمی‌نهد. این ترسیم مغرضانه و خرافاتی از خدایی که جبهه نور را

ششبتیان می‌کند، هدفی جز تخریب ادیان الهی، ندارد. از طرفی شیاطین فعالانه بین مردم دین شیطانی خود را تبلیغ می‌کنند و در آخر هم بر خدای نور پیروز می‌شوند. به قول مرحوم استاد فرج‌نژاد، وقتی خدای بی‌عرضه هالیوود در ذهن کسی جای بگیرد و شیطان هم موجودی مستقل از خدا و گاهی قدرتمندتر نشان داده شود، طبیعتاً مخاطب به سمت جبهه شر گرایش پیدا می‌کند.

القاء پرشش شیطان به‌عنوان تنها راه نجات

در بخش‌های پایانی بازی دیابلو، به خاطر عدم همکاری اینار یوس خدای نور با بازیکن، مجبوریم برای شکست دادن لیلیث به شیاطین پناه ببریم. در یکی از مراحل، به جهنم رفته و در محضر بت‌های شیاطین مختلف، اورادی را می‌خوانیم تا آن شیاطین نگاهی به ما کرده تا بتوانیم لیلیث را نابود کنیم! یعنی علناً بازیکن مجبور است به‌پرستش خدایان شیطانی بپردازد و راهی جز پناه بردن به شیاطین ندارد. در پایان بازی نیز پیشگویی کلیسا مبنی بر کشته شدن لیلیث توسط اینار یوس باطل شده و شاهد کشته شدن خدای نور توسط لیلیث، دختر نفرت هستمیل/لشکرکبان نور نیز تار و مار شده و ما به عنوان بازیکن، با قدرتی که از دیگر شیاطین گرفتاریم به سراغ لیلیث رفته و با قدرت شیطانی می‌توانیم شیطانی دیگر را شکست دهیم.



کلیشایا ررسوم درهالیوود که به فرمایش استاد مستغاثی، در غالب آثارهالیوودی منجی همیشه باید رگه‌هایی از شرارت داشته باشد تا بتواند در مقابل جبهه شسر بایستد. از هری پاتر گرفته که جنبه تاریک وولدمورت باعث مصونیت هری در مقابل وی می‌شود تا پسر جهنمی که منجی پسر شیطان است.

در محفل یزید گزاره‌های اجتماعی و درگیر کردن اجتماع با این اتفاق است و اساساً بیگانه ابعادالله الحسین (ع) در ابتدا با اجتماعی که او را فراخوانده، رخ داد.

هدف رسانه بیگانه

سوق‌دادن افرا به عزاداری‌های انفرادی است

این کارشناس همچنین گفت: اسمسال در مواجهه با عزاداری‌های ابعادالله الحسین (ع) وجود دارد. آنچه که در حوزه انتخابات نیز شاهد آن بودیم، این دو عامل مهم‌ترین دلیل ارزشمند بودن این عزاداری‌ها را که خارج ساختن فرد از درون به اجتماع است از بین می‌برد. تمام آنچه که قرار است که عزاداری‌های ابعادالله الحسین (ع) به ما منتقل کند، تعریف جایگاه فرد در اجتماع است. هدف رسانه‌های بیگانه این است تا فرد را از گزاره اجتماعی بودن عزاداری‌ها به گزاره انفرادی بودن سوق دهند.

یوسفی عنوان کرد: مهم‌ترین آموزه‌ای که محرم و صفر به ما می‌دهد این است که اگر جایی بزرگ‌ترین ظلمی که در جهان اتفاق می‌افتد، ظلم به غره است.

وی افزود: جریان امام حسین (ع) اقیانوسی است که هر چه در آن ریخته شود، تظلمیر خواهد شد. هیچ‌سک منکر انواع ادرات‌هایی که به امام حسین (ع) دارند، نیست و قطعاً همه انسان‌ها می‌توانند به ایشان با روش‌های مختص خود ابراز ادرات کنند. اما بحث آنجایی است که فرد به اراد بهانه‌سرا ابراز ارادت فردی از جمع عزاداری خارج می‌سازند.

رسانه‌های بیگانه به دنبال این هستند که حسینی و زینبی نباشیم

علیرضا داودی تحلیلگری و کارشناس ارشد حوزه رسانه گفت: رسانه‌های بیگانه درصدد هستند تا هیئت را سکولار و مداح را لیبرال کنند و همچنین خود را بشناسیم.

صفحه ۷

پنجشنبه ۴ مرداد ۱۴۰۳

۱۹ محرم ۱۴۴۶ – شماره ۲۳۶۳۳