



رتنگ مجازی- جنگ تر کیبیتی

رسانه‌های بحران‌ساز

عزیزالله محمدی (متاداجو)

از لحظه اول شروع جنگ ۱۲روزه کلاما مشخص بود که آنچه آغاز شده یک جنگ تمام عیار و چند وجهی است که بر اساس سناریوهای تعیین شده،نقطه مرکزی و محوریت آن را قراقر هست افشاشات و تحولات اجتماعی ایران باشد که آن را به نفع رژیم صهیونیستی به پیش برده اما به اذعان قریب به اکثریت کارشناسان جهانی این جنگ در نهایت با پیروزی اعجاب انگیز همه‌جانبه ایران و بازخم و درد عمیقی که رژیم صهیونیستی متحمل شد متوقف گردید. تاریخ منحوس رژیم صهیونیستی این را اثبات کرده است که این رژیم تاب و توان و قدرت انجام جنگ نظامی مطلق را ندارد و از سایر موارد مؤثر بر جنگ مثل انجام ترور و پدیده‌های اجتماعی بیشترین بهره را می‌گیرد. توقف جنگ ۱۲ روزه نیز از آنجایی که نتوانست اهداف رژیم صهیونیستی را -با هوپاری مردم- رقم بزند؛ نقطه آغاز مجددی شد تا این رژیم از بستر اجتماعی و اقتصادی دوباره به دنبال دستاوردهای خود بایر شود باشد و متأسفانه عدم اتخاذ تصمیمات اقتصادی و معیشتی بهنگام و مؤثر نیز در اختیار این رژیم سسفاک قرار داد تا به تحریک بیشتر مردم از طریق بازوهای رسانه‌ای و مزدوران داخلی خود بپردازد.

ما در این ستون بارها و بارها نسبت به موضوعات جنگ ترکیبی و جنگ نرم و تهدیدات این نوع جنگ، بالاخص با وجه اقتصادی و معیشتی اشاره داشتیم و پس از جنگ ۱۲روزه نیز به این مهم کلاما تخصصی و بر مبنای نظریات اثبات شده پرداختیم که مجددا مصداق عینی آن را با اعتراضاتی که با بازار شروع شد و به سرعت به محلی برای سواسفناغده افشاشگران تبدیل شدد دیدیم؛ هر چند که متأسفانه هیچ‌گاه صدای اعتراضات واقعی صنفی و فشری همواره به دلیل سواسفناغده دشمنان نمی‌تواند به خوبی مؤثر واقع شود و جریان‌های معاند آشوب‌ساز سوار بر جریان اعتراضی معمول اجتماعی می‌شوند.

به هر روی، این‌بار نیز پدیده سالمات‌آمیز اعتراض به وضع اقتصاد و معیشت تبدیل به جریان افشاش و شورش گروهی قریب خورده و مزدور شده است که از شواهد و قرائن آن گونه بر می‌آید سازماندهی بسیار منظم و طراحی

شده‌ای در پس تصمیم غیر قانونی این افراد قرار دارد که علاوهبر ایجاد افشاش در تهران، تمرکز جدی و محاسبه شده بر روی شهرهای کوچک و به خصوص شهرهای مرزی نیز با اقدامات مسلحانه و اعمال خشونت بی‌حد و حصر دارند.

بنوعین این اقدامات ماه گذشته از چند منظر در قالب جنگ ترکیبی و جنگ نرم در حوزه‌های مختلف از جمله روانشناسی اجتماعی، موضوعات اقتصادی، مباحث سیاسی و رسانه‌ای قابل تحلیل است که مشخصا رسانه‌ها در آن، مهم‌ترین نقش را افا می‌کنند و ما بنا داریم در چند یادداشت مجزا به این موضوع بیشتر بپردازیم.



تحلیل رسانه‌ای اعتراضات اخیر ایران نشان می‌دهد که پوشش خبری بین‌المللی، خود به بخشی مهم از دینامیک سیاسی این رویدادهای تبدیل شده است. این تحلیل بر اساس گزارش‌های رسانه‌های بین‌المللی و واکنش‌های رسمی نشان می‌دهد؛ بررسی گویای پوشش رسانه‌ای و روایت‌های اصلی رسانه‌های بین‌المللی با تمرکز بر چند محور کلیدی، این اعتراضات را پیگیری کرده‌اند.

