



### فهرست

- سرمقاله / ۲
- دیدگاه / ۴
- حکومت نبوی(ص)، الگوی حکومت اسلامی / ۸
- پاسداری از پاسداری / ۱۰
- معرفی کتاب «راویان صحنه جنگ» / ۱۱
- توحید از کوی ولایت می گذرد / ۱۲
- ایثارگری، شهادت؛ الگوی راستین سپاه پاسداران انقلاب اسلامی / ۱۳
- زمین و شرایط بازی را ما تعیین می کنیم / گفتگو با سردار علی فدوی / ۱۴
- آموزش در صلح، پیروزی در نبرد (نگاهی گذرا به عملکرد پادگان شهید مدرس) / ۱۸
- زنان پاسدار؛ حماسه سازان گمنام / ۲۰
- رهبری جانباز (به بهانه ۶ تیر سالروز سوءقصد به جان رهبر معظم انقلاب) / ۲۲
- هفتم تیر؛ رسوا کننده اتحاد شوم دشمنان / ۲۴
- رسانه ملی و حمایت از تولید داخلی / ۲۶
- قدرت نرم ایران؛ فرصت‌ها و چالش‌ها / ۲۸
- ناکثین امروز، خطرناک ترند! / ۳۰
- القاعده؛ مشروعیت بخش امریکا و صهیونیسم / ۳۴
- ۱=۵+۳۶
- بازیگران آینده خاورمیانه / ۳۸
- وطن فروشی به نام اتحاد! / ۴۰
- انتخابات مصر و چالش‌های اسلام گرایان / ۴۲
- قفقاز، مسابقات یوروژن و نبرد ایدئولوژی‌ها / ۴۵
- بهانه‌های در حال رشد / ۴۸
- تجزیه عراق، تهدیدی بر امنیت ملی جمهوری اسلامی ایران / ۵۰
- و جهان همچنان خاموش / ۵۲
- اولین گام؛ استقلال اسکاتلند / ۵۴
- روباہ پیر، مغز متفکر امریکا / ۵۶
- صاحبان انرژی هسته‌ای، صاحب اختیاران جهان / ۵۸
- تروریسم امریکایی / ۶۰
- بهای خلوص ناب (تأملی پیرامون پذیرش قطعنامه ۵۹۸) / ۶۲
- لینکداین؛ محبوب بیزینس من‌ها! / ۶۴
- ای بی خبر ز لذت شرب مدام ما! / ۶۸
- رویدادهای فرهنگی / ۷۰
- تقویم تاریخ دفاع مقدس / ۷۲
- عملیات رمضان اولین هجوم سراسری / ۷۳
- جنايات شیمیایی صدام در یک نگاه / ۷۴
- حماسه دوران / ۷۵
- اخبار ماه / ۷۶
- در محافل عشاق / ۷۷
- بازی را جدی بگیرید / ۷۸

## پیام انقلاب

دوره جدید

### ارگان رسمی سپاه پاسداران انقلاب اسلامی

شماره ۶۰ / تیر ۱۳۹۱

**صاحب امتیاز:** نمایندگی ولی فقیه در سپاه  
**مدیر مسؤول:** رمضان شریف  
**سر دبیر:** حسن علایی فعال  
**مدیر اجرایی:** رسول شادمانی



**دبیر اندیشه و معارف:** مرتضی مهدوی یگانه  
**دبیر مقاومت و پایداری:** دکتر عباسعلی فرزندی  
**دبیر بین الملل:** دکتر قربانعلی محبوبی  
**دبیر سیاسی:** رضا مهر عطا  
**دبیر اقتصادی:** سیدجواد سیدپور  
**دبیر تاریخ:** سیدمهدی حسینی  
**دبیر فرهنگی:** محمد شریعت پناه  
**دبیر هنری و فنی:** امیر خلیلی فرد  
**دبیر عکس:** محسن نوری

حروفچین: مهدی دانایی • ویراستار: فهیمه روح الهی • ناظر چاپ: مرتضی اسکندری پرور



همکاران این شماره:

محمدتقی فهیم - خلیل اسفندیاری - مهسا ماه پیشانیان - مرتضی شاپوری - مریم اسدی  
 قاسم غفوری - روزبه پارسا پور - رضا محقق - حمید مهدی پور - مصطفی محمدی - مرتضی ناظمی  
 شادباش علی معصومی - کیانوش کیا کجوری - تقی پوررضایی - کبری احمدی  
 علیرضا حسین زاده - مصطفی محمدجانی

