

- **مدیرمسئول:** محمدامین ایمانجانی
- **قائم مقام مدیرمسئول:** مسعود فروغی
- **سرمدیر:** محمد زعیم زاده
- **دبیر وقایع اسرائیلیه:** محمدصادق علیرزاده
- **تلفن و فکس:** ۶۲۹۹۹۴۹۵ (۰۲۱)
- **کدپستی:** ۱۱۳۵۶۳۸۱۶
- **جواب:** چاپخانه دانشگاه آزاد اسلامی
- **نشانی:** خیابان حافظ، پایین تر از جمهوری، روبه روی ساختمان بورس ساختمان فرهنگستان، طبقه سوم

گزارش «وقایع اسرائیلیه» از صنعت بازی در اسرائیل

گیم و صهیونیسم



محمدعلی زیدانار

طبیعتاً هنگام بازی کردن باید به ما خوش بگذرد، مخصوصاً وقتی با رفقا نشسته ایم و دسته به دسته، تکلیف قهرمان جهان را مشخص می کنیم. اما این همه حقیقت ماجرا نیست. جایی، همین نزدیکی های ما، از بازی برای محو یک کشور و نابودی یک ملت استفاده می شود. می پرسید چگونه؟ گزارش زیر را بخوانید.

■ صنعت بازی سازی در رژیم چه وضعیتی دارد؟

اسرائیل باتکیه بر اکوسیستم پویای فناوری و استارت آپی خود، در سال های اخیر به یکی از بازی سازان مهم در صنعت گیمینگ جهانی تبدیل شده است. این کشور اگرچه سابقه ای طولانی در توسعه بازی های ویدئویی ندارد، اما با توجه به زیرساخت های قوی در حوزه های نرم افزار، هوش مصنوعی و واقعیت مجازی، توانسته جایگاه خود را در این صنعت تثبیت کند. تمرکز اصلی توسعه دهندگان اسرائیلی بر بازی های موبایل، آنلاین و اجتماعی است که بازار گسترده ای در جهان دارند. همچنین، برخی استودیوها در زمینه های نوظهور مانند واقعیت و واقعیت مجازی نیز فعال هستند. دولت و سرمایه گذاران خطرپذیر از این صنعت حمایت می کنند و آن را بخشی از اقتصاد دیجیتال آینده می دانند. اگرچه این صنعت هنوز به اندازه قدرت های سنتی گیمینگ مانند آمریکا یا ژاپن نرسیده، اما رشد سریع و کیفیت محصولات نشان می دهد که اسرائیل می تواند در آینده نقش پررنگ تری ایفا کند. چالش هایی مانند محدودیت بازار داخلی و رقابت جهانی وجود دارد، اما اخلاقیات و فناوری پیشرفته، کلید موفقیت این صنعت در اسرائیل است. این صنعت نه تنها از نظر اقتصادی اهمیت دارد، بلکه به عنوان پل ارتباطی بین فناوری و سرگرمی، جایگاه منحصر به فردی در اکوسیستم نوآوری اسرائیل پیدا کرده است.

■ چگونه بازی هایی؟ چه شرکت هایی؟

اسرائیل با وجود بازار کوچک داخلی، چندین شرکت بازی سازی موفق بین المللی دارد که بازی های موبایل، آنلاین و اجتماعی پرطرفداری تولید کرده اند. Playtika یکی از بزرگ ترین غول های صنعت گیم اسرائیل است که بازی های کازینویی و اجتماعی مانند Slotomania و WSOP Poker را توسعه داده و توسط Caesars Entertainment خریداری شد. شرکت دیگر Plarium است و تخصص اصلی آن بازی های استراتژیک مرورگری و موبایل مانند Raids: Shadow Legends است که میلیون ها کاربر فعال دارد. Crazy Lab از دیگر شرکت های فعال موفق در تولید و عرضه بازی های موبایل موفق مثل Toca و Hero Wars است. در این میان می توان به کمپانی TabTable اشاره کرد که به صورت تخصصی در زمینه تولید بازی های رایانه ای کودکان فعالیت می کند و حالا اگر سؤال کنید که محبوب ترین بازی ها و سبک ها در بازار رژیم عبری کدام ها هستند، باید به این فهرست کوتاه اشاره کنم. در ابتدا بازی های کازینویی و اجتماعی مانند Slotomania و House of Fun قرار می گیرند و بعد نوبت می رسد به سبک شبیه سازی و مدیریتی از جمله Fun Cafe و Coin Master. همچنین بازی های کودکانه مانند Toca Boca هم از تجربیات موفق آنان محسوب می شود.