ریشه‌های اقتصادی و تبدیل به مطالبه سیاسی:

اکثر گزارش‌ها تأکید دارند که اعتراضات با مشکلات معیشتی آغاز شد، اما به سرعت و سازماندهی شده علاوهبر شورش و افشاش به شمارهای ساختار شکنانه و در برخی موارد حتی فراخوان برای بازگشت رژیم منحوس پهلوی تغییر ماهیت داد.

در میان این تحلیل‌ها بُعد بین‌المللی اظهارات دونالد ترامپ مبنی بر آمادگی برای «جنگ آشوبگران» در ایران، به یک محور اصلی گزارش‌ها بازتاب پیدا کرده و در برخی موارد حتی فراخوان برای بازگشت رژیم منحوس پهلوی

به یک بخش از تحلیل‌ها بُعد بین‌المللی اظهارات دونالد ترامپ مبنی بر آمادگی برای «جنگ آشوبگران» در ایران،

تحلیل محتوای پوشش و گفتمان‌سازی‌های رسانه‌ای

برجسته‌سازی تحت عنوان یک تغییر تاریخی، رسانه‌های دندیل‌دوچرخه‌وار و واشنگتن‌پست، از جمله نوع تحلیل‌های بود که در این چند روز مورد توجه قرار گرفت. فضای اینترنت و شبکه‌های اجتماعی این رسانه‌ها نیز به عنوان بستری برای هماهنگی افقی جریان رسانه‌ای به کار گرفته می‌شود؛ اما در حقیقت این فضا گویای آن است که اعتراضات عمدا بدون رهبری متمرکز و از طریق شبکه‌های اجتماعی و گروه‌های سازمان‌دهی شده محلی هماهنگ شده است.

سناریوهای احتمالی و تحلیلی رسانه‌ای یگانه

سناریوی دیگری که در بستر این رسانه‌های بر روی آن مانورهای تحلیلی داده می‌شود «سناریو پریسک تغییر حکومت با هدایت خارجی» است که در پی مداخله نظامی خارجی (مثلا تحت پوشش حمایت از معترضان) رخ می‌دهد که این بخش را می‌توان با وراچی‌های سخیف و کم‌ارزش ترامپ قمارباز همسو دانست.

جمع‌بندی تحلیل رسانه‌ای و قالب پوشش رسانه‌ای مثلا بین‌المللی (شما یونانید رسانه‌های سلطه) از اعتراضات، تصویری چندبعدی است که در آن پیوند عمیق بحران اقتصادی با بحران مشروعیت سیاسی به عنوان هسته مرکزی تحلیل‌ها قرار گرفته و عنوان می‌شود که واکنش جامعه بین‌الملل (به ویژه آمریکا)، به عاملی تأثیرگذار در معادلات داخلی ایران تبدیل شده و فضای بحران را پیچیده‌تر کرده است. ادعای رسانه‌ها بر پایه خانه‌های مجلل، پوشش‌های بی‌عمرهای برای جنگ روانی بین جمهوری اسلامی ایران و دشمنانش تبدیل شده‌اند و به طور خلاصه، تحلیل رسانه‌ای نشان می‌دهد که رسانه‌های بین‌المللی نه فقط ناظر افکار، بلکه بازیگری فعال در شکل‌دهی به فهم جهانی و حتی تأثیر بر محاسبات داخلی بازیگران این پدیده معمول اجتماعی که در همه جای جهان هست نیز هستند اما با بزرگنمایی در رسانه‌ها آن را در ایران به بحران تبدیل می‌کنند.

(دالاه دارد)

مهران مدبری با کارهای اخیرش به ویژه فیلم «ساعت ۶ صبح» و سریال «قهوه پدري» نشان

داد که هم با نبش جامعه فاصله گرفته و هم قدرت خلق طنز و کمدی را از دست داده است. به همین دلیل از «شیش ماهه» هم توقع چندانی نمی‌رفت و می‌دانستیم از هنرمندی که مدت‌هاست تمام شده - نه حرف تازه‌ای برای گفتن دارد و نه خلاقیتی در او مانده - نباید انتظار ساخت یک سریال خوب را داشت.

