

# تحریف تاریخ در دنیای بازی

معروف برای جذاب تر شدن داستان، ساده سازی گیم پلی، اهداف تبلیغاتی یا حتی تغییر دیدگاه مردم و بازیکنان به وقایع مختلف، تاریخ را تغییر داده اند. گاهی این تغییرات جزئی هستند و گاهی به کلی مسیر یک واقعه را دگرگون می کنند. از تغییر پیروز جنگ های بزرگ گرفته تا اضافه کردن شخصیت های تخیلی به رویدادهای واقعی، تحریف تاریخ در دنیای بازی ها مسئله ای بحث برانگیز است. در این گزارش، به بررسی عناوینی می پردازیم که از واقعیت فاصله گرفته و تاریخ را مطابق با نیازهای روایی خود بازنویسی کرده اند.

بازی های ویدیویی به عنوان یکی از مهم ترین رسانه های سرگرمی، توانایی فوق العاده ای در بازآفرینی وقایع تاریخی دارند. از جنگ های جهانی گرفته تا امپراتوری های باستانی، بسیاری از بازی ها تلاش کرده اند تا بازیکنان را در بطن رویدادهای گذشته قرار دهند. با این حال، وفاداری به تاریخ همیشه اولویت سازندگان نبوده است. بسیاری از بازی های

آرین مرادی

منتقد بازی



## Age of Empires Series

### تغییرات در تمدن ها

این بازی ها وقایع تاریخی را بازسازی می کنند، اما بسیاری از ویژگی های تمدن ها را با هم ترکیب کرده اند. تمدن هایی مانند مصریان و یونانیان در یک بازه زمانی یکسان نمایش داده می شوند، در حالی که در تاریخ، آنها در دوره های مختلف زندگی می کردند.



## Assassin's Creed Series

### تغییرات تاریخی برای روایت داستانی

فرنچایز Assassin's Creed همواره از تاریخ الهام گرفته، اما بسیاری از جزئیات را تغییر داده تا داستان خود را جذاب تر کند. مثال ها:



Assassin's Creed III: بازی، جورج واشنگتن را به عنوان یک قهرمان بی نقص نمایش می دهد، در حالی که در واقعیت، او در طول جنگ های استقلال آمریکا تصمیمات سخت و گاهی متناقضی می گرفت. از جمله نقش او در سرکوب شورش های محلی.

Assassin's Creed Odyssey: در این نسخه، بازیکنان می توانند جنسیت شخصیت اصلی را انتخاب کنند، اما در تاریخ یونان باستان، زنان در ارتش و نبردها نقش قابل توجهی نداشتند. همچنین آزادی عملی که شخصیت ها در این بازی دارند، با واقعیت جامعه اسپارتی و آتنی همخوانی ندارد.

توسعه دهندگان برای روایت داستانی بازتر و تعامل بیشتر با بازیکنان، تغییراتی در تاریخ ایجاد کرده اند. در حالی که برخی جزئیات مانند طراحی بناها و لباس ها دقیق است، اما بسیاری از رویدادهای تاریخی تغییر کرده اند تا داستانی دراماتیک تر ارائه شود.

## Command & Conquer: Red Alert

### بازنویسی جنگ سرد

این بازی فرض می کند که آلبرت انیشتین با سفر در زمان، هیتلر را حذف می کند، اما این کار باعث تبدیل شوروی به یک ابرقدرت جهانی می شود. این بازی با هدف ارائه یک سناریوی تخیلی از جنگ سرد، تاریخ را تغییر داده است.

بازی های ویدیویی می توانند دریچه ای منحصر به فرد به سوی تاریخ باشند، اما نباید فراموش کنیم که بسیاری از آنها برای اهداف مختلفی ساخته شده اند، نه مستندسازی وقایع گذشته. تغییر تاریخ در این رسانه، گرچه ممکن است تجربه ای جذاب تر برای بازیکنان رقم بزند، اما در بلندمدت می تواند تأثیری بر درک عمومی از گذشته داشته باشد.



## Call of Duty: Modern Warfare (۲۰۱۹) - تحریف رویدادهای جنگی

سری Call of Duty در نسخه های اخیر خود وقایع تاریخی را تغییر داده تا آنها را در قالب روایت های دراماتیک تر و قهرمانانه تر نمایش دهد.

در این بازی، بمباران معروف «بزرگراه مرگ» که سال ۱۹۹۱ توسط نیروهای آمریکایی علیه عقب نشینی نیروهای عراقی در جنگ خلیج فارس انجام شد، به روس هانسبت داده شده است. در واقعیت، این حمله که منجر به کشته شدن هزاران سرباز و غیرنظامی شد، یکی از نقاط تاریک تاریخ جنگ های مدرن محسوب می شود. اما در بازی، آمریکا از این رویداد مبرا شده و روسیه را مقصر نشان داده است.

بازی تلاش دارد تا آمریکا را در جایگاه یک ناجی معرفی و دشمنان جدیدی را برای روایت مدرن تر ایجاد کند، اما این تحریف تاریخی باعث انتقادهای زیادی شد.



این تحریف ها می توانند جنبه های مختلفی داشته باشند؛ گاهی صرفاً برای تنوع بخشی به روایت ایجاد شده اند، مانند افزودن نقش های خیالی به رویدادهای تاریخی و گاهی نیز می توانند تغییرات عمده ای در نگاه عمومی به تاریخ ایجاد کنند، مانند تغییر هویت مقصران یک جنایت جنگی یا بازنویسی نتایج نبردهای مهم. برخی از این تغییرات با هدف خلق جهانی جایگزین و جذاب تر انجام می شوند، اما برخی دیگر ممکن