■ بودجه از کجا می آید؟

بودجه های دولتی مستقیم به شرکت های بازی سازی اسرائیلی محدود است، اما این صنعت عمدتاً از طریق مکانیسم های غیرمستقیم حمایتی مانند معافیت های مالیاتی، تسهیلات تحقیق و توسعه و برنامه های شتاب دهنده استارت آپی تقویت می شود. حمایت های غیرمستقیم دولتی شامل این موارد می شوند. معافیت های مالیاتی: شرکت های فناوری (از جمله بازی سازی) در مناطق ویژه اقتصادی (مثل «های تک سیتی» در هرتزلیا) از کاهش

Grounds که شبیه سازی نظامی ای است با روایت صهیونیستی، به ترویج ایدئولوژی خود می پردازد. بازی PeaceMaker که با ادعای تجربه حل منازعه مالکیت سرزمینی عرضه شده در واقع به توجیه و تأیید اشغالگری مشغول است. استودیو هایی مانند Pixelate با حمایت وزارت دیاسپورای اسرائیل، بازی های موبایلی مانند Jerusalem Eternal را تولید می کنند که بر «حق تاریخی یهودیان» تأکید دارد. بازی IDF Simulator که در پلتفرم Steam عرضه شده، بازیکن را در نقش سربازان اسرائیلی قرار می دهد. نهادهایی مانند Hasbara Fellowship از توسعه بازی های استراتژیک مانند Zionism King حمایت مالی می کنند. این بازی ها از طریق روایت های یک طرفه و قهرمان نمایی از صهیونیسم، به ابزار پروپاگاندا تبدیل شده اند.

■ بازی بازی، با جان مردم بی گناه هم بازی؟

بررسی اسناد و گزارش های منتشرشده نشان می دهد که برخی شرکت های بازی سازی اسرائیلی در ماه های اخیر همکاری مستقیم و غیرمستقیمی با دستگاه نظامی این رژیم داشته اند. استودیو های فعال در حوزه واقعیت مجازی و شبیه سازهای نظامی مانند پیکسل پاور و سایبرتیم، فناوری های آموزشی خود را در اختیار واحدهای عملیاتی ارتش اسرائیل قرار داده اند که در عملیات نظامی اخیر در غزه مورد استفاده قرار گرفته اند. همچنین، بازی های استراتژیک تولیدشده توسط شرکت هایی مانند مینلیم گیمز و دیجیتال هارت، با شبیه سازی سناریو های جنگی و عملیات شهری، به عنوان ابزار تمرینی برای نیروهای نظامی به کاررفته اند. گزارش های میدانی از استفاده از الگوریتم های هوش مصنوعی توسعه یافته توسط این شرکت ها در سیستم های هدف یابی پهپادها و سلاح های خودکار حکایت دارد. هرچند این شرکت ها ادعا می کنند محصولاتشان صرفاً برای اهداف آموزشی و سرگرمی طراحی شده اند، اما کارشناسان بین المللی معتقدند این فناوری ها می توانند در افزایش دقت عملیات مرگبار مؤثر بوده باشند. در همین راستا، چندین نهاد حقوق بشری در حال بررسی ارتباط بین این شرکت ها و نقض های گسترده حقوق بشر در غزه هستند، اما تاکنون هیچ کدام از این شرکت ها به صورت رسمی به همکاری در جنایات جنگی متهم نشده اند.