پیرنگ اصلی «شیش‌ماهه» بر پایه یک ضرب‌الاجل زمانی بنا شده است؛ کشمکش خانوادگی- اقتصادی که شخصیت‌ها در پی‌اش حفظ یا فروپاشی موقعیت مالی‌شان قرار می‌دهد. مشکل از جایی آغاز می‌شود که این طرف در امراتیک، با محتوایی بر شده که بیش از «قهقه» «ویرتین» است. شخصیت‌های سریال، نه نمایندگان صنف یا طبقه‌ای شناسنامه‌دار در جامعه، بلکه موضوعاتی انتزاعی از طبقه نوکیسه و مرفه هستند که دغدغه‌هایی‌شان در سایه خانه‌های مجلل، پوشش‌های پرزرق‌وبرق و اکسسوری‌های گران‌قیمت رنگ می‌یازد. فیلمنامه سریال از حرف‌های منطقی عمیقی رنج می‌برد. شخصیت‌ها گویی در خلأ حرکت می‌کنند؛ کنش‌های آنها فاقد علیت دراماتیک است و تصمیمات‌شان نه از دل پیرنگ بلکه از سر ضرورت بر کردن زمان اینجا صادر می‌شود.

البته نمی‌توان منکر شد که «شیش‌ماهه» از «قهوه پدري» و «ساعت ۶ صبح» قابل تحمل‌تر است و حداقل، ریتم و فضای چشم‌نوازتری دارد. این هم دور از انصاف است که این سریال را از خیلی

آثار طنزآمیز اخیر تلویزیون بهتر ندانیم. اما اگر همین امروز آثاری مثل «پورچین» و «شبه‌های برره»

تحولات امنیتی قرن بیست‌ویکم نشان می‌دهد که جنگ دیگر الزاماً

با عبور تانک‌ها از مرز یا پرواز جنگنده‌ها آغاز نمی‌شود. میدان نبرد، آرام و

بی‌صدا، پیش از هر کنش نظامی، در ذهن انسان‌ها، در الگوهای رفتاری، در

داده‌های انباشته‌شده و در زیست رسانه‌ای جوامع شکل می‌گیرد. آنچه امروز

به‌مثابه «پیشرفت فناوری» و «سهولت زندگی دیجیتال» معرفی می‌شود،

در لایه‌های پنهان خود حامل سازوکارهای پیچیده‌ای از مهندسی ادراک،

عملیات شناختی و بازاریابی قدرت است. در چنین بستری، پرسش اصلی

دیگر این نیست که آیا جنگی در راه است یا نه؛ پرسش این است که جنگ

از چه زمانی آغاز شده و در کدام لایه‌ها در جریان صادر می‌شود.

تجربه تاریخی جنگ‌ها نشان می‌دهد که هر تحول تکنولوژیک بنیادین،

به‌سرعت در خدمت منازعات قدرت قرار گرفته است. از انقلاب صنعتی و

تسلیمات مکانیزه تا رسانه‌های جمعی و جنگ روانی، همواره ابزارهای نوین

پیش از آنکه به‌طور کامل درک شوند، به میدان رقابت‌های ژئوپلیتیک وارد

شده‌اند. امروز، هوش مصنوعی نه صرفاً یک فناوری، بلکه زیربنای جدید

سازماندهی قدرت است؛ زیربنایی که در آن داده، الگوریتم و شبکه، جایگزین

توپ و تانک شده‌اند. در این چارچوب، جنگ آینده علاوه بر هوش مصنوعی اسلامی

ایران، اگرچه ممکن است در ظاهر بدون شلیک آغاز شود، اما در عمق خود

یک جنگ تمام‌جانبه شناختی- داده‌محور خواهد بود.

برای فهم این وضعیت، باید دیررس تحول جنگ‌ها را بازخوانی کرد. جنگ

سخت مبتنی بر نیروی نظامی مستقیم، به‌تدریج جای خود را به جنگ نرم

داد؛ جنگی که هدف آن تغییر نگرش‌ها، ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی بود.

در ادامه، جنگ روانی و جنگ روایت‌ها با تمرکز بر تولید معنا و قاب‌بندی

اخبار، به ابزارهای اصلی قدرت‌های بزرگ تبدیل شد. گام بعدی، جنگ

شناختی بود؛ جایی که هدف نه‌هفقط اقتاع، بلکه بازمهندسی فرایندهای

ادراکی انسان است. اکنون، با ورود هوش مصنوعی، این روند به مرحله‌ای

بازی آرک ریدرز (Arc Raiders) توسط گروه

ایمبارک که زیر مجموعه کمپانی اختصاصی نکسون به حساب می‌آید ساخته شده است.