### شماره‌های تماس:

سر دبیری: ۸۸۹۰۷۲۰۶  
 امور اجرایی: ۸۸۹۰۳۸۵۲ (دورنگار)  
 امور توزیع و مشترکین: ۸۸۹۰۵۲۹۱ (دورنگار)  
 امور فنی: ۸۸۹۰۰۹۱۹ داخلی ۱۵۱۵  
**دفتر مجله:** صندوق پستی ۶۱۵۸ و ۱۵۸۷۵-۱۱۱۵  
**توزیع و امور مشترکین:** صندوق پستی ۱۴۱۵۵-۶۵۵۸

نشانی:

تهران - خیابان استاد نجات‌الهی - خیابان شهید احمد لطف - شماره ۱۵ - ساختمان شهید شیرازی - طبقه پنجم



# بازی را جدی بگیرید

مهدی حق وردی طاقانکی

می‌توان از رده بندی ESRB در امریکا و با رده بندی PEGI در اروپا نام برد. یکی از اقدامات شایسته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای راه اندازی اسرا است.

سازمان رده بندی نرم افزارهای سرگرم کننده (اسرا) سیستم رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای است که محتوای رده بندی و سن مناسب را تعیین می‌نماید. این سازمان در سال ۱۳۸۶ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تأسیس شد.

راه اندازی این رده بندی اقدامی شایسته است، که می‌بایست روی می‌داد، اما مصداق همان عدم هوشمندی و انتظام در حوزه فرهنگی بازی رایانه‌ای است! چرا که از یک سو فرهنگ استفاده از بازی رایانه‌ای مبتنی بر سن کاربر در بین بازیکنان و والدین آنها فراگیر نشده و از سوی دیگر بصورت جدی بازی‌های غیرمجاز از سطح بازار جمع نمی‌شود و عملاً فهرست بازی‌های مجاز و ممنوعه بنیاد نه تنها مثرتر نبوده بلکه به ضد کارکرد خود بدل شده و به راهنمایی برای برخی از بازیکنان به منظور دسترسی سریع به بازی‌های ممنوعه تبدیل شده است!

## فعالیت‌های هوشمندانه

رهبر معظم انقلاب در باره فعالیت‌های فرهنگی می‌فرماید: «کار فرهنگی اولین خصوصیتی که دارد این است که باید هوشمندانه باشد. در کار فرهنگی برف انبار نمی‌شود و این طور نیست که هر کس هر کاری از دستش برآمد بکند. اینگونه کار فرهنگی به درد نمی‌خورد. انبوه کار فرهنگی مهم نیست، انتظام کار فرهنگی، چیده شدن و گزیده شدن و هر کاری در جای خود قرار داشتن این مهم است که باید هوشمندانه باشد.»

شاید یکی از دلایل دستور رهبر معظم انقلاب در تشکیل شورای عالی فضای مجازی همین عدم انتظام در فعالیت‌های فضای مجازی است. انبوه کار صورت می‌گیرد اما فاقد انتظام لازم. این عدم هوشمندی و انتظام در حوزه بازی‌های رایانه‌ای به وضوح قابل مشاهده است.

## رده بندی بازی‌های رایانه‌ای

یکی از اقداماتی که در حوزه جلوگیری از آسیب‌های این حوزه نه در ایران که در جهان مورد توجه قرار گرفته، راه اندازی رده بندی بازی‌های رایانه‌ای است. به عنوان مثال

از اهداف اصلی غرب به منظور پیشبرد اهداف خود جلب نظر افکار عمومی است و در این راستا استفاده از رسانه‌ها از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است.

جنگ رسانه‌ای استفاده از رسانه‌ها برای تضعیف کشور هدف و بهره‌گیری از توان و ظرفیت رسانه‌ها (اعم از رسانه‌های نوشتاری، دیداری شنیداری) و به کارگیری اصول تبلیغات و عملیات روانی به منظور کسب منافع است. جنگ رسانه‌ای از برجسته‌ترین مؤلفه‌های جنگ نرم و جنگ‌های مدرن در جهان کنونی محسوب می‌شود.

یکی از جدیدترین این رسانه‌ها بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی است. رسانه‌ای که در پوشش سرگرمی و بدون توجه و نظارت و گاه با تسامح و تساهل متولیان امر تا اعماق تک تک خانه‌های ما نفوذ نموده است. موضوعی که به صورت مصداقی در شماره‌های مختلف ماهنامه پیام انقلاب بدان پرداخته شد. اما در این شماره سعی می‌شود به صورت کلی به کالبد شکافی وضع موجود این رسانه در کشور پرداخته شود

صادر نشده است... و شورای هفت نفره متخصص در امور فرهنگی پیشنهادات اسرا را بررسی می کنند. در این شورا بازی های ممنوع مطرح می شود که برخی بازی ها با حذف یک صحنه و ویرایش برخی مواد امکان صدور مجوز توزیع دارد و برخی دیگر که روایت خاصی پشت بازی گنجانده شده حذف می شوند.»