■ سخن آخر

دیگر باید برای همه مبرهن باشد که صنایع سرگرمی، واقعاً فقط سرگرمی نیستند. این البته مختص یک نقطه خاص از جهان نیست، در سراسر دنیا سیاست گذاران فرهنگی و سیاسی تلاش می کنند که به انحاء مستقیم و غیرمستقیم از سرگرمی و هنر جهت ترویج و به ثمر رساندن اعتقادات و اهداف خود استفاده کنند. رژیم عبری با به کارگیری بازی در خدمت صهیونیسم، موجی از سرگرمی را ایجاد کرده است که هدفی جز نابودی یا حداقل بسیار کم رنگ کردن آرمان یهود ندارد. بازی اسرائیلی چیزی است که باید خوب حواسمان را بابتش جمع کنیم، آن ها وقتی هنوز یک بازار عمدتاً محلی دارند، شریک نسل کشی می شوند، حالا فکر کنید توسعه بیابند و به بازار جهانی دست پیدا کنند، فاجعه است نه؟

مالیات بر خورد دارند. ارائه تسریع کننده های فناوری: برنامه هایی مانند Israel Innovation Authority بودجه ای حدود ۵۰۰ میلیون دلار در سال برای کل اکوسیستم فناوری اختصاص می دهد که بخشی از آن به استودیو های بازی می رسد. استفاده از صندوق های سرمایه گذاری دولتی - خصوصی: مانند JVP Our Crowd که در بازی های دیجیتال سرمایه گذاری می کنند. بودجه های دولتی مستقیم، عمدتاً محدود و موردی هستند و برای برخی طرح های خاص مثل Creative Europe بودجه های کوچکی برای پروژه های چندرسانه ای از جمله گیمینگ ارائه می دهند. به شکل کلی هیچ بودجه دولتی اختصاص یافته ای مستقیماً برای صنعت گیم گزارش نشده، اما تخمین زده می شود شرکت های اسرائیلی سالانه ده ها میلیون دلار از مزایای غیرمستقیم بهره می برند.

■ سلام نظامی به دنیای بازی

صنعت بازی سازی رژیم در برخی حوزه ها با سازمان های نظامی و امنیتی این کشور همکاری دارد. این ارتباط عمدتاً حول محور فناوری های دوگانه (کاربردهای نظامی - مدنی) شکل گرفته است. همکاری های اصلی و بزرگ بین نظامیان عبری و بازی سازها نشان بیشتر در این زمینه ها انجام می شود. ابتدا مسئله شبیه سازی های آموزشی است. برخی استودیو های بازی سازی، به ویژه آن هایی که در حوزه واقعیت مجازی و واقعیت افزوده فعال هستند، نرم افزارهای شبیه سازی نظامی برای آموزش سربازان یا تمرین عملیات توسعه می دهند. این شبیه سازها گاهی بر پایه موتورهای بازی سازی مانند آنریل انجین یا یونیتی ساخته می شوند. بعد نوبت می رسد به فناوری های پردازش تصویر و هوش مصنوعی، شرکت هایی که در توسعه بازی های استراتژیک یا بینایی رایانه ای تخصص دارند، گاهی فناوری های خود را به بخش دفاعی عرضه می کنند. برای مثال، الگوریتم های تشخیص الگو که در بازی ها استفاده می شوند، ممکن است در سیستم های نظارتی یا پهپادها به کار گرفته شوند. جالب است در جریان باشید که برخی از مهم ترین سربازان خط مقدم جنگ سایبری رژیم عبری بازی سازها هستند. تعدادی از توسعه دهندگان بازی های آنلاین به دلیل تخصص در امنیت شبکه های چندنفره، با واحدهای سایبری اسرائیل همکاری می کنند. این همکاری ها بیشتر در قالب تست نفوذ یا توسعه ابزارهای شبیه سازی حملات سایبری است. واحد ۸۲۰۰ ارتش رژیم که مسئول جنگ الکترونیک و هوش مصنوعی است، گاهی با شرکت های فناوری و بازی سازی همکاری دارد. همچنین صنایع هوافضای اسرائیل در پروژه های شبیه ساز پرواز یا سیستم های ناوبری از فناوری های بازی سازی استفاده می کند. این همکاری ها معمولاً به صورت پروژه های محرمانه یا نیمه محرمانه پیش می روند و جزئیات مالی آن ها علنی نمی شود.

■ و اما... بیا صهیونیسم را ترویج دهیم!

اسرائیل از طریق بازی هایی مانند Tower of David با موضوع جانداختن قدس اشغالی به عنوان پایتخت رژیم و Israeli Defense Force: Training