این بازی در سال ۲۰۲۵ به عنوان بهترین بازی

چند نفره در مراسم گیم اواردز (Game Awards) شناخته شد.

فروش فوق‌العاده بازی باعث شد تا دو ماه بعد از انتشار بازی، به‌صورت میانگین در هر

ساعت ۲۰۰ هزار نفر مشغول این بازی باشند که آمار قابل توجهی است.

ژانرهای بازی آرک ریدرز در بخش گیم‌پلی شامل چند نفره آنلاین، سوم شخص، اکشن

تیراندازی و مبارزه تن به تن، بقا، ماجراجویی، پسا آخر‌زمانی، استخراجی (Extraction) علمی تخیلی و آموزشی است.

پسا آخر‌زمان و طغیان هوش مصنوعی

بازی آرک ریدرز داستانش را به شکل کاتسین

نمایش نمی‌دهد، بلکه گیمر با آزادی عمل نسبی

که بازی در اختیارش می‌گذارد، خود داستان را می‌سازد.

در مقاله داستان‌گویی در بازی ویدیویی به انواع داستان در گیم پرداختیم. آرک ریدرز جزو

دسته ششم بوده و در جهانی که ایجاد کرده، گیمر را آزاد می‌گذارد تا با کش‌هایش در بازی، خود

خالق داستانش شود.

اما به هر حال گیمر در جهانی از پیش‌ساخته‌شده مشغول بازی است.

جهان بازی آرک ریدرز شبیه به سری فیلم‌ها ماتریکس است.

واقعهای آخر‌زمانی رخ داده و هوش مصنوعی علیه انسان‌ها طغیان کرده است.

انسان‌ها نیز به شهرهای زیرزمینی منتقل شده‌اند و هر از چند گاهی برای جمع‌آوری وسایل مورد نیازشان به روی زمین می‌روند.

در همین بخش، یعنی سفر به روی زمین جمع‌آوری وسایل اتفاق می‌افتد.

هوش مصنوعی در حقیقت هوش ندارد و صرفاً یک ماشین پیچیده است.

بنابراین طغیان در هوش مصنوعی بی‌معنی است مگر اینکه انسان‌ها در طراحی یک ربات طغیان آن را نیز به نوعی گنجانده باشند.

اینکه در آثار مختلف سینمایی، هوش مصنوعی موجودی هوشمند معرفی می‌شود

مبنای صحیحی ندارد؛ زیرا اساسا هوش مقوله‌ای از ماوراء ماده است و در این جهان قابل تولد نیست.

تذکر ملوم خطر ربات‌ها برای بشریت مهم و ضروری است، اما باید در نظر داشته باشیم که اگر روزی

هوش مصنوعی علیه انسان طغیان کند، یک یا چند انسان این فاجعه را رقم زده‌اند.

جامعه انسانی و ووکیسم

اصطلاح ووک و ووکیسم (Woke & Wokism)

چند سالی است که باب شده و طرفداران و مخالفانی دارد.

عده‌ای که ضد ووکیسم هستند، هر بازی را که شخصیت اصلی آن یک زن، یک غیر سفیدپوست

و یا یک منحرف جنسی باشد را ووک می‌نامند.

به نظر نگارنده این اصطلاح از اساس اشتباه است.

رنگین‌پوست بودن شخصیت یا قهرمان بودن یک زن، نباید در کنار انحرافات جنسی مثل همجنس‌بازی

قرار بگیرد تا مدافعان ووکیسم به اسم دفاع از اقلیت‌ها، همجنس‌بازی را تلهیر کرده و مخالفان

همجنس‌بازی مجبور شوند به دلیل مخالفت با ووکیسم، در دام تداور پستی بيفتند؛ حقیقت این است که در الگوی جنسی کابالیستی، همجنس‌بازی

و انحرافات دیگر عادی‌سازی می‌شود تا انسان‌ها از انان بودن فاصله بگیرند.