**رده بندی بازی های رایانه ای اسرا**  
 بحث دیگری که به صورت جدی تر باید مورد توجه قرار گیرد این است که، آیا رده بندی اسرا را می توان به عنوان یک رده بندی مبتنی بر فرهنگ اسلامی - نه تنها در ایران اسلامی بلکه به عنوان الگو به سایر کشورهای اسلامی - معرفی کرد؟ باید بدون تعارف گفت



\* \* \*  
 ماهنامه پیام انقلاب با احساس خطر در حوزه بازی های رایانه ای و ویدئویی که آرمان های انقلاب اسلامی را مورد حمله قرار داده به این موضوع پرداخته و سؤالاتی مطرح می کند؟  
 شورای هفت نفره متخصص صاحب رأی در بنیاد چه کسانی هستند؟ آیا امکان معرفی این افراد وجود دارد؟ و آیا این افراد حاضرند پاسخگوی مجوز های صادر شده باشند؟

آیا این شورای هفت نفره خود بازیکن هستند و یا صرفاً با توجه به فیلم های گرفته شده توسط بازیکن ها اظهار نظر می کنند؟

آیا بازی هایی وجود دارند که پس از گرفتن مجوز انتشار، تغییر رده بندی داده شده یا حتی ممنوع اعلام شوند؟ در صورت وقوع چنین اتفاقی پاسخگوی خانواده هایی که احیاناً بر اساس اعتماد به رده بندی بنیاد، بازی ممنوعه را برای فرزندانشان تهیه نمودند کیست؟ و آیا در صورت تصحیح رده بندی امکان جمع آوری بازی های ممنوعه که به اشتباه مجوز داده شده وجود دارد؟

و در صورت وجود بازی های رایانه ای برخلاف فرهنگ اسلامی با مجوز بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازار چه کسی پاسخگو است؟ و چه راهکاری پیش بینی شده تا انتقادات وارده به رده بندی سریع و با اولویت بررسی و تصمیم مقتضی اتخاذ گردد؟

این رده بندی در شأن جمهوری اسلامی ایران به عنوان ام القراء جهان اسلام نیست.  
 شاید این امر از نوع نگرش بنیاد به این پدیده ناشی می شود. بنیاد ملی بازی رایانه ای در اساسنامه خود از بازی رایانه ای با عنوان صنعت یاد می کند و این نگاه باعث شده به مقوله تجاری سازی این پدیده نگاه جدی تری شود.  
 باید پذیرفت که بازی رایانه ای سرگرمی است و شکی نیست که بازی رایانه ای در قد و قواره یک صنعت پر سود ظاهر شده، اما اگر با نگاهی واقع بینانه نگاه کنیم در حقیقت بازی رایانه ای رسانه است.

همین رویه و رویکرد به بازی های رایانه ای باعث شده که رده بندی اسرا با تسامح و تساهل صورت پذیرد و انتقاد فعالان فرهنگی را را برانگیزد. اخبار و مطالبی نیز در این باره منتشر شده است همچون «بنیاد بازی های رایانه ای؛ دروازه ورود بازی های مخرب خارجی»، «چرا بازی های ضداخلاقی به راحتی مجوز می گیرند؟»، «حمله به اسلام با تأیید بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران»، «بازی هایی که در اروپا ممنوع است در ایران نیم دلار فروخته می شود؟!»، «... در آخرین اینس واکشن ها خبرگزاری مهر در یک گزارش تشریحی تصویری با عنوان «۲۰ میلیون نوجوان ایرانی در محاصره بازی های غیراخلاقی با مجوز رسمی» به این موضوع پرداخت، هر چند که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با دفاع از عملکرد این بنیاد گفت: «مجوز هیچ بازی خارجی ضد ارزشی و غیرقانونی از سوی این بنیاد

**بنیاد ملی بازی رایانه ای در اساسنامه خود از بازی رایانه ای با عنوان صنعت یاد می کند و این نگاه باعث شده به مقوله تجاری سازی این پدیده نگاه جدی تری شود**

**باید پذیرفت که بازی رایانه ای سرگرمی است و شکی نیست که بازی رایانه ای در قد و قواره یک صنعت پر سود ظاهر شده، اما اگر با نگاهی واقع بینانه نگاه کنیم در حقیقت بازی رایانه ای رسانه است**