آثار اربابان رسانه‌های غربی برای مدیریت مخالفان، مجموعه‌ای از چند ساز خوب را در کنار

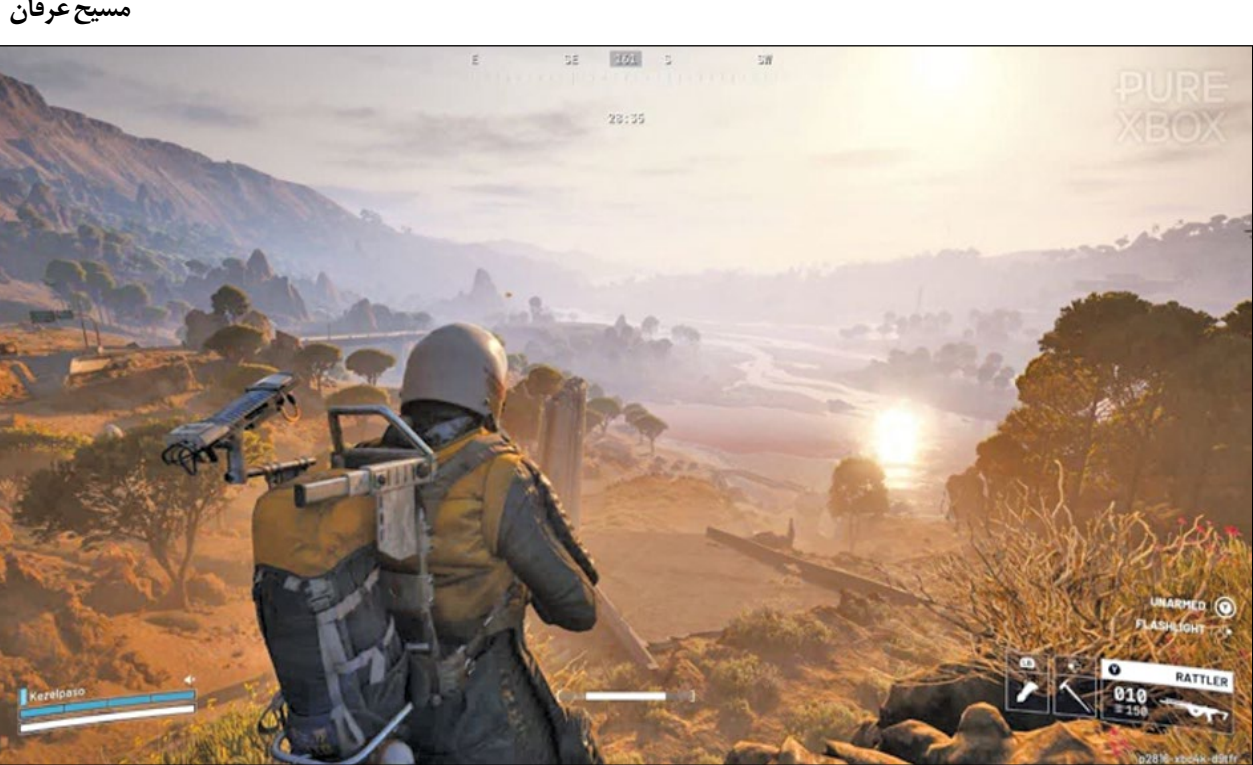
دفاع از همجنس‌بازی قرار می‌دهند تا دو قطبی‌های کاذب ایجاد کنند.

بنابراین بهتر است به جای استفاده از کلمه ووک، به سبک زندگی هالیوودی در حیطه عملی و یا تفکرات کابالیسم در ساحت

نظری بپردازیم.

نقد و تحلیل بازی «آرک ریدرز»

پسا آخرالزمان و اخلاق فردگرایی مدرن



بازی‌های پسا آخر‌زمانی مثل بازی آرک ریدرز، جهانی بی‌قانون را نشان می‌دهند که گیمر باید با غارت وسایل دیگران رشد کند. جذاب نشان دادن جهانی بی‌قانون و بازبودن دست گیمر برای ظلم به دیگران، نتیجه طبیعی اخلاقیات منقطع از ادیان الهی است. در این فضا خبری از منجی الهی نیست و گیمر بایستی با اتکا بر ابزارهای نظامی و سلاح‌های مختلف، دشمنش را نابود کرده تا خودش پیشرفت کند. می‌توان گفت این بازی‌ها شبیه‌ساز پسا آخر‌زمانی است که براساس فلسفه مدرن ایجاد شده و بر پایه اخلاق مدرن اداره می‌شود.

جمع‌آوری هر چه بیشتر وسایل از روی زمین و متأسفانه دو جنس مرد و زن در بازی وجود ندارد، بلکه گیمر می‌تواند شخصیت خودش را با چهره مردانه و بدن زنانه یا چهره زنانه و بدن مردانه بسازد. سیال‌نشان‌دادن جنسیت در رسانه‌ها مقدماتی برای محو کردن خطوط جنسیتی و پیاده‌کردن اهداف فیمینسم افراطی است. وقتی جنسیت مرد و زن مطرح نباشد، علاوه‌بر عادی‌سازی انحرافاتی همچون همجنس‌بازی، زنان نیز مجبورند نقش‌های مردانه را بخلاف روحیات و مکانیسم بدنشان قبول کنند.

پس باز هم سود نظام سرمایه‌داری منجر به ایجاد یک تفکر کاذب و خرده فرهنگ عجیب و غریبی مثل ووک شده است. تا وقتی زن، زن نباشد مرد، مرد، نظام لیبرال سرمایه‌داری نمی‌تواند زنان را

به کالایی لوکس برای فروش به دیگران تبدیل کند. متأسفانه در بازی آرک ریدرز نیز این تفکر جریان دارد.

انسان مدرن، گرگ در بند

بازی آرک ریدرز به دلیل حضور انسان‌های دیگر در بازی و انتخاب‌های حساس آن‌ها، می‌تواند موضوع پژوهش‌های جامعه‌شناختی قرار گیرد.

جایی که بعضی از گیمرها معتقد هستند با اطلاعات و آماری که شرکت ایمبارک در بازی آرک ریدرز

به دست آورده است می‌تواند نحوه زندگی انسان‌ها و پسا آخرالزمان و تعاملشان با یکدیگر را بررسی کرده و حدس بزند.

بازی به دو صورت تک‌نفره و سه‌نفره بازی می‌شود. گیمر می‌تواند هر انسانی را که دید و عضو تیمش نبود به قتل برساند و وسایلی را بردارد. سیستم پیشرفت بازی نیز متکی بر

جمع‌آوری هر چه بیشتر وسایل از روی زمین و متأسفانه دو جنس مرد و زن در بازی وجود ندارد، بلکه گیمر می‌تواند شخصیت خودش را با چهره مردانه و بدن زنانه یا چهره زنانه و بدن مردانه بسازد.

سیال‌نشان‌دادن جنسیت در رسانه‌ها مقدماتی برای محو کردن خطوط جنسیتی و پیاده‌کردن اهداف فیمینسم افراطی است.

وقتی جنسیت مرد و زن مطرح نباشد، علاوه‌بر عادی‌سازی انحرافاتی همچون همجنس‌بازی، زنان نیز مجبورند نقش‌های مردانه را بخلاف روحیات و مکانیسم بدنشان قبول کنند.

پس باز هم سود نظام سرمایه‌داری منجر به ایجاد یک تفکر کاذب و خرده فرهنگ عجیب و غریبی مثل ووک شده است.

تا وقتی زن، زن نباشد مرد، مرد، نظام لیبرال سرمایه‌داری نمی‌تواند زنان را به کالایی لوکس برای فروش به دیگران تبدیل کند.

متأسفانه در بازی آرک ریدرز نیز این تفکر جریان دارد.

انسان مدرن، گرگ در بند

بازی آرک ریدرز به دلیل حضور انسان‌های دیگر در بازی و انتخاب‌های حساس آن‌ها، می‌تواند موضوع پژوهش‌های جامعه‌شناختی قرار گیرد.

جایی که بعضی از گیمرها معتقد هستند با اطلاعات و آماری که شرکت ایمبارک در بازی آرک ریدرز به دست آورده است می‌تواند نحوه زندگی انسان‌ها و پسا آخرالزمان و تعاملشان با یکدیگر را بررسی کرده و حدس بزند.

بازی به دو صورت تک‌نفره و سه‌نفره بازی می‌شود.

گیمر می‌تواند هر انسانی را که دید و عضو تیمش نبود به قتل برساند و وسایلی را بردارد.

سیستم پیشرفت بازی نیز متکی بر جمع‌آوری هر چه بیشتر وسایل از روی زمین و متأسفانه دو جنس مرد و زن در بازی وجود ندارد، بلکه گیمر می‌تواند شخصیت خودش را با چهره مردانه و بدن زنانه یا چهره زنانه و بدن مردانه بسازد.

سیال‌نشان‌دادن جنسیت در رسانه‌ها مقدماتی برای محو کردن خطوط جنسیتی و پیاده‌کردن اهداف فیمینسم افراطی است.

وقتی جنسیت مرد و زن مطرح نباشد، علاوه‌بر عادی‌سازی انحرافاتی همچون همجنس‌بازی، زنان نیز مجبورند نقش‌های مردانه را بخلاف روحیات و مکانیسم بدنشان قبول کنند.

پس باز هم سود نظام سرمایه‌داری منجر به ایجاد یک تفکر کاذب و خرده فرهنگ عجیب و غریبی مثل ووک شده است.

تا وقتی زن، زن نباشد مرد، مرد، نظام لیبرال سرمایه‌داری نمی‌تواند زنان را به کالایی لوکس برای فروش به دیگران تبدیل کند.

متأسفانه در بازی آرک ریدرز نیز این تفکر جریان دارد.

انسان مدرن، گرگ در بند

بازی آرک ریدرز به دلیل حضور انسان‌های دیگر در بازی و انتخاب‌های حساس آن‌ها، می‌تواند موضوع پژوهش‌های جامعه‌شناختی قرار گیرد.

جایی که بعضی از گیمرها معتقد هستند با اطلاعات و آماری که شرکت ایمبارک در بازی آرک ریدرز به دست آورده است می‌تواند نحوه زندگی انسان‌ها و پسا آخرالزمان و تعاملشان با یکدیگر را بررسی کرده و حدس بزند.

بازی به دو صورت تک‌نفره و سه‌نفره بازی می‌شود.

گیمر می‌تواند هر انسانی را که دید و عضو تیمش نبود به قتل برساند و وسایلی را بردارد.

سیستم پیشرفت بازی نیز متکی بر جمع‌آوری هر چه بیشتر وسایل از روی زمین و متأسفانه دو جنس مرد و زن در بازی وجود ندارد، بلکه گیمر می‌تواند شخصیت خودش را با چهره مردانه و بدن زنانه یا چهره زنانه و بدن مردانه بسازد.

سیال‌نشان‌دادن جنسیت در رسانه‌ها مقدماتی برای محو کردن خطوط جنسیتی و پیاده‌کردن اهداف فیمینسم افراطی است.

وقتی جنسیت مرد و زن مطرح نباشد، علاوه‌بر عادی‌سازی انحرافاتی همچون همجنس‌بازی، زنان نیز مجبورند نقش‌های مردانه را بخلاف روحیات و مکانیسم بدنشان قبول کنند.

پس باز هم سود نظام سرمایه‌داری منجر به ایجاد یک تفکر کاذب و خرده فرهنگ عجیب و غریبی مثل ووک شده است.

تا وقتی زن، زن نباشد مرد، مرد، نظام لیبرال سرمایه‌داری نمی‌تواند زنان را به کالایی لوکس برای فروش به دیگران تبدیل کند.

متأسفانه در بازی آرک ریدرز نیز این تفکر جریان دارد.

انسان مدرن، گرگ در بند

بازی آرک ریدرز به دلیل حضور انسان‌های دیگر در بازی و انتخاب‌های حساس آن‌ها، می‌تواند موضوع پژوهش‌های جامعه‌شناختی قرار گیرد.

جایی که بعضی از گیمرها معتقد هستند با اطلاعات و آماری که شرکت ایمبارک در بازی آرک ریدرز به دست آورده است می‌تواند نحوه زندگی انسان‌ها و پسا آخرالزمان و تعاملشان با یکدیگر را بررسی کرده و حدس بزند.

بازی به دو صورت تک‌نفره و سه‌نفره بازی می‌شود.

گیمر می‌تواند هر انسانی را که دید و عضو تیمش نبود به قتل برساند و وسایلی را بردارد.

سیستم پیشرفت بازی نیز متکی بر جمع‌آوری هر چه بیشتر وسایل از روی زمین و متأسفانه دو جنس مرد و زن در بازی وجود ندارد، بلکه گیمر می‌تواند شخصیت خودش را با چهره مردانه و بدن زنانه یا چهره زنانه و بدن مردانه بسازد.

سیال‌نشان‌دادن جنسیت در رسانه‌ها مقدماتی برای محو کردن خطوط جنسیتی و پیاده‌کردن اهداف فیمینسم افراطی است.

وقتی جنسیت مرد و زن مطرح نباشد، علاوه‌بر عادی‌سازی انحرافاتی همچون همجنس‌بازی، زنان نیز مجبورند نقش‌های مردانه را بخلاف روحیات و مکانیسم بدنشان قبول کنند.

پس باز هم سود نظام سرمایه‌داری منجر به ایجاد یک تفکر کاذب و خرده فرهنگ عجیب و غریبی مثل ووک شده است.

تا وقتی زن، زن نباشد مرد، مرد، نظام لیبرال سرمایه‌داری نمی‌تواند زنان را به کالایی لوکس برای فروش به دیگران تبدیل کند.

متأسفانه در بازی آرک ریدرز نیز این تفکر جریان دارد.

انسان مدرن، گرگ در بند

بازی آرک ریدرز به دلیل حضور انسان‌های دیگر در بازی و انتخاب‌های حساس آن‌ها، می‌تواند موضوع پژوهش‌های جامعه‌شناختی قرار گیرد.

جایی که بعضی از گیمرها معتقد هستند با اطلاعات و آماری که شرکت ایمبارک در بازی آرک ریدرز به دست آورده است می‌تواند نحوه زندگی انسان‌ها و پسا آخرالزمان و تعاملشان با یکدیگر را بررسی کرده و حدس بزند.

بازی به دو صورت تک‌نفره و سه‌نفره بازی می‌شود.

گیمر می‌تواند هر انسانی را که دید و عضو تیمش نبود به قتل برساند و وسایلی را بردارد.

سیستم پیشرفت بازی نیز متکی بر جمع‌آوری هر چه بیشتر وسایل از روی زمین و متأسفانه دو جنس مرد و زن در بازی وجود ندارد، بلکه گیمر می‌تواند شخصیت خودش را با چهره مردانه و بدن زنانه یا چهره زنانه و بدن مردانه بسازد.

سیال‌نشان‌دادن جنسیت در رسانه‌ها مقدماتی برای محو کردن خطوط جنسیتی و پیاده‌کردن اهداف فیمینسم افراطی است.

وقتی جنسیت مرد و زن مطرح نباشد، علاوه‌بر عادی‌سازی انحرافاتی همچون همجنس‌بازی، زنان نیز مجبورند نقش‌های مردانه را بخلاف روحیات و مکانیسم بدنشان قبول کنند.

پس باز هم سود نظام سرمایه‌داری منجر به ایجاد یک تفکر کاذب و خرده فرهنگ عجیب و غریبی مثل ووک شده است.

تا وقتی زن، زن نباشد مرد، مرد، نظام لیبرال سرمایه‌داری نمی‌تواند زنان را به کالایی لوکس برای فروش به دیگران تبدیل کند.

متأسفانه در بازی آرک ریدرز نیز این تفکر جریان دارد.

انسان مدرن، گرگ در بند

بازی آرک ریدرز به دلیل حضور انسان‌های دیگر در بازی و انتخاب‌های حساس آن‌ها، می‌تواند موضوع پژوهش‌های جامعه‌شناختی قرار گیرد.

جایی که بعضی از گیمرها معتقد هستند با اطلاعات و آماری که شرکت ایمبارک در بازی آرک ریدرز به دست آورده است می‌تواند نحوه زندگی انسان‌ها و پسا آخرالزمان و تعاملشان با یکدیگر را بررسی کرده و حدس بزند.

بازی به دو صورت تک‌نفره و سه‌نفره بازی می‌شود.

گیمر می‌تواند هر انسانی را که دید و عضو تیمش نبود به قتل برساند و وسایلی را بردارد.

سیستم پیشرفت بازی نیز متکی بر جمع‌آوری هر چه بیشتر وسایل از روی زمین و متأسفانه دو جنس مرد و زن در بازی وجود ندارد، بلکه گیمر